

CAPÍTULO 1

Diseño de comunicación: seguimiento de objetos audiovisuales

Javier De Ponti

¿Te das cuenta lo que significa que el pasado no exista?
Si algo sobrevive de él es apenas a través de unos pocos objetos.

George Orwell, 1984

Del diseño y la comunicación

Este trabajo propone pensar un área del diseño de comunicación a partir de la revisión de proyectos especialmente seleccionados, a los fines de abrir nuevos espacios de análisis e investigación. Toma, como punto de partida, la conexión entre los conceptos de diseño, comunicación visual y comunicación audiovisual. En principio ofrece las definiciones básicas sobre las que se trabajará a lo largo del texto, tratando de esbozar un panorama que considere las formas de producción y los diferentes caminos para pensar el objeto de diseño, en este caso, de comunicación. Una vez planteada esta inquietud, se trazará un recorrido por los antecedentes históricos que permitan reconocer una herencia cultural, un patrimonio que no existe en sí mismo sino reconocido por los proyectistas que han tomado esos objetos como referentes para alimentar su propio trabajo. Así se genera un tipo de pertenencia cultural que es relativa a la propia práctica profesional pues, en tanto un determinado grupo reconoce un objeto como referente, lo hace propio atribuyéndole valor social. Es en esa trasposición que el objeto pasa a participar de un repertorio de referencias, conformando un imaginario proyectual que permanecerá latente en los nuevos objetos audiovisuales.

Para definir el diseño de comunicación nos remitimos al Manifiesto para la Educación del Diseño publicado por ICO-D, International Council of Design, un organismo cosmopolita dedicado a promover y representar el diseño gráfico y de comunicación visual que cuenta ya con más de cincuenta años. Como resultado de un encuentro internacional realizado en la ciudad de Seúl, la entidad ha publicado, a través de un texto que se focaliza en la enseñanza, una definición amplia y certera sobre la profesión. En la misma (2011) se define al diseño de comunicación como una actividad intelectual, creativa, estratégica, administrativa, técnica y de dirección (p. 8).

Lo primero a destacar en esta frase es una expresa apertura, que lejos de aislar el aspecto visual, lo concibe como uno de los saberes específicos que debe tener el profesional, no excluyente de otros. De cara al siglo XXI, el manifiesto propone redefinir el rol del diseñador de comunicación como alguien que se desempeña en el amplio contexto de los medios masivos, procurando la comunicación de muchos hacia muchos. No es casual, a su vez, el orden en que se caracteriza la profesión: la circunscribe bajo el concepto de actividad, es decir, prioriza su capacidad para obrar o producir, y advierte que se trata de un tipo de elaboración ante todo intelectual, vale decir que supone comprender racionalmente un problema, conformar una idea que conlleva a cierto aprendizaje.

El manifiesto también advierte que se trata de una actividad que, al ser definida como creativa, materializa con originalidad las soluciones, genera objetos nuevos, que requieren ingenio, basados en la investigación sobre alternativas y atributos. Vale decir que una idea debe transformarse en acciones orientadas a cumplir metas precisas. Por eso es una actividad estratégica, supone el seguimiento de planes predefinidos: a los fines de alcanzar la mayor utilidad posible, pues la práctica del diseño implica evaluar los recursos para llegar a los mejores resultados, Éstos, a su vez, se deben administrar de acuerdo a variables y condicionantes previamente analizadas.

También se advierte que el diseño de comunicación es una actividad técnica, es decir que en el propio acontecer del proyecto se desarrollan destrezas para la manipulación de herramientas. Para eso, hay que adentrarse en saberes específicos. Finalmente, se trata de un trabajo de dirección, de orientar todas las acciones de los sujetos hacia un fin determinado, de manera que hay que coordinar todas las tareas que hacen a la obtención del objeto esperado.

Así pues, el diseñador de comunicación surge como un experto que da forma a contenidos concretos, es un sujeto que interactúa con el entorno, generando objetos para optimizar las diversas necesidades de interacción social. Se especializa en aquello que concierne a los datos sobre productos y servicios. Dicho de otro modo, se especializa en los mensajes, las ideas y su relación con el ambiente, sea este real o virtual (Bush y McKee, 2014, p. 2).

Entonces el objeto de diseño de comunicación se presenta como el resultado de un proceso heterogéneo del que participan las partes interesadas, profesionales, productores, usuarios, receptores y contextos de uso-recepción de mensajes. Surge de una investigación sobre los recursos disponibles para resolver la identidad y/o promoción de un producto, marcar un espacio o acceder a un servicio. El diseñador de comunicación maneja los signos y sus articulaciones sintácticas, semánticas, narrativas, retóricas, perceptuales y otras que le ayudan a optimizar las condiciones de visualización de información. Los diseñadores piensan, crean, planifican, administran, producen y dirigen en búsqueda de soluciones que transforman el entorno en que habitamos.

Esta concepción da cuenta de un sujeto que sabe identificar los problemas y evaluar resultados a partir del ejercicio del pensamiento crítico y la experimentación. El objeto de diseño de comunicación tiene características materiales y semióticas. Es perceptible, tiene por finalidad transmitir datos previamente analizados y procesados. Todo tipo de publicaciones que hacen al diseño institucional, libros, señalética, sistemas de signos, envases, interfaces, cortometrajes de animación, dispositivos de visualización de información, son algunos de las piezas que resuelve

el diseñador y pertenecen al ámbito comunicacional. Son objetos tecnológicos, tienen discursos, contienen valores, ideas y creencias cuyo sentido se manifiesta en la materialidad cotidiana. Por eso, el diseño forma parte de la cultura material y semiótica de una sociedad.

En efecto, Tomás Maldonado (2007) advierte que la actividad proyectual de los primeros años del siglo XX, junto con algunas vanguardias artísticas, han reconocido a los objetos tecnológicos como portadores de valores de función y de uso (p. 208). Ciertos estudios sobre la tecnología señalan que ésta, la naturaleza y la cultura forman parte de una misma trama. La tecnología se define como la actividad que estudia los procesos técnicos, los instrumentos mecánicos y los métodos de producción. No consiste en los objetos sino en el conocimiento que los mismos imbrican y en la forma en que la sociedad los utiliza (Ferraro, 2005, p. 20). Cubre un amplio espacio que comprende el conjunto de fases que hacen a la elaboración de un objeto, fabricado artificialmente, que circulará en la sociedad, es decir: un producto. Para analizar tecnológicamente un diseño hay que mirar los saberes, los insumos, los componentes, las piezas y las formas de materializarlo, y también, a partir de su uso, su capacidad para cambiar el contexto en el que se inserta.

Aquiles Gay (2010) entiende el concepto de tecnología como una derivación de la técnica, vinculado a la voluntad de acción del hombre para dar respuesta a sus necesidades. Mientras la artesanía puede inscribirse en el ámbito de la técnica, la tecnología se orienta hacia la producción industrializada (p. 16). Si una está asociada a los procedimientos, la otra se vincula a los procesos. Por eso, en la tecnología se entrecruzan, además de la técnica, las palabras ciencia, economía, sociedad, cultura, conocimiento, producto, proceso, industria.

Hemos identificado al objeto de diseño como tecnológico, de allí que algunas herramientas de la investigación propias de ese campo aplican a la investigación proyectual. Preguntarse sobre el hacer, evaluar los contextos natural y social de producción y consumo, explorar los dispositivos, las herramientas, su manipulación, las formas de reproducción, las entidades, los actores involucrados, el uso, forman parte de los intereses del diseñador. Alrededor del objeto preguntamos ¿quiénes lo usarán? ¿cuáles son los objetivos con que es producido? ¿qué prácticas puede cambiar su uso? ¿cuáles son los recursos disponibles? ¿cuáles son las condiciones de producción? ¿con qué otros artefactos se relaciona? ¿en qué momento se considera que se inicia el uso? ¿quiénes participan -desde que es pensado hasta que es materializado- del desarrollo del objeto? ¿cuáles son los saberes específicos que convoca su proyectación?

Cabe considerar que, a lo largo de su historia, el diseño de comunicación estuvo centrado en optimizar la eficacia y calidad de los mensajes visuales. Las instituciones, los productos y los servicios demandan trabajos de diseño que comprenden sistemas de objetos informacionales, promocionales, institucionales, patrimoniales, señaléticos, editoriales, entre muchos otros. Quienes se desempeñan en el área de identidad trabajan con las instituciones públicas o privadas asignando denominadores comunes distintivos para todas sus comunicaciones. Los especialistas en el área de información colaboran en la transferencia de datos, mejorando la visualización de contenidos complejos, simplificando para los usuarios la manipulación de artefactos o el desplazamiento para orientarse en un espacio. La semántica y la sintaxis de los mensajes, la retórica

en el par imagen-texto, la iconicidad gráfica o fotográfica, la cualidad, pregnancia y memorabilidad de los signos, las formas de sistematización y reproducción de las piezas, los métodos de producción, la caracterización de audiencias, son algunos saberes de los que se vale el diseñador para resolver sus proyectos.

Estas áreas del diseño, lejos de ser compartimentos estancos, están muy vinculadas entre sí. La resolución de programas de identidad institucional requiere del diseño de información, éste a su vez de identidad, el diseño de interfaces demanda conocimientos sobre información y usabilidad, y así sucesivamente. En ese entrecruzamiento podríamos sumar al diseño de comunicación audiovisual como otra área de pertenencia. Ciertamente, hoy en día hay pantallas con textos, imágenes y signos en movimiento por todos lados, marcas institucionales en cartelería animada, signos señaléticos proyectados en pantallas, en muros de edificios, gráficos y tipografías cinéticas. En grandes espacios abiertos a escala monumental o del tamaño de un bolsillo a la escala de un teléfono móvil, los signos que componen los mensajes están secuenciados, se mueven.

Estos objetos semióticos parecen delimitar lo que en los países angloparlantes se designó como *graphics in motion* o bien *motion graphics*. Hay varias interpretaciones para esta denominación, que se puede traducir como grafismo en movimiento. Alude a una actividad formalizada a mediados del siglo pasado en la industria del cine y la animación. Quienes trabajan en ella son profesionales que no solo manejan el par texto-imagen sino también los recursos del montaje, de la cinética y el sonido. Estudios recientes han señalado la amplitud del concepto, reconociendo en sus objetos la confluencia de la animación, el cine y el diseño (Carubin, 2017, p. 211). Según su naturaleza experimental, didáctica, científica o comercial, los productos de motion graphics se asocian, indistintamente, con cortometrajes en medios audiovisuales, créditos de películas y series, identidad institucional de las cadenas televisivas, gráfica en videoclips, animaciones para sitios de internet, secuencias en redes sociales, entre otros.¹

Ante esta diversidad nos preguntamos ¿todos estos objetos constituyen, en sí mismos, un área dentro de la disciplina? ¿o deben considerarse bajo un nombre más amplio? Esta interpelación nos lleva a mirar la esencia del audiovisual, su evolución, a estudiar cómo surgió la necesidad de diseño y cuáles han sido los objetos se produjeron. Bosquejar un recorrido desde los orígenes hasta la consolidación de un área dentro de los medios dinámicos, centrada en los momentos del siglo pasado en que se afianzó la actividad profesional, puede ayudar a repensar el tema.

Comenzaremos por una delimitación de lo audiovisual. La palabra une los sentidos auditivos y lo visual, se refiere a una correspondencia entre ambos en simultaneidad o alternancia. Se la utiliza para nombrar las herramientas de acopio de información en dimensión tiempo-espacio que se valen de grabaciones acústicas e imágenes ópticas. Las primeras se definen como el soporte para la recreación de ondas sonoras como el diálogo, la música y los ruidos. Las otras son el registro de figuras visuales mediante la agrupación de puntos donde convergen rayos provenientes de fuentes de luz puntual luego de su interacción con un sistema óptico.

¹ Una aproximación a este planteo se puede consultar también en Bohórquez (2008).

Esta fusión de imágenes y sonidos está asociada a diferentes artefactos inventados por el hombre, entre los cuales se destaca el cinematógrafo, sistema técnico a partir del cual se desarrolla el cine, un lenguaje con códigos propios y externos. De acuerdo a esta distinción, el medio audiovisual abarca un vasto espacio de productos, entidades, talleres, industrias y prácticas sociales con sus estrategias, representaciones y usos.

Las expresiones audiovisuales muchas veces se ven como novedad, pero a la vez, en más de cien años de desarrollo, cuentan con un nutrido repertorio de componentes que operan como una base firme y están en constante evolución. Las palabras, los sonidos, las imágenes, los movimientos que se recrean en el audiovisual, tienen lógicas propias que se alimentan, por ejemplo, de la semántica del cine de ficción, de la sintaxis de la televisión, de la experiencia del cinematógrafo y de la didáctica del documental. Esta combinación de impresiones sensoriales constituye el territorio de la audiovisión.

Haciendo un análisis de los recursos del cine, Michel Chion (1998) definió este concepto al afirmar que la integración de sonido y de imagen produce en el perceptor un contrato, una ilusión audiovisual. En esa construcción se mueven, o permanecen estáticos, los elementos de la imagen, a la vez que en el sonido se da un desplazamiento con dinámica temporal propia (p. 23). Ese contrato tiene un sistema de equivalencias definidas, es decir una serie de códigos que se estructuran con significantes diversos y heterogeneidad de componentes. En lo audiovisual está lo fílmico, lo que hace en sí al cinematógrafo, y está lo cinematográfico, que hace a un lenguaje, que entrecruza lo fílmico para dar lugar a este último (Casetti y Di Chio, 1994, p. 76).

En suma, hemos planteado las definiciones de diseño de comunicación, de tecnología y de audiovisual con el propósito de pensar algunos proyectos de diseño vinculados a los medios dinámicos en perspectiva histórica, pues éstos forman parte de una herencia cultural constitutiva del imaginario de proyecto. Haciendo un seguimiento de objetos recopilados, podremos esbozar algunos nexos entre las formas de producción, los diseñadores y sus discursos. Visualizarlos a medida que se van mencionando, a lo largo de este capítulo, puede enriquecer el propio acervo de proyecto. En esta búsqueda se rastrearán las vertientes, abarcando, de manera relativamente ordenada, escuelas, marcos tecnológicos, paradigmas y objetos. Vistos con cierta continuidad, estos fragmentos quizás contribuyan a futuro a dar respuestas útiles sobre lo que concierne a los antecedentes del diseño de comunicación audiovisual, su delimitación y espacio de acción.

Del diseño de comunicación audiovisual

Texto-imagen-sonido secuenciados y en movimiento, un recorrido

El cinematógrafo es una técnica que registra un suceso sobre soporte fílmico para su posterior proyección. Su efecto es la reproducción de lo filmado. Esta técnica se fue transformando a lo largo del tiempo en un medio tecnológico. Durante la segunda mitad del siglo XIX los artefactos de rodaje y reproducción, los soportes fotográficos y las salas de proyección fueron los primeros desafíos

que enmarcaron la novedad. El cinematógrafo tenía por antecedentes inmediatos una serie de aparatos creados para la investigación científica, algunos de ellos, desarrollados para favorecer la transferencia de avances y resultados. Se pueden citar varios casos en los que el uso de este sistema benefició, en sus primeros tiempos, la enseñanza y la divulgación del conocimiento.

Los primeros referentes que se destacan son conocidos: por un lado, el fotógrafo y encuaderador inglés Eadweard Muybridge, quien ideó dispositivos para el registro y la descomposición del movimiento. Por otro el francés Etienne Jules Marey, quien los ideó como una herramienta para el análisis del movimiento humano y de los animales. En su laboratorio se impulsó el perfeccionamiento de la técnica cinética, se crearon dispositivos para lograr la microfilmación, la cadencia acelerada o cámara rápida.² De igual modo, el cinematógrafo se perfiló como un medio de gran interés para la investigación antropológica. En 1898 un equipo inglés liderado por Alfred Cort Haddon registró una secuencia breve de su expedición en Nueva Guinea documentando una escena de un ritual nativo. La filmación conllevó a un cambio fundacional en el trabajo de campo (Henley, 2001). Así, el cinematógrafo fue tempranamente un medio para el registro de escenas de la realidad que, a su vez, podían ser compaginadas y reproducidas.

El final de siglo se presentó como un momento auspicioso para el desarrollo de la nueva tecnología, cuyo uso atravesó las más diversas disciplinas: se la valoraba para el trabajo en ciencias duras y ciencias sociales, se producían filmes de entretenimiento y era utilizado para la propaganda política y la publicidad. Por nombrar un caso, en Chile, en 1903, se registró el cortometraje *Paseo en la Playa ancha*, del francés Albert Massonnier, discípulo de quienes patentaron el aparato, los hermanos Lumière. El film, de apenas tres minutos, presentado en los teatros de Valparaíso, muestra una fiesta con baile de cueca mientras pasan tablas de comida y carteles escritos por los concurrentes. Es un registro documental en el cual los participantes, conscientes de la presencia de la cámara, parecen promocionar su actividad.

Con la instalación masiva de las redes eléctricas se habilitó la posibilidad de dejar atrás las funciones itinerantes con equipamiento portátil para organizar salas de proyección. Se iba perfilando un sistema industrial que necesitaba de dispositivos, leyes, conocimiento técnico, personal capacitado, con una amplia gama de componentes. En los albores del siglo XX existía ya una infraestructura tecnológica con fases definidas, desde la iniciativa de filmar historias, hasta la reunión de espectadores para su visualización. Con el mejoramiento de los equipos, la organización de la producción, la distribución y la comercialización, el sistema se reafirmó como medio de masas.

La tecnología del cinematógrafo creció a un ritmo tal que las innovaciones incrementales caracterizaron su evolución. Se investigaron los alcances del soporte, se mejoró la calidad de cámaras y lentes, se propagó la reproducción del sonido, se fijaron condiciones para la expansión de las salas, incluyendo la creación de normas de patentamiento, derechos de autor y difusión de los productos. Hubo un contexto propicio para el negocio, se crearon sociedades públicas y privadas, se construyeron espacios que pudieran absorber y generar las nuevas necesidades de la incipiente industria.

² Sobre los orígenes del cine científico se puede consultar Morettini (2016).

En ese momento expansivo se produjo, en 1914, el advenimiento de la Primera Guerra Mundial. Entonces, por un lado, en Europa se impulsó la producción de noticiarios informativos y films de propaganda, por otro, la modalidad de trabajo estadounidense, lejos del conflicto bélico, se afirmó como referente para América Latina. Así pues, una vez finalizada la guerra había una industria consolidada, un apogeo que apuntalaba los circuitos de producción, distribución y exhibición. Fue el momento en que el cine de estudios definió las categorías de géneros, estereotipos y estilos. La popularidad que alcanzó el cine de espectáculo hizo que cierta parte de las audiencias asociara el medio solo con el negocio del entretenimiento.

Pero no dejó de desempeñar un papel relevante para el conocimiento, la información y la comunicación. En la década del '20 el audiovisual se introdujo en las escuelas como material didáctico, a la vez que los documentales se integraron a las noticias y a la investigación. Un caso que llama la atención, en esta variedad, es la producción de la película *The sinking of the Lusitania* (Mc Cay, 1918) uno de los primeros cortometrajes de animación documental. El film, financiado por empresas multinacionales como la Standard Oil, se vale de placas de textos, fotografías y animaciones para explicar el hundimiento del buque de pasajeros a consecuencia de un ataque submarino. Tuvo la función de denunciar al Imperio Alemán por el crimen de guerra.

Los medios de comunicación se hicieron presentes en todos los espacios de la vida social. Así como se mejoraban las técnicas de reproducción también se exploraban los recursos para transferir información mediante la palabra escrita, los gráficos, los simbolismos y el sonido. El cine mudo se valió de placas de diálogo que se insertaron por corte directo entre los planos de la acción. Hubo que poner textos en pantalla, para lo cual los estudios conformaron equipos de rotuladores que, además de resolver los créditos, diagramaron cartones y separadores. Estos equipos se formaban de letristas, dibujantes e ilustradores que encontraban, en este nuevo oficio de características particulares, posibilidades de desarrollo laboral.

El diseño, el audiovisual, la animación

Al mismo tiempo, casi todas las vanguardias artísticas se ocuparon de la palabra escrita, la tipografía, la fotografía y el cinematógrafo: el dadaísmo, el futurismo, el constructivismo, pusieron en su agenda estos temas. Había interés por el estudio de la forma en movimiento, la tecnología, su expresividad y la animación. Un caso que merece atención, en los años '20 es el trabajo del alemán Walter Ruttmann, así como el de los constructivistas Viking Eggeling y Hans Richter, quienes exploraron el encuadre en movimiento aplicando los principios del campo visual.

Un seguidor del trabajo de estas experiencias fue el húngaro László Moholy-Nagy, quien residiendo en Alemania profundizó la apuesta orientando su trabajo hacia la investigación de la cinética más allá del aspecto formal. Moholy-Nagy exploró las relaciones entre los artefactos de reproducción, la luz, el espacio, la posición de la cámara, la cadencia, la nitidez, los fundidos y el sonido. Desde su punto de vista, estos elementos comprometerían a futuro la experiencia de

la visión y de la comunicación. Así, indagó en los recursos del cine documental con el propósito de ofrecer testimonios sobre la realidad material y social.³

Del otro lado del Atlántico, el fotógrafo y cineasta Luiz Thomaz Reis formaba parte de la expedición a la selva brasilera del Mato Grosso, donde realizó un valioso aporte al cine documental cuando presentó la película *A redor do Brasil* (1932). Este film, considerado como el primer largometraje etnográfico, intercala con destreza placas de texto, didascálicas y mapas, con imágenes de la población nativa hallada por la expedición.

Siguiendo la línea de proyecto, la búsqueda del lenguaje universal de la abstracción, además de circular en la Bauhaus, llegó a otras escuelas europeas. El búlgaro John Halas, por entonces estudiante de arte en su ciudad natal, abrió en 1932 un estudio para ofrecer servicios de cine publicitario. Al poco tiempo emigró a Londres, donde conoció a la realizadora Joy Batchelor. Juntos formaron el estudio Halas & Batchelor Ltd. cuyas películas lograron un alto estándar de calidad. Implementaron técnicas de animación trabajando con diferentes metrajes, haciendo foco en la relevancia de la transferencia de contenidos. En apuesta al potencial instructivo del dibujo animado, el estudio priorizó la temática humanista, sin dejar de lado los productos para el mercado. Realizaron filmes documentales, cortometrajes, largometrajes y material didáctico (Halas y Pickles, 2015).

Estos desafíos representan un espíritu de época abocado a la difusión de valores de cara al uso responsable de los medios masivos. Los inicios de Halas & Batchelor son casi simultáneos con los trabajos del artista neozelandés residente en Londres, Len Lye, realizó filmes experimentales con intervención de fotogramas y cortometrajes informacionales sobre la guerra. Fue una respuesta a la manipulación de la información audiovisual por parte de los regímenes totalitarios. Por caso, se puede confrontar este material con los filmes de propaganda de Leni Riefenstahl para la promoción del régimen nazi.

En 1959 Halas publicó, en colaboración con Roger Manvell, el libro *The technique of film animation*, sobre la técnica del cartoon. Fue el inicio de una serie de escritos muy importantes para los proyectistas, pues se transformó en literatura inevitable sobre comunicación audiovisual. Los títulos *Design in motion* (1962), *Film and tv Graphics* (1967), *Computer animation* (1974), *Visual scripting* (1976), *Graphics in motion* (1981) se convirtieron en bibliografía básica para las carreras de diseño alrededor del mundo. En ellos se puede ver cómo Halas aplica para el proyecto un principio básico del montaje: secuenciar las relaciones entre imágenes fijas, móviles y sonidos para que representen una idea como totalidad. Alrededor de este concepto propone seis ejes: comunicar ideas en espacio y tiempo, comprender los mecanismos del movimiento, relacionar el sonido con la cinética, tener sentido de la temporalidad, aplicar los principios la organización gráfica a las necesidades técnicas, utilizar la luz de como materia prima adecuada (Halas, 1981, p. 16).

Otro aporte muy influyente de finales de los '50 se puede constatar en la gráfica televisiva de la British Broadcasting Corporation, BBC, realizada por Richard Levin y un equipo de egresados

³ Sobre los filmes de Moholy-Nagy ver Goergen (2010).

del Royal College of Art. El departamento de diseño, liderado por Levin, planteó un concepto integral que abarcó la puesta en escena desde los títulos, las promociones, la escenografía, la utilería y la iluminación. Levin publicó el libro *Television by Design* (1961) donde concibe el diseño como una tarea que “presupone un conocimiento técnico sobre los métodos de producción como así también una respuesta comprensiva del guion o del propósito del material que será transmitido” (p.12) para afirmar luego que “no es posible discutir el proceso de diseño aislado de la producción en su conjunto” (p. 12).

Unos años más tarde, en la misma línea de trabajo, un integrante del equipo de la BBC, Roy Laughton, dio a conocer su libro *TV Graphics*. En él hizo referencia al entrenamiento profesional, subrayó la importancia de identificar las condicionantes de producción, y de controlar los procesos de transferencia, desde lo conceptual hasta los aspectos técnicos específicos como la densidad y el contraste para la emisión en pantalla (1966, p. 27). Ambos libros fueron material de consulta profesional. La imagen institucional que alcanzó la BBC no solo cargó de prestigio a la corporación, sino que emerge como un antecedente en el área. A su vez, entre 1961 y 1969, se emitió la serie *The avengers* (AA.VV) producida por la Associated British Corporation, ABC, que tuvo gran influencia por su contenido, puesta en escena, títulos y cortos promocionales. Por esa misma época, en Estados Unidos, la cadena Columbia Broadcasting System, CBS, con un isotipo diseñado por William Golden, integró un equipo de dibujantes, animadores, y diseñadores, entre los que se puede mencionar el trabajo de Joe Aviron.

El avance del diseño también se dio en los largometrajes de cine de ficción. En sucesivas películas, las presentaciones de los filmes de Roger Corman utilizaron placas fijas, animación, trucas para introducir sus historias, destacándose las secuencias de *The tomb of Ligeia* (1964), *The masque of the red death* (1964) y *De Sade* (1969). Otro aporte importante fue el trabajo del estadounidense, radicado en Londres, Maurice Binder. Su propuesta de títulos se destacó tempranamente en los films de Stanley Donen *Surprise Package* (1960) y *Charade* (1963) para luego identificar la serie de James Bond.⁴ Los trabajos de Binder remiten a las secuencias abstractas realizadas por Richter y Eggeling, y son un paradigma de los '60. Igualmente valiosas resultan las dos presentaciones de la saga que realizara el egresado de la Escuela de Chicago Robert Brownjohn para *From Russia with love* (Young, 1963) y *Goldfinger* (Hamilton, 1964). Allí se encuentra claramente expresada la impronta del cinetismo de Moholy-Nagy.

La línea proyectual chicagüense tuvo continuidad con los aportes de Gyorgy Kepes en el Massachusetts Institute of Technology, MIT. De origen húngaro fue, junto a Moholy-Nagy, impulsor del humanismo tecnológico relacionado al proyecto. Su labor en los cursos de Chicago primero, y en el MIT unos años después, es sumamente relevante. Kepes investigó sobre las formas de organización visual surgidas con el cinematógrafo, procurando la sistematización de las técnicas con fines comunicacionales (1969, p. 23). Promovió una formación en diseño tributaria del ideario moderno, entrenando profesionales que se hicieran responsables de la calidad de las

⁴ En ese período Binder se encargó del diseño original de 1962, luego fue reemplazado por dos films por Robert Brownjohn retomando en los trece filmes siguientes.

piezas que producían, advirtiendo sobre la importancia de los medios masivos para el cotidiano contemporáneo.

Entre sus seguidores se destacan, además del mencionado Brownjohn, Saul Bass -cuyo trabajo es otro gran paradigma de diseño de títulos- y los animadores que integraron la United Productions of América, UPA, desde donde se realizaron, además de films comerciales, cortometrajes concebidos como canales de información y educación (Bashara, 2019, 51). En la producción de los primeros años de UPA se puede encontrar material que se emparenta con los trabajos de Halas & Batchelor, por su búsqueda instructiva, el uso de la técnica y de las formas expresivas abstractas. UPA presenta, en varios de sus cortometrajes, los antecedentes del cortometraje didáctico.

Por su parte el estadounidense John Whitney, especialista en animación, creó a principios de los '50, el estudio Motion Graphic Inc., dedicado a la animación para cine y televisión. Realizador de cortometrajes experimentales, Whitney investigó la gráfica asistida con ordenador aplicando sus propias técnicas, las que adaptó luego para trabajos comerciales (Rosinski, 2009). Fue quien produjo la animación de la memorable secuencia diseñada por Bass para el film *Vértigo* (Hitchcock, 1958).

El corredor abierto por el movimiento moderno entre Europa, Nueva York, Hollywood y Chicago da cuenta de la consolidación de la industria estadounidense del entretenimiento y de cómo, durante los años de la posguerra, se fortaleció su lugar como potencia dominante. Los avances tecnológicos que se dieron en ese momento impactaron en mejoras para la rotulación de las películas, técnicas como la superposición de imágenes con pantalla azul, los sistemas de cámaras y proyección en pantalla ancha, el Cinerama -tres cámaras en sincronía- o el Senso-rama 3D que apuntalaban las técnicas de inmersión, se complementaron con la electrónica, resignificando el uso de los códigos fílmicos, entre los cuales se cuenta la intercalación de textos, didascalias, animaciones y títulos.⁵ Eran épocas en que se profundizaba la investigación sobre gráfica por ordenador y se discutían términos como hipertexto e hipermedio.

La posguerra fue un tiempo de resignificación del documental, propagandístico y noticiero. Había nuevas razones e intereses políticos y económicos. A fines de los '50 se distribuyeron los equipos livianos para rodaje con grabación directa, lo que implicó la posibilidad del registro directo del reportaje. El audiovisual informativo-didáctico amplió su zona de aplicación, podía difundirse en salas, pero también en las cadenas de televisión. Así como en diferentes aspectos de la vida social crecía la demanda de diseño de información, en los medios se auspiciaba la inclusión de placas con texto, separadores, esquemática para el material documental, enriqueciéndose las posibilidades de transferencia de contenidos. El recurso fue utilizado también en las presentaciones en eventos, filmaciones didácticas, económicas, médicas, biológicas, antropológicas, de ciencias sociales mediante la proyección de placas fijas.

⁵ Algunos de estos sistemas cayeron rápidamente en desuso por las dificultades para equipar las salas cinematográficas a escala mundial. Otros se fueron actualizando a lo largo del tiempo y siguen en uso.

Parte de estos contenidos se introdujeron en las escuelas de diseño, la transmisión de noticias, la secuencialidad, la televisión, el cine y la radiofonía fueron problemas planteados en la Hochschule für Gestaltung, HfG Ulm, en el Departamento de Información primero y luego, impulsada por Christian Staub, como sección propia orientada a la formación de realizadores. A este espacio se integraron los cineastas Edgar Reitz y Alexander Kluge, quienes exploraban la narrativa del cortometraje documental. Los trabajos de Reitz ensamblaban el montaje, la banda sonora, el encuadre, la cadencia, la foto fija, la truca, la didascalia, mientras que los de Kuge se destacan por el manejo de la composición por montaje y la locución. Ambos abordaron contenidos sobre la condición moderna, la técnica y los modos de vida. Luego formaron parte de lo que se conoce hoy como nuevo cine alemán.⁶

Así como sucediera en el Royal College of Art inglés, en Suiza, tanto la Escuela de Basilea como la de Zurich, experimentaron la secuencialidad del texto fundamentados en la modulación geométrica del espacio y las estructuras gráficas. A mediados de los '60, con una instalada masividad de la televisión, la formación en diseño fue introduciendo contenidos audiovisuales. La inquietud sobre el proyecto en los medios se puede constatar, por ejemplo, en el Congreso Internacional de Diseño en Aspen de 1966, en el que los diseñadores debatieron sobre las técnicas del film contemporáneo y las comunicaciones de masas. Una institución abocada al estudio de las técnicas de animación fue el National Film Board, NFB, de Canadá, donde el escocés Norman McLaren creó el Departamento de Animación. Su trabajo tuvo gran impacto para la gráfica en movimiento: dibujos, manchas y rayados sobre los fotogramas, intervención sobre las bandas sonoras, y creación de técnicas, serían aplicados luego a trabajos comerciales.

Como se ha mencionado, la televisión se expandió rápidamente haciéndose cada vez más popular. El artefacto pasó de ser un objeto para las clases media-alta a otro de gran consumo en las capas con menos recursos. A la transmisión por antenas, se sumó, en algunos países, la transmisión por cable y en color. Alemania Occidental, Francia, Rusia y Estados Unidos promovían la formación en producción televisiva. En los Estados Unidos, Japón y Europa occidental una parte de la población veía las transmisiones en color, mientras en América Latina, Asia, África y Europa del Este, lo hacían en blanco y negro.

La tecnología audiovisual se propagó entre realidades muy diversas. En los países del Este europeo, bajo el dominio comunista, el enorme control del Estado, la escasez de película y la ansiedad por conocer las técnicas implicaron el desarrollo de novedosas formas expresivas. El impulso estuvo vinculado con las escuelas de diseño, pudiéndose destacar el trabajo de los polacos Walerian Borowczyk y Jan Lenica, quienes alcanzaron un alto estándar en el uso de la animación y del montaje. De su producción hay que mencionar el cortometraje *Sztandar Młodych* (1957), realizado para el periódico de la unión polaca de la juventud. Material de archivo, inserts, tipografía, foto fija, signos de puntuación, tomas en negativo, se integran mediante el

⁶ De Reitz se puede ver *Yukatan* (1960), documental *Kommunikation* (1962), film realizado para la Oficina de Correos de Alemania Occidental, *Geschwindigkeit* (1965) que explora el vértigo entre la velocidad en el tiempo moderno. De Krueger se puede ver *Brutality in Stone* (1961), en el que explora la arquitectura nazi.

corte directo en un crescendo audiovisual que precede muchos de los recursos que se utilizarían treinta años después. El trabajo de estos realizadores presenta problemáticas como la alienación, la represión, la sexualidad, la opresión social. En una línea similar, como expresión contracultural, se encuentran los cortometrajes del estadounidense Stan Vanderbeek, tales como *A la mode* (1959) o *Fluids* (1964). Vanderbeek creó el *moviedrom*, un espacio de proyecciones simultáneas y envolventes que retomó la idea del policine promovida por Moholy-Nagy. También fue pionero de la animación computada.

A su vez el Japón de la posguerra impulsó sus propios productos sacando provecho económico de la media animación. Estos cortometrajes para televisión pasaron a competir exitosamente con productos foráneos ya instalados, dando origen al animé. Uno de los referentes es el realizador Osamu Tesuka, a quien se le atribuye la creación del estilo. Sus personajes Kimba y Astroboy, creados en la década del '50, se adaptaron como series de televisión animadas y resultaron productos de gran éxito. Asimismo, se registran diferentes propuestas diseñadas para comerciales de televisión, entre las que se pueden mencionar los proyectos de Sigeo Fukuda. Las series de los '60 como *Ultraman* (*Tsuburaya, 1966*) o *Mach GoGoGo* (*Sasagawa, 1966*) sumaron muy buenos diseños de créditos a sus producciones en código con las historias. El rasgo distintivo de estas secuencias es que convergen los componentes del manga con elementos de la narrativa cinematográfica: tomas congeladas, planos que subrayan la gestualidad de los personajes, sonido en sincronía. Otro animador destacado es Yoji Kuri, realizador de cortometrajes no convencionales, quien exploró técnicas diversas.

En la evolución del diseño japonés de los '50 cabe destacar la vigencia del discurso moderno, la circulación de las investigaciones de Kepes y las mutuas miradas entre la tradición icónica oriental con los nuevos discursos. Hubo dos eventos significativos para su posicionamiento en el mercado: el Congreso Internacional de Diseño en Tokio de 1960 y los Juegos Olímpicos de 1964. En el primero se detecta el intercambio con diseñadores que llevaron nuevas perspectivas sobre la comunicación y los medios, como Tomás Maldonado y Saul Bass. El segundo fue la oportunidad para presentar el capital tecnológico alcanzado por el país oriental: por primera vez se transmitió parte del evento vía satélite y a color, se utilizó la técnica de cámara lenta y microfonía de aislación de ruido.

Respecto de la Argentina, así como los subtítulos de las películas extranjeras, gran parte de los títulos de crédito fueron realizados por los técnicos de Laboratorios Alex. Los textos y las misceláneas se pintaban en placas de cartón para luego filmarse y, eventualmente pasar a la truca. En los '50 las salas exhibían los noticieros de *Sucesos Argentinos* y la propaganda del peronismo apostaba a los medios dinámicos como uno de sus estandartes.⁷ La primera transmisión televisiva se realizó en 1951, al mismo tiempo que en otros países de la región, pero recién en 1954, con la comercialización de aparatos, comenzó la expansión de la señal.⁸ En 1956,

⁷ Los noticieros de *Sucesos Argentinos* se emitieron entre 1938 y 1972.

⁸ En México, Cuba y Brasil se comenzó con las transmisiones en 1950.

cuando las salas fueron habilitadas para exhibir publicidad, los realizadores encontraron nuevas oportunidades laborales, proliferando los estudios de animación.

La escasez de celuloide, la falta de competitividad, la insuficiente reinversión en equipamiento fueron algunos de los factores que anunciaron la crisis de la industria local. Pese al proteccionismo aplicado durante el gobierno peronista, a comienzos de la década siguiente no quedaban más que resabios de la infraestructura que una vez gozaron los grandes estudios. El fin de ese modelo dio paso a las producciones independientes. En esta época se distingue el trabajo de Juan Carlos Villar, técnico de Laboratorios Alex que tituló, con versatilidad clásica, filmes tan disímiles como los de Daniel Tinayre, Hugo del Carril, Armando Bo o Manuel Antín. Un antecedente aislado de proyecto son los créditos diseñados por Guillermo González Ruiz y Martín Domato, con tipografías palo seco, dilución de cuadro y estructuras de traslación, para la apertura del film *Shunko* (Murúa, 1960).

En esos años también se destaca la secuencia de presentación de la película *Hotel alojamiento* (Fernando Ayala, 1966) una exitosa comedia que estuvo varios meses en cartel. Esta introducción, realizada por Roberto Gil y Mario Bertolini, realizadores de cine de animación publicitaria, ensambló técnicas del montaje y animación para explicar un contenido breve pautado en el guion. Igual de relevante es la escena que da inicio al documental *La hora de los hornos* (Solanas y Getino, 1968) un largometraje político tan premiado como censurado, que se pudo estrenar recién después de las elecciones de 1973. Se trata de una secuencia de montaje dinámico que combina tomas documentales, fotos fijas y textos sincrónicamente reforzados mediante la música y la animación que anticipa la modalidad narrativa que atraviesa el film. Esta propuesta tuvo continuidad con *Los hijos de fierro* (Solanas, 1973).

En los '60 estaban en el aire cuatro canales de televisión de la ciudad de Buenos Aires más repetidoras de las provincias con programación local. Fueron años de apuesta a la industrialización y aumento del consumo. La publicidad televisiva tenía gran repercusión, el dibujo animado publicitario pasaba por un gran momento, los estudios, cada vez más profesionales, crearon personajes identitarios de marcas y productos. Cabe citar el trabajo del animador Víctor Iturralde para caramelos Sugus, los gatitos de Manuel García Ferré para Lanas San Andrés, los perros de Catú para Salchichas Vienísimas Tres Cruces y los separadores del programa *Sábados Circulares* de Pipo Mancera (Manrupe 2004, p. 50).

No se puede dejar de mencionar que, a fines de la década, se presentaron en el mercado dos tecnologías que, entre otras, impactarían años después. Una ellas fue la del video con cinta magnética, la otra, el proyector Kodak de carrusel. Este último fue un artefacto que aportó gran fluidez para el pasaje de diapositivas. Se podía sincronizar con un reproductor de audio dando lugar al audiovisual de imagen detenida. Así, se pudo ensamblar la esquemática, la imagen, el texto con la banda de sonido. Hasta la década del '80 fue un sistema muy utilizado como herramienta para docencia, documentación de campo, y difusión de procesos de investigación en encuentros científico-académicos o de negocios.

La reafirmación de la secuencialidad en diseño

Las propuestas innovadoras de los años '60 dejaron huellas para la década siguiente, cuando se asentó la práctica del diseño, más que nada en aquellos países que habían alcanzado niveles industriales en la producción y distribución de películas. Las agencias de efectos especiales, animación y títulos de crédito habían organizado la forma de trabajo, integrándose métodos, técnicas y equipamiento con las demandas de las empresas contratantes, tanto de cine como de televisión.

Por ese tiempo hubo nuevas innovaciones en los accesorios de equipamiento. Se puede nombrar al respecto el estabilizador de cámaras *-steadycam-* que cambió el rodaje con movimientos de cámara. También se comercializaron masivamente los mencionados soportes audiovisuales de cinta magnética, como las videograbadoras y reproductoras, que se terminarían de popularizar en los '80. El sistema de video trascendió en varios aspectos: habilitó otras formas de documentar, posibilitó recuperar los filmes clásicos para verlos en los hogares, abrió nuevos circuitos, dio lugar al videoclub, puso a disposición de los usuarios, a bajo costo, la realización de material audiovisual.

La cinematografía tenía una infraestructura propia y la televisión consolidó su lugar en el entretenimiento familiar. Este medio terminó de integrarse al equipamiento doméstico, a escala global, recién finalizando los '60. Con métodos de producción muy diferentes según las regiones y las economías, alimentándose de las prácticas del cine y de la radio, posicionada según las condiciones e intereses impuestos por los modelos públicos o privados, la televisión llegó a los hogares y también a espacios de sociabilidad como bares y restaurantes.

A principios de los '70 se creó la Interfase Gráfica del Usuario, GUI, que convirtió los gráficos del ordenador en parte del entorno de trabajo. Fue un punto de inflexión, pues se pasó a visualizar el diseño final en la pantalla de la computadora. Eran herramientas de enorme interés para los proyectistas, tal como se evidencia en el encuentro Computer Graphics '70, un simposio dedicado a la divulgación de técnicas para la arquitectura, el diseño y la ingeniería realizado en Gran Bretaña. De igual manera circulaban las tendencias hacia los sistemas y programas secuenciales de diseño, como se puede constatar, por nombrar algunos, en los estudios aplicados por Bruno Munari, Karl Gerstner o Armin Hoffmann.

En esa década se prestó gran atención al audiovisual como apoyo para la educación presencial y a distancia. Los cursos de idiomas, de geografía, de anatomía, de historia integraban proyectores, grabadoras y reproductoras con manuales para sus estrategias didácticas. En los eventos especializados se presentaron avances sobre desarrollo de interfaces para la enseñanza asistida con ordenador. Muchos de estos dispositivos no llegaron a ser innovaciones, ya que no superaron la instancia del prototipo⁹

En materia de apertura de largometrajes había, en la industria estadounidense, especialistas de reconocida trayectoria como Wayne Fitzgerald, formado en Pacific Title, o Pablo Ferro, formado con Abe Liss, ex integrante de UPA. Del primero se puede mencionar su trabajo para los

⁹ Se puede mencionar, por ejemplo, el sistema Tell de Philips.

films *Bonnie and Clyde* (Penn, 1967), *Chinatown* (Polanski, 1974) o *Apocalypse now* (Coppola, 1979). De Pablo Ferro se destaca su trabajo en *Bullit* (Yates, 1968), *The Thomas Crown Affair* (Jewinson, 1968) y *A clockwork orange* (Kubrik, 1975). Ambos también hicieron proyectos para televisión. De igual manera sobresale la secuencia de montaje sonoro para la apertura de *Cabaret* (Fosse, 1972) con títulos realizados por Modern Film Effects.

En ese contexto emergió una nueva generación profesional, entre los que se pueden mencionar a Richard Greenberg, egresado del Instituto de Chicago, quien después de trabajar con Ferro creó R/Greenberg Associates, RGA. Esta productora realizó créditos como los de *Superman* (Donner, 1978), *Alien*, (Scott, 1979) y *The Untouchables* (De Palma, 1987). A la vez se apuntan los proyectos de Dan Perry, quien luego de trabajar como ilustrador en el estudio de Bass se encargó de las secuencias para *Taxi Driver* (Scorsese, 1976) *Star Wars* (Lucas, 1977) y *All that Jazz*, (Fosse, 1979), entre otros.

En la televisión se terminaron de sistematizar los componentes de identidad agrupándose los elementos entre encabezados, placas, moscas, separadores, cortinas y otros. Se profesionalizaron las secuencias animadas, más que nada en cartoon, tanto para la presentación, desarrollo y cierre de los programas como en los segmentos de publicidad. Un trabajo novedoso fue el que hizo el cineasta Terry Gilliam para el programa humorístico de la BBC *Monthy Phynton's Flying Circus* (1969). Fueron secuencias breves, insertas entre escenas del programa, con una impronta que remite tanto a los cortometrajes de Vanderbeek como a los producidos en los países del Este. La propuesta introdujo técnicas poco usuales para el estándar de la televisión, como la animación técnica y el *pixilation* integrando escritura gestual, imágenes, locución y música.

Otra experiencia influyente estuvo dada por los cortometrajes elaborados en los estudios de animación Pannónia Filmstudio de Hungría. Estas piezas de comunicación producidas por el Estado, supervisadas bajo estricto control, encontraron un singular modo narrativo para expresar la opresión del régimen de gobierno.¹⁰ A mediados de los '80, a raíz de que los productos de Pannónia ganaban prestigio en festivales internacionales, el estudio propició una serie de becas e intercambios del que participaron especialistas de Europa y América del Norte.

En relación a la enseñanza proyectual, la mayor parte de las escuelas de diseño integraban, paulatinamente, contenidos sobre el par texto-imagen secuenciado y cinético. Los temas del movimiento y la secuencialidad se complementaron con problemáticas de morfología, visión y ejercitación de sistemas. A los clásicos ejercicios de gráfica impresa se fueron sumando temáticas relacionadas con la industria televisiva, cinematográfica e incluso informática. En algunas escuelas se estudiaban contenidos sobre animación asistida por ordenador.¹¹

Los '70, en nuestro país, fueron años en que se profundizaron la violencia política, el terrorismo de Estado y los exilios. La crisis económica mundial de 1973 provocó una caída del consumo que terminó de colapsar con el plan económico de 1975 conocido como rodrigazo. La crisis

¹⁰ Ver por ejemplo *Sisyphus* (Marcell Jankovics, 1974) *The fly* (Alexandra Markcs, Wladimir Nutrisa, 1981)

¹¹ Ver por casos los ejercicios del área de Communication Design de Philadelphia College of Art, de la Escuela de Diseño Zurich en Suiza, de la Universidad de Munich, Alemania Federal.

se manifestó en el cierre de empresas pequeñas y medianas, entre las que se cuentan gran parte de las productoras de animación. En el diseño de los primeros '70 se puede mencionar la identidad de González Ruíz para canal 2 de La Plata, que incluyó el signo básico y las placas separadoras. A su vez, Producciones García Ferré difundía con gran éxito sus productos para cine y televisión: largometrajes, enciclopedias, revistas y productos de divulgación.

La dictadura cívico-militar que asumió el poder a partir de 1976 realizó varios cortometrajes de propaganda referidos a lo que autodefinían como “reorganización nacional”. Es material que da cuenta de la manipulación de los medios por parte del poder dictatorial. En ese tiempo se dio continuidad a la postulación de nuestro país como sede del Mundial '78. La Federación Internacional de Fútbol Asociado, FIFA, demandó la infraestructura especial para la transmisión televisiva del evento. En agosto de 1976 se creó Argentina 78 Televisora SA, A78TV, una empresa pública que emitiría señal a color hacia el exterior, y en blanco y negro en nuestro país. La identidad institucional, seleccionada por concurso, estuvo a cargo de Carlos Gallardo (AA, VV, 99, 1977). Para esa ocasión el régimen de gobierno contrató a la agencia norteamericana Burson Marsteller para producir una serie de cortometrajes que formaron parte de una siniestra campaña de encubrimiento del terrorismo de Estado.

En 1979 se comenzaron a realizar las Jornadas de Cine Independiente en la ciudad de Villa Gesell, organizadas por la Unión de Cineastas de Paso Reducido, UNCIPAR. El evento fue, en los años sucesivos un espacio que estimuló el surgimiento de nuevos realizadores. La cinematografía local había tenido un intento de renovación al comenzar el decenio, algunos filmes como *La Patagonia rebelde* (Olivera, 1974), *La tregua* (Renán, 1974) o *La Raulito* (1974) buscaron estilos propios con elección tipográfica para sus títulos a modo de signo identitario. Pero la censura, el ajuste económico, y la represión, clausuraron toda posibilidad. Durante la dictadura resultan de interés la secuencia de fotos fijas de Pedro Luis Raota para *Desde el abismo* (Ayala, 1979) y las aperturas de *El poder de las tinieblas* (Sabato, 1979) o de *Tiempo de revancha* (Aristarain, 1981). Realizadas en Estudios Alex, muestran un *aggiornamento* al estándar de esa época. En plena retirada del régimen cívico-militar, se estrenó el largometraje *La república perdida* (Pérez, 1983) otro documental político que integró, con destacada calidad técnico narrativa, los recursos de fotos fijas, animaciones, escenas breves, locución y banda musical de gran nivel. Estrenada poco antes de las elecciones, alineada con el discurso del candidato del radicalismo, la película logró tener más de dos millones de espectadores en cuatro meses.

La tecnología de la década del '80 trajo consigo la computadora personal IBM y la Apple Macintosh, la técnica del *videograf*, el láser, la holografía y los efectos especiales en cine. El paso del cómputo alfanumérico al gráfico optimizó las condiciones de visualización en pantalla en dos y tres dimensiones. Se expandió el mercado a la vez que se empezaron a resignificar las formas de trabajo hacia un futuro informático inmediato. La paulatina inserción de procedimientos digitales sobre material filmado repercutió en el uso de las fuentes tipográficas. La dominancia de placas de texto con foto fija o con truca fotográfica comenzó a virar hacia la tipografía en movimiento, iniciándose una etapa de experiencias investigativas formales, perceptivas y cinéticas sobre el comportamiento en pantalla de la tríada texto-sonido-movimiento.

En cuanto a los trabajos de animación, en Gran Bretaña se destaca el estudio Klacto Animations dirigido por el argentino Oscar Grillo -quien trabajó para Halas & Batchelor- junto a Ted Rodkley. Este estudio alcanzó un alto nivel en cortometrajes comerciales con influencias de animadores reconocidos como McLaren, del NFB y de John Hubley, de UPA. En Estados Unidos, la experiencia acumulada en el manejo de la técnica audiovisual confluyó en la imagen de la pantalla de la Music Televisión, MTV, un canal de cable que comenzó su transmisión en 1981 y logró su pico de popularidad un decenio después. Fue una señal sin programación definida, que tenía como meta difundir videos de música rock y pop a lo largo de todo el día. El logotipo de la cadena, diseñado por el estudio Manhattan Design, alcanzó su forma identitaria a partir de múltiples intervenciones formales, en consonancia con la explotación de las técnicas y recursos provenientes de la animación experimental.

La mayor parte del material de MTV tuvo a la música y a la gráfica como condicionantes del contenido. La cadena llegó a tener filiales en varios países del mundo. Videos como los de Stephen Johnson *Road to nowhere* (Talking heads, 1985), *Sledgehammer* o *Big time* (Gabriel, 1986) recuperaron el legado de McLaren combinando técnicas de video con *stop motion* o *pixilation*. También marcaron época los videos animados por Michael Patterson y Candace Reckinger para *Take on me* (Aha, 1985) y *Opposites attract* (Abdul, 1989).

En cuanto a los títulos de crédito, a mediados de los '80 sorprendieron los diseños del argentino Juan Gatti para las películas del español Pedro Almodóvar. Sus proyectos recuperaron la placa fija, con diseños en collages alternados con animaciones breves. Gatti se destacó en las presentaciones de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1984), *Matador* (1985) y *¡Átame!* (1987). En animación se puede mencionar la escena introductoria de *Who's the girl* (Foley, 1987) un trabajo realizado por Daniel Melgarejo para Broadcast Arts Inc., así como el vértigo entre música y texto resueltos por Dan Perry para *After Hours* (Martin Scorsese, 1985). Igualmente vale la revalorización de los títulos clásicos bajo música orquestal que realizó Penelope Gottlieb para *Prizzi's Honor* (Huston, 1985) y la secuencia inicial en cartoon de *Honey I shrunk the kids* (Johnston, 1989) realizada por Kroyer films.

En la Argentina la vuelta a la democracia trajo consigo la abolición de la censura y el intento por recuperar la industria cinematográfica. En 1984 se recobró la media anual histórica de 24 estrenos nacionales. Numerosos films locales se identificaron mediante el recurso de selección y armado tipográfico, otros directamente con logotipos, sin evidenciarse en las secuencias de títulos más que una prolija diagramación sobreimpresa. Se pueden mencionar las presentaciones realizadas en Laboratorios Alex de *Camila* (Bemberg, 1984) y *La historia oficial* (Puenzo, 1985), o los de *Tangos, el exilio de Gardel* (Solanas, 1986). En ese marco se distingue la apertura de *La película del rey* (Sorín, 1986) que intercala placas de créditos en una escena breve de televisión dentro del cine.

Del uso analógico al digital

En la década del '90, retomando las experiencias de animación analógica, pero ahora también con asistencia digital, la palabra escrita fue sometida a tratamientos de montaje, metamorfosis, rupturas, transiciones y animación como ensayos de relaciones entre figura-fondo-movimiento-sonido. La informática cambió el fenómeno de la pantallización, hasta entonces evidente en el cinematógrafo y la tv, ahora también en las redes de internet. La televisión por cable y el equipamiento de control a distancia incidieron en las conductas de los usuarios, quienes tuvieron la opción de explorar el *zapping* y el monitoreo. La percepción rápida de las secuencias con el aparato encendido hizo emerger la mera sintaxis de la sucesión de planos, impactando sobre el concepto de montaje.

Frente a la mundialización de los medios audiovisuales, con la popularización de los ordenadores y el avance de representación gráfica en pantalla -representación de los modelos diseñados- los medios masivos buscaron optimizar su presencia en el mercado. Los canales demandaron nuevos programas de identidad corporativa y abrieron secciones internas con equipos de trabajo especializados para su aplicación. Hubo también, dentro de la publicidad, sectores de animación y diseño. Estos ámbitos fueron formadores de profesionales.

Al cerrar el siglo proliferó la experimentación sobre tecnología digital con diseños tipográficos bi y tridimensionales, ciclos sincronizados entre cinética y sonido, figuras en diferentes velocidades en pantalla, interacción, arquitectura de la información y percepción selectiva. En este caso, vale nombrar experiencias muy diferentes entre sí, por ejemplo, el grupo inglés Tomato, creado en medio de la recesión económica británica en 1991 e integrado por diseñadores, músicos electrónicos, artistas plásticos; la propuesta interdisciplinar del alemán Joachim Sauter; los proyectos de David Small estudiando las interfases para interacción tipográfica; la investigación de John Maeda sobre tecnologías de información y comunicación, las máquinas móviles y los sistemas de música visual del japonés Toshio Iwai, que remiten, una vez más, a los artefactos de Moholy-Nagy. Entre muchísimos otros, estos desarrollos colectaron habilidades y capacidades para la producción web, el videojuego y la convergencia tecnológica.

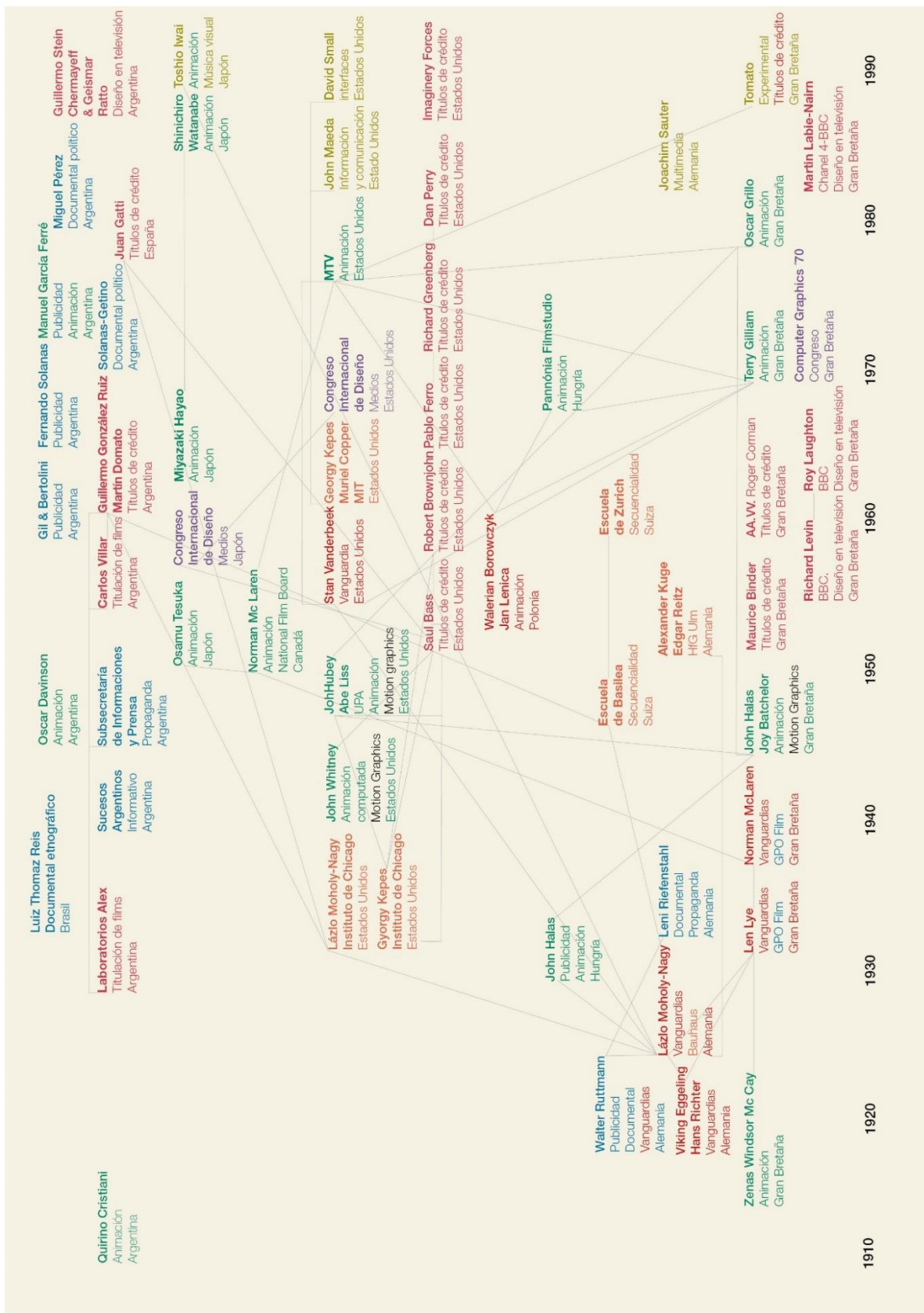
La transformación digital tuvo enorme influencia hacia el interior del diseño como actividad profesional. Se resignificaron las categorías tal como eran conocidas hasta el momento, pasando el diseño de información a ocupar un lugar central. En materia de investigación, los diseñadores ingleses Bob Cotton y Richard Olivier publicaron su trabajo sobre los nuevos medios bajo el sugestivo nombre de *Understanding hypermedia* (1992). A su vez, partiendo de un acervo audiovisual que revalorizó los proyectos de diseño de títulos de crédito, los norteamericanos Jeff Bellantoni y Matt Woolman buscaron clasificar la tipografía en movimiento. El cambio del soporte analógico al digital implicó nuevas perspectivas, modificando las relaciones entre emisores, receptores, usuarios, productos, conocimiento e información. En términos de Gui Bonsiepe (1998) el diseño, tal como era conocido mutó hacia el diseño de interfaces, el ámbito que conecta las interacciones que suceden entre el cuerpo humano, el objetivo de una acción y el artefacto (p. 22).

El nivel que había alcanzado el diseño informacional en la secuencialidad para la transferencia de datos tuvo gran injerencia para la incorporación de secuencias animadas dentro de documentales didácticos y científicos. Los canales de cable documentales como History Channel o National Geographic insertaron gran cantidad de diagramas comparativos, líneas de tiempo, cuadros estadísticos y mapeos con animación en sus programas, así como los noticieros de canales abiertos buscaron mejorar el nivel de visualización en sus placas del clima, del tránsito o de la información diaria. En ese contexto, el diseñador Martin Lambie Nairn, formado en el grupo de la BBC, introdujo la tecnología informática a la gráfica televisiva.

Una secuencia de títulos de crédito que tuvo gran impacto fue la que produjo el estudio RGA para el film *Seven* (Fincher, 1995). Realizada por Kyle Cooper, la secuencia rompió la narrativa del film con un *insert* de narrativa propia. Cooper creó al año siguiente junto a Peter Frankfurt el estudio Imaginery Forces, que logró un estilo de convergencia entre recursos digitales y analógicos. En este sentido se orientan secuencias como las *The Land of Dr. Moreau* (Frankenheimer, 1996) o *Wild wild west* (Sonnenfeld, 1999). A su vez la productora Greenberg/Schluter, realizó proyectos muy identificables, como los créditos de *Bram Stoker's Dracula* (Coppola, 1992) y *The Matrix* (Hnas. Wachosky, 1999) y el grupo Tomato alcanzó reconocimiento con las secuencias especiales y títulos para *Trainspotting* (Boyle, 1996). En el campo de la animación, el animé para adultos logró altos niveles de calidad, incluso en los créditos, tales como los de la serie *Cowboy Bebop* (Watanabe, 1998).

En la Argentina, eran tiempos de privatizaciones y desregulación económica en un plan que dio continuidad al implementado durante la dictadura. La ley de convertibilidad habilitó, circunstancialmente, la llegada de estudios, equipamiento y proveedores multinacionales. Se llevó a cabo un proceso de que alentó la creación de nuevas corporaciones. Los canales suscribieron a las normativas del *branding* y readaptaron su imagen, la mayoría contratando empresas extranjeras o impulsando coproducciones. América TV resolvió su identidad con Guillermo Stein, Telefó lo hizo con Ratto publicidad y Canal 13 con Chermayeff y Geismar (Fernández, 2008, 57). La gráfica animada también se renovó en la publicidad, generando espacios diferentes para numerosos profesionales. En cine se destacaron los títulos y las secuencias animadas resueltas por Juan Carlos Villar para *Gatica el mono* (Favio, 1993) y la presentación de Gonzalo Gil para *La sonámbula. Recuerdos del futuro* (Spiner, 1998).

Hasta aquí hemos esbozado algunas líneas sobre la evolución del par texto-imagen en los medios audiovisuales con fines comunicacionales. Se han señalado algunas vertientes experimentales provenientes de las vanguardias, otras con las escuelas de diseño, hemos visto cómo las mismas influyeron en los realizadores de títulos de crédito, abriéndose una subárea específica dentro de los múltiples rubros que componen la realización audiovisual. También se han revisado algunos hitos respecto del diseño para televisión, desde los pioneros de los años '50 hasta la inserción del *branding* de los multimedios para el mercado de los años '80 y '90. Al mismo tiempo una aproximación al documental y al audiovisual didáctico nos permite pensar cómo el diseño informacional ha sido relevante en la explicación de procesos y transferencia de datos.



Un mapa de relaciones para completar. Algunas influencias mutuas en la evolución del diseño audiovisual a lo largo del siglo XX.

Un área de límites permeables

Desde principios del siglo XX los pioneros del diseño reconocieron el potencial de los medios audiovisuales. Las piezas de comunicación audiovisual evolucionaron más o menos en paralelo al desarrollo del cine, según las demandas, en muchos casos desde dentro de la industria y en otros por fuera, en escuelas y corrientes vanguardistas. El espacio se construyó a partir de inquietudes científicas, artísticas, comunicacionales, comerciales -y otras- teniendo como vertientes los fundamentos del diseño más la experimentación de la secuencialidad y los principios cinéticos en un marco de continua transformación tecnológica. Emergió así una forma narrativa híbrida por sus múltiples vertientes, pero a la vez con rasgos propios por su intencionalidad, acordes a los saberes y prácticas que suscriben a las premisas de lo que hoy conocemos como diseño de comunicación.

Las apuestas de Moholy-Nagy y Kepes por el desarrollo de una iconografía dinámica trascendió en la industria y en la investigación. Por un lado, vemos los productos didácticos de Halas y las secuencias diseñadas por Bass, por el otro los desarrollos como los de la escuela de Chicago y el MIT. Estas experiencias fueron reconocidas en los albores de la televisión, cuando se planteó la necesidad de identificar las señales de transmisión. El diseño para este medio demandó mirar los antecedentes, conocer la técnica y fundamentalmente formar parte del proceso de producción en su totalidad. Los libros de Halas, Levin o Laughton, entre otros, reflexionando sobre su experiencia, aportaron métodos y sistematicidad en el trabajo.

Se han detectado algunos hilos conductores basados en la calidad de las comunicaciones, en favor de difundir valores y conductas sociales. Gran parte de los proyectos que se han mencionado tienen por objetivo comunicar una conciencia sociopolítica para enfrentar las condiciones de la vida moderna, el uso de los medios masivos para mejorar conductas de convivencia ciudadana basada en valores. También se ha visto cómo el uso de la tecnología puede ser constitutivo de la definición de un estilo. En tanto resulta de los sistemas de producción, de las formas de realización, de las herramientas y artefactos disponibles, de los recursos económicos, el estilo surge a consecuencia de la tecnología disponible, tal como se aprecia en el desarrollo simultáneo de productos audiovisuales como los japoneses, polacos, húngaros o norteamericanos durante la posguerra.

Entre las piezas audiovisuales aquí mencionadas hay una amplia gama de objetos que tienen por denominador común no solo el aspecto comunicacional, sino también la secuencialidad. En su vertiente más experimental -Moholy-Nagy, Reitz, Lenica, McLaren, Vanderbeek- pareciera tratarse de materializaciones dinámicas realizadas con imágenes y textos, a veces sin mención necesaria a la secuencialidad o al sonido. Sin embargo, las líneas de conexión demuestran que quien está en el día a día con las demandas de empresas e instituciones, no llega a experimentar. La experimentación e investigación proyectual, en el ámbito independiente o institucional, parece ser una de las tantas fuentes de las que se nutre la novedad para resolver proyectos de este tipo. En esa trama se entrecruzan las corrientes investigativas -resultados a veces más difíciles de clasificar en el área

de la comunicación, pero que presentan novedades en el manejo de la cinética, de las formas o de la sincronía- con los productos de comunicación con metas claramente predefinidas.

En el material que hemos citado se pueden encontrar constantes y variables. Los títulos de crédito, sean de apertura o cierre, presentan la información completa del personal de realización de un film. Los de apertura forman parte del inicio de la película, aparecen en el momento en que el film debe captar la atención de los espectadores dando lugar a un clima de atención. Los créditos son información de inicio que da paso a la narrativa, por eso en estas secuencias es fundamental el sentido diacrónico, porque en la relación especular entre imagen y sonido, es este último el que aporta fluidez visual mientras la iconicidad introduce contenidos. No siempre el diseño de títulos se sistematiza con la gráfica promocional del film, en el mejor de los casos estará todo en código.

En cambio, la televisión presenta numerosas tipologías de separadores, desde las placas de identidad hasta las aperturas y cierre de programas. El ritmo de la televisión es el vértigo y la velocidad, un bombardeo continuo de imágenes de gran contraste, locuciones, golpes de sonido en el cual, a veces en una milésima de segundo, un signo o una imagen alcanzan para dividir dos contenidos diferentes sin producir, entre sí, significación alguna. La animación y la ruptura fragmentada son dos elementos distintivos en la televisión. Por el contrario, en las redes interactivas la cinética audiovisual opera como elemento de atención, con el potencial de un filtro que puede llevar al usuario hacia el lugar de interés.

La mirada al cine documental da cuenta de la relevancia de las imágenes filmadas en tanto registro de la realidad, en las placas de textos o gráficos se ve cómo el diseño aporta allí herramientas imprescindibles para apreciar los datos expuestos, instruir o dar forma a una idea sobre un fenómeno o suceso en particular. El audiovisual con diapositivas fue en este sentido una herramienta muy importante para definir criterios de ordenamiento del material e intercalación de gráficos, diagramas, textos sobre el desarrollo de un tema. Este medio es el antecedente de los programas secuenciales de presentación de datos en pantalla, hoy vigentes.

La relación imagen-texto-sonido siguió el compás del cinematógrafo, de la televisión y del multimedia digital, evolucionando desde la simple titulación de largometrajes hacia la llegada de la televisión con la sistematización de piezas identitarias, profundizándose el estudio de las relaciones de contraste vinculadas con la dimensión tiempo-espacio en pantalla. La lectura del movimiento agudizó el modo de percibir de las audiencias, desarrollándose nuevas capacidades que, con la aparición del ordenador, se volvieron aún más dinámicas e interactivas.

La reseña aquí presentada alcanza para entrever una gran variedad de tipologías de diseños, objetos que exceden la categoría de gráficos animados. A los componentes de la disciplina se suman elementos audiovisuales, con su técnica, tecnología y narratividad en estado de permanente actualización. Es un espacio que abarca la cinematografía, la televisión, el audiovisual de imagen detenida, las secuencias de foto fija y los medios interactivos. Se trata de un área de límites permeables que engloba proyectos de diseño de diversa índole, cuyo denominador común es el mensaje audiovisual.

En suma, el campo a delimitar es amplio, pues más que en el movimiento, el nudo del problema consiste en resolver mensajes audiovisuales con objetivos claros. ¿Cómo denominar un área tan amplia que produce objetos para comunicar, informar, divulgar conocimientos, promocionar, entretener, identificar? Se trata de alcanzar la secuencialidad entendida como unidades temáticas ordenadas deliberadamente unas después de otras alrededor de una idea. Allí es donde opera el proyecto. Sea introduciendo un film de ficción, explicando un procedimiento para accionar un electrodoméstico, informando sobre una estadística, anunciando de una oferta de un producto o facilitando el acceso a un conocimiento, el diseño de comunicación audiovisual tiene metas objetivas, opera en diferentes contextos, expresa ideas, y se vale de los recursos audiovisuales para ensamblar textos, imágenes y sonidos con un fin comunicacional concreto y predefinido.

Referencias

- AA.VV. (1961-1969). *The avengers*. Londres: ABC.
- A.A.VV. (2020) John Halas and Joy Batchelor en Encyclopedia Britanica recuperado de <https://www.britannica.com/biography/John-Halas-and-Joy-Batchelor>.
- AA.VV. (2011). *Icograda Design Education Manifiesto* recuperado de https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifiesto_2011.pdf
- Aristarain, A. (1981). *Tiempo de revancha*. Buenos Aires: Aries Cinematográfica.
- Almodóvar, P. (1984). *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. Barcelona: El Deseo.
- Almodóvar P. (1985). *Matador*. Barcelona: El Deseo.
- Ayala, F. (1980). *Desde el abismo*. Buenos Aires: Aries Cinematográfica.
- Bemberg, M. (1984). *Camila*. Buenos Aires: Stantic.
- Bohorquez, M. (2008). “El diseño gráfico y el cortometraje de ficción” en *Actas de Diseño. III Encuentro Latinoamericano de Diseño* (58-62). Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf febrero de 2010
- Bonsiepe, G. (1998). Diseño y gestión. En *Del diseño a la interfase* (26-36). Buenos Aires: Infinito.
- Borowczyk W. y Lenica J. (1957). *Sztandar Mlodicych*. Varsovia: FINA.
- Bush y Mckee (2014). “Geographic design education and the transrational terrain” en *Iridiscent* vol 2 Issue 4 [https://www.ico-d.org/database/files/library/19235003.2012.11418539\(2\).pdf](https://www.ico-d.org/database/files/library/19235003.2012.11418539(2).pdf)
- Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un filme*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Corman, R. (1964). *The Tomb of Ligeia*. Londres: Alta Vista Film.
- Corman, R. (1964). *The masque of the red head*. Los Angeles: AIP.
- Corman, R. (1969) *De Sade*. Los Ángeles: AIP, CCC Filmproduktion, Trans Continental.
- Coppola, F. (1979). *Apocalypse now*. San Francisco: Zoetrope.
- Cotton, B. y Olivier. R. (1992). *Understanding hypermedia*. Londres: Thames & Hudson.

- Bashara, D. (2019). *Cartoon visión UPA animation and postwar aesthetics*. California: University of California Press.
- Del Toro, G. (2009). *Splice*. California: Warner Bros.
- Díaz, A. (1938). *Sucesos Argentinos*. Buenos Aires: Cine Argentino.
- Donen, S. (1960). *Surprise Package*. California: Columbia Pictures.
- Fabio, L. (1993). *Gatica, el mono*. Buenos Aires: IACA.
- Ferraro, R. (2005). *Para qué sirve la tecnología. Un desafío para crecer*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Fernández, S. (2008). Argentina 1983-2005. En S. Fernández y G. Bonsiepe (Coord.). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. San Pablo: Blücher.
- Fincher, D. (1995). *Seven*. California: New Line Cinema.
- Frankenheimer, J. (1996). *The land of Dr. Moreau*. California: New Line.
- Foley, J. (1987). *Who's that girl*. California: Warner Bros.
- Fosse, B. (1972) *Cabaret*. California: Allied Artists.
- Gay, A. (2010). *La tecnología como disciplina formativa. La educación tecnológica*. Córdoba: Tec.
- Goergen, J. (2010). Juego luminoso y reportaje social. László Moholy-Nagy y el cine de vanguardia alemán. En AA.VV. *El arte de la luz. László Moholy Nagy (197-216)*. Madrid: La Fábrica Editorial.
- Halas, J. y Manvell, N. (1962). *Design in motion*. Londres: Hastings House.
- Halas J. y Herdeg, W. (1967) *Film and tv graphics*. Londres: The Graphics Press.
- Halas, J. (1974). *Computer animation*. London: Focal Press.
- Halas, J. (1976). *Visual Scripting (the library of animation technology)*. London: Focal Press.
- Halas, J. (1981). *Graphics in motion*. Munich: Bruckmann München.
- Halas V. y Pickles, M. (2012). *John Halas remembered: an animator ahead of his time (1912-1995)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FxAtZ2-O5N0>.
- Hamilton, G. (1964). *Goldfinger*. London: Danjaq. Eon Productions.
- Henley, P. (2001). "Cine etnográfico: tecnología, práctica y teoría antropológica" en *Desacatos* nº 8. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2001000300002.
- Hitchcock, A. (1958). *Vértigo*: California. Paramount Films.
- Huston, J. (1985). *Prizzi's Honor*. Nueva York: ABC.
- Jewinson, N. (1969) *The Thomas Crown Affair*. California: United Artist.
- Johnson, S. (1985). *Road to nowhere*. California: MTV.
- Johnson, S. (1986). *Sledgehammer*. London: Lanois and Gabriel.
- Johnson, S. (1986). *Big time*. London: Lanois and Gabriel.
- Johnston, J. (1989). *Honey I shrunk the kids*. California: Disney.
- Kubrik, S. (1975). *A clockwork Orange*. California: Warner Bros.
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Kluge, A. y Schamoni, P. (1961) *Brutality in Stone*. Alemania: Kluge y Schamoni.
- Laughton, R. (1966) *TV graphics*. London: Studio Vista.

- Levin, R. (1961). *Television by design*. Londres: The Bodley Head.
- Manrupe, R. (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Massonnier, M. (1903). *Un paseo en Playa Ancha*. Santiago de Chile: Cineteca Nacional de Chile.
- Mc Cay, W. (1918) *The sinking of the Luisitania*. Londres: Universal films.
- Morettini, L. (2016). Orígenes y perspectivas del cine científico en la investigación, la enseñanza y la divulgación. Fernández S. (ed.) *Diseño y conocimiento científico*. La Plata: Nodal.
- Murúa, L. (1960). *Shunko*. Buenos Aires: Cherniavsky-Kanav-Murúa.
- Murúa L. (1975). *La Raulito*. Buenos Aires: Helicon.
- Olivera, H. (1974). *La Patagonia rebelde*. Buenos Aires: Aries Cinematográfica.
- Patterson, M. y Reckinger C. (1985). *Take on me*. California: Tarney.
- Pérez, M. (1981). *La república perdida*. Buenos Aires: Noran.
- Penn, A. (1967). *Bonnie and Clyde*. California: Warner Bros.
- Puenzo, L. (1985). *La historia oficial*. Buenos Aires: Cinemania.
- Polanski, R. (1974). *Chinatown*. California: Paramount Pictures.
- Renán, S. (1974). *La tregua*. Buenos Aires: Tamames-Zemborain.
- Reits, T. (1932) *A redor do Brasil*. Rio de Janeiro: IPHAN.
- Reitz, E. (1960). *Yukatan*. Munich: Reitz Film Stiftung.
- Reitz, E. (1961). *Kommunikation*. Grünwald: Bavaria Film.
- Reitz, E. (1965). *Geschwindigkeit*. Colonia: Kurzfilm.
- Rosinski, A. (2009). *The phychedelic films of John Whitney*. Recuperado de <https://dinca.org/the-psychedelic-films-of-john-whitney/>. Septiembre 2020.
- Sabato, M. (1979). *El poder de las tinieblas*. Buenos Aires: Productores Americanos S.A.
- Scorsese, M. (1985). *After Hours*. California: Warner Bros.
- Sorín, C. (1986). *La película del rey*. Buenos Aires: Sorín Cine.
- Spiner, F. (1998). *La sonámbula, recuerdos del futuro*. Buenos Aires: Metrovisión.
- Sasagawa, T. (1966-67). *Match GoGoGo*. Tokio: Tatsunoko.
- Solanas, F. y Getino, O. (1968). *La hora de los hornos*. Buenos Aires: Grupo Cine Liberación.
- Solanas, F. (1973). *Los hijos de fierro*. Buenos Aires: Grupo Cine Liberación.
- Solanas, F. (1986). *El exilio de Gardel*. Buenos Aires: El Kadri.
- Tsuburaya, E (1966). *Ultraman*. Tokio: TBS.
- Vanderbeek S. (1959) *A la mode*. Nueva York: Vanderbeek.
- Vanderbeek, S. (1964). *Fluids*. New York: Vanderveek.
- Watanabe, S. (1998). *Cowboy Beebop*. Tokio: Sunrise.
- Watchowsky S. y Watchowski, L. (1999) *The Matrix*. California: Warner Bros.
- Yates, P. (1968). *Bullit*. California: Warner Bros.
- Young, T. (1963). *From Russia with love*. London: Danjaq. Eon Productions.