
WHY NOT MAKE IT MOVE?

Julio Sanz Melguizo

*Universidad de Castilla-La Mancha, Departamento de Arte,
Centro de Investigaciones y Desarrollo de la Imagen (CIDI)*

El texto revisa el legado de Saul Bass, grafista seminal en la historia de la comunicación y responsable indiscutible de la incorporación del diseño de títulos de crédito como disciplina relevante, desde su desaparición —hace veinte años— hasta nuestros días. Se analizan los recursos gráficos de su lenguaje visual y cómo han trascendido en el uso —casi cotidiano— aplicado a soportes gráficos para la edición. También se hace hincapié en el diseño contemporáneo de secuencias de títulos de estas dos décadas y cómo los lenguajes audiovisuales de la actualidad han asumido las aportaciones de Bass. En esta revisión reciente tratamos de obviar los nombres conocidos, adentrándonos en ciertos trabajos que nos ayudan a pensar que el legado del gran maestro sigue vivo.

The paper reviews the legacy of Saul Bass, seminal graphic artist in the history of communication and indisputable responsible for incorporating film design as relevant discipline, from its disappearance twenty years ago until today. Graphic visual language resources are analyzed and how they use have transcended graphics applied to media for print. It also emphasizes the contemporary design of title sequences of these two decades and how audiovisual languages of today have taken contributions from Bass. In this latest revision we try to avoid the big names, entering certain works that help us think about the great master's legacy lives on.

Palabras clave: Títulos de crédito, Saul Bass, diseño en movimiento,
tipografía dinámica, historia diseño gráfico

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4797>

01

Preliminares

Entre las efemérides previstas para 2016 — que no son pocas—, contamos con el vigésimo aniversario del fallecimiento de Saul Bass. Cualquier excusa es buena para revisitarse su obra y su figura, y la oportunidad que se nos brinda en este espacio de reflexión y estudio sobre la animación parece invitarnos a ello. No resulta sencillo hablar de contenidos audiovisuales (cine, animación, etc.) sin posibilidad de ver las secuencias comentadas; aún así trataremos de invitar al lector a que sea su curiosidad la que le facilite ampliar la información que le permita ubicarse en un contexto más amplio.

A estas alturas poco queda por decir —o escribir—, sobre esta personalidad cuyo nombre se asocia inevitablemente al diseño de créditos cinematográficos, además de a otros ámbitos, cuyo calado y transcendencia perdura hasta nuestros días. Consideramos por tanto innecesario recordar su biografía, hablar de sus proyectos de identidad y casi de sus sesenta y cuatro secuencias de créditos,¹ dado que han sido minuciosamente revisadas en infinidad de ocasiones. Pero confiemos en que nuestro trabajo pueda aportar algo, si no novedoso, al menos con diferente punto de vista. Y —por qué no— desdejar algunos de los mitos extendidos sobre determinadas autorías.

En estos veinte años se ha escrito mucho sobre Bass, sobre su obra o sobre su papel en la historia del diseño gráfico. Basta comprobar cómo su nombre supera el millón de entradas en Internet, aunque algunas de ellas debemos desmentirlas: como la reiterada atribución de

los títulos de *Alien* (Ridley Scott, 1979; créditos de R/Greenberg Associates) o *Barbarella* (Roger Vadim, 1968; créditos de Arcady) a Bass. Es importante acudir a fuentes fiables, constatadas; “Una mentira repetida mil veces se convierte en verdad”.² Entre los numerosos estudios en torno a la historia del diseño gráfico, no son muchas las monografías a él dedicadas: en 2011 se publica por fin *Saul Bass: A Life in film and Design* (Kirhkam y Bass) tras una compleja historia de casi veinte años y varios intentos fallidos;³ en 2014 aparece otro destacado estudio a cargo de Jan-Christopher Horak bajo el título *Saul Bass. Anatomy of Film Design*. A estas dos obras se añade —en algunas bibliografías— otro texto firmado por Tomislav Terek y editado en Londres en 2001 titulado *Saul Bass on Titles : Film Titles Revealed* y descatálogoado al poco tiempo.

El enfoque de las dos primeras obras es bien distinto: el estudio de Horak presenta un perfil académico, específico y riguroso; repleto de referencias y datos que le convierten en clara fuente científica para futuras obras; en cambio, el trabajo de Kirhkam y Jennifer Bass queda diluido al convertirse en un excelente libro decorativo de tapa dura e infinidad de imágenes, con evidentes lagunas y una clara intencionalidad fruto de la conexión familiar. El propio Horak lo comenta de este modo: “The book does not highlight the work of any other designers in the Bass office (except for Elaine Bass), yet for any Bass scholar, it is a rich source of documentation, even if it perpetuates much of the Bass mythology” (Horak, 2014: 19). Otras vías de reflexión y estudio en torno a Bass constituyen una fuente extensa y diversa a las que pretendemos sumar nuestro artículo con la intención de rendir un modesto homenaje.

02

El sentido de la forma

Resulta indudable que, transcurridos veinte años desde su ausencia y más de sesenta desde el inicio de sus trabajos más reconocidos, su figura y trascendencia han ido creciendo con el paso del tiempo. El recuerdo permanente por parte de los diseñadores, no sólo de secuencias de títulos, y la huella de su trabajo que podemos adivinar en multitud de ejemplos nos confirman esa constante presencia. Es fácil atribuir esta herencia en elementos de gráfica impresa: portadas de discos pop, desde *Tindersticks* a *The White Stripes*; carteles cinematográficos, de *Clockers* (Spike Lee, 1995) a *Quemar después de leer* (*Burn after Reading*, Ettan & Joel Coen, 2008); e incluso recientes campañas publicitarias de conocidas entidades de ahorro (Fig. 1). También resulta evidente la identificación de propuestas gráficas creadas expresamente con intención de parecerse,

esa reciente tendencia de reinterpretación en internet, donde nuevos términos como *fake* o *meme* evolucionan día tras días en un incomprensible sinsentido más allá de la ironía y la necesidad de autoproyectarse, convirtiéndose en un lenguaje contemporáneo susceptible de estudio. Quizás en este contexto Bass sea uno de los modelos más imitados, pudiendo encontrar infinidad de diseños *alternativos*. No basta con el homenaje buscado de los ejemplos anteriormente citados sino que se puede observar una especie de reto consistente en comprobar cómo sería una pieza gráfica reciente si la hubiera diseñado nuestro protagonista. Un ejemplo relevante, por su calidad más allá del juego, son las cubiertas de libros diseñadas por M. S. Corley para una supuesta reedición de la saga *Harry Potter*⁴ asumidas como reales por muchos.

En este momento cabría preguntarnos dónde se encuentran los límites del homenaje frente al plagio, del original frente a la copia, o en definitiva del respeto a la autoría. Pero, no siendo este el

1



THE WONDER

Square Meal Hearty A

THIS IS A LIVE WEBFON

Square Meal Hearty A

WE CLOCKED 856 AFFLUENT PEDESTRIANS
PERHAPS A RE-ENGINEERING OF YOUR CUR
WORLD VIEW WILL RE-ENERGIZE YOUR ONL
NOMENCLATURE TO ENABLE A NEW HOLISTIC
INTERACTIVE ENTERPRISE INTERNET COMMUN
SOLUTION.

argumento del artículo lo dejaremos en suspenso para retomar nuestro camino inicial. Estos casos nos ayudarán a tratar de identificar los aspectos del lenguaje personal que diferencia y otorgan valor al trabajo de Bass por encima de límites temporales; aunque un enfoque simplista de este análisis nos puede conducir —erróneamente— a la asociación de determinados recursos básicos con un estilo mucho más rico y complejo a pesar de su sencillez. El propio Bass señalaba: “*If it’s simple simple, it’s boring. We try for the idea that is so simple that it will make you think and rethink*”. (Kirrkam, Bass 2011: 107). Este tipo de elementos son los que contribuyen al estereotipado de los códigos visuales recurrentes en su trabajo gráfico y los convierten prácticamente en *clip-arts* de libre uso. Todos hemos visto infinidad de réplicas de la mano que ilustra *El hombre del brazo de oro* (*The Man with the Golden Arm*, Otto Preminger, 1955) o del cuerpo desmembrado de *Anatomía de un asesinato* (*Anatomy of a Murder*, Otto Preminger, 1959).

03

Letras dibujadas

Pero estos no son los únicos elementos sobreexplotados, pues a su iconografía debemos añadir también la personalidad que aporta su sentido de la rotulación. El empleo que hace de la tipografía —mayoritariamente *Lettering*—⁵ también se ha convertido en recurso trasladable a determinada gráfica reciente y las formas más reconocibles son ya parte del repertorio habitual en muchos trabajos nostálgicos. Resulta curioso que una de las fuentes digitales más recurrentes que remiten al lenguaje de Bass reciba el nombre de *Hitchcock*, cuando tan solo en el cartel de *Anatomía de un asesinato* podemos reconocer su uso. Otra fuente digital de reciente creación, *Square Meal* (Fig. 2), diseñada por Stuart Sandler para *Font Diner*, rinde igualmente homenaje al gran maestro. En la nota promocional reconoce la inspiración y la definen como “fuente

2

R OF WEBFONTS

IT PREVIEW.

Square Meal Hearty A A

TO MORE FULLY CLARIFY THE CURRENT EXCHANGE, 140
BAFFLING FISH WILL REQUIRE ADDRESSING TO FACILITATE THIS
DISTRIBUTED COMMUNICATION VENUE.”

THE HALFBACK TACKLED THE LEFTFIELDER WITH 36 SECONDS
ON THE CLOCK. IN INTEGRATING NON-ALIGNED STRUCTURES
INTO EXISTING LEGACY SYSTEMS, A HOLISTIC EFFLUVIUM
BLUEPRINT IS A BACKWARD COMPATIBLE PACKAGING

Fig. 1 – Cartel publicitario para un entidad bancaria. (Madrid, 2015).

Fig. 2 – Tipografía digital Square Meal por Stuart Sandler, Font Diner.

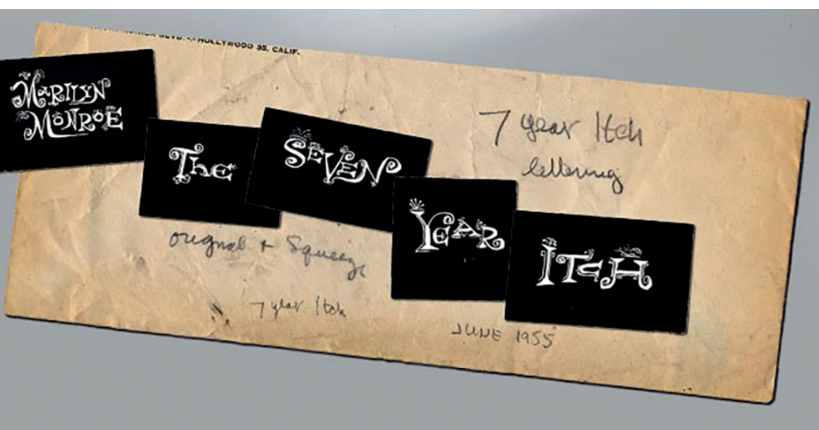


Fig. 3 – Pintura sobre cristal para *The Seven Year Itch* (*Thin for Comedy, Thick for Murder: The Characters of Lettering and Film*).

casual de inspiración 50's que nos hará sonreír". En ella apreciamos los característicos remates extendidos sobre el vértice de la forma "A", los sinuosos "retornos" de la "pata" en la "R" y de la "cola" en la "Q" y el dinamismo que le aporta la ausencia de línea de base. El reflejo —más bien el origen— de esta fuente digital en el trabajo de *Lettering* de Bass podemos constatarlo —con ciertas diferencias— en los carteles originales de *El hombre del brazo de oro*, *Ariane* (*Love in the Afternoon*, Billy Wilder, 1957) y con mayor evidencia en *Santa Juana* (*Saint Joan*, Otto Preminger, 1957). También resulta curioso que estas fuentes hayan sido tan claramente identificadas con el trabajo de rotulación de Bass cuando en realidad rara vez repetía diseño tipográfico en más de dos proyectos cinematográficos. En su repertorio de *Lettering* podemos hallar diseños de todos los estilos: desde formas grotescas de inspiración clásica (*Advise & Consent*, Otto Preminger, 1962; *Nine Hours to Rama*, Mark Robson, 1963), pasando por diversos ejemplos de estilo *Stencil* (*Exodus*, Otto Preminger, 1960; *West Side Story*, Robert Wise & Jerome Robbins, 1961), o finas formas geométricas (*The Fixer*, John Frankenheimer, 1968; *Such Good Friends*, Otto Preminger, 1971) hasta ejercicios absolutamente caligráficos (*Rosebud*, Otto Preminger, 1975). Pero retomando el ar-

gumento anteriormente citado sobre el respeto a la autoría, resulta oportuno señalar que —sin pretender desmentir la responsabilidad creativa de Bass en sus trabajos— supo rodearse de grandes especialistas no siempre reconocidos,⁶ desde Art Goodman, su mano derecha en sus primeros grandes proyectos, hasta su socio en la segunda época Herb Yager. En los créditos de los créditos —la letra pequeña—, han aparecido reseñados bastantes colaboradores, en funciones diferentes. Tras el habitual *Art Director* suele aparecer la categoría *Artist*, donde encontramos al mismo Bass acompañado de Art Goodman u otros muchos nombres entre los que podemos encontrar a Morton Dimondstein, Al Kallis, Dave Nagata, o Phyllis Tanner. Ocasionalmente se diferencia la función correspondiente a *Lettering* del resto de artistas gráficos. Los archivos de Bass solo reflejan la participación de Maury Nemoy en *El hombre del brazo de oro* y de Harold Adler en *Buenos días, tristeza* (*Bonjour Tristesse*, Otto Preminger, 1958) (Kirrkam, 2011: 398). Esto ocasionó más de un conflicto pues la opinión de los afectados es bien distinta, siendo ambos reputados calígrafos que durante décadas dejaron su huella en infinidad de películas. Parece ser que una disputa en relación a la implicación de Adler en el trabajo gráfico —no solo de *Lettering*— de la secuencia de créditos

El diseñador de los títulos selecciona el tipo de rotulación y la manera en que se relacionan con otros recursos gráficos o cinematográficos, pero rara vez es el creador de las formas rotuladas

de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) supuso la ruptura de relaciones con Art Goodman, como interlocutor de Bass (Rebello, 1990: 141). Pese a lo cual es inevitable reconocer su trabajo en *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*, Billy Wilder, 1955) (Peters, 2001) (Fig. 3), donde “pinta” sobre cristal las veintiocho pequeñas piezas que constituirán la secuencia.

“El diseñador de los títulos selecciona el tipo de rotulación y la manera en que se relacionan con otros recursos gráficos o cinematográficos, pero rara vez es el creador de las formas rotuladas” (Bell, 2002: 4). Con estas aclaraciones no pretendemos limitar la calidad y trascendencia del trabajo de Bass, sino aclarar los detalles que constituyen los procesos necesariamente colectivos —como el cine en todas sus facetas— más allá de la tendencia a magnificar y mitificar el valor de los grandes creadores.

04

Bass y más

Llegados a este punto hemos identificado las características elementales de la herencia gráfica de Bass, pero no podemos quedarnos solo en estos aspectos si pretendemos encontrar sus huellas también en el trabajo audiovisual de

secuencias de crédito posteriores. No debemos limitarnos a asumir que el legado de un diseñador/realizador como él resulte visible tan sólo a través de las aplicaciones gráficas antes comentadas, pues su firma está presente —y debemos evidenciarlo— en el trabajo de muchos realizadores gráficos⁷ de las últimas décadas.

Quizás la pieza más reconocida —entre otros méritos— por su conexión con Bass sea la realizada por Kuntzel+Deygas en *Nexus London* para *Atrápame si puedes* (*Catch Me If You Can*, Steven Spielberg, 2002). Los autores reconocen tanto la influencia de Bass como de todo el contexto visual de los años 60, incorporando a Paul Rand y Maurice Binder a su repertorio gráfico. Curiosamente estos artistas se sienten alejados de la industria cinematográfica y, pese al éxito de su secuencia, prefieren desarrollar otros proyectos plásticos en territorios diferentes. Reivindican la figura del autor (persona) frente al estudio (empresa) (Albinson, 2012), algo que se va diluyendo en el contexto actual donde lo profesional está por encima de posibles reconocimientos individuales. En ella encontramos esos recursos gráficos característicos, pero también la sencillez conceptual, el tono narrativo dinámico y esa invitación a adentrarse en la proyección que era premisa personal de las secuencias de Bass.

En línea estética cercana también encontramos otro de los clásicos contemporáneos del diseño de créditos, nos referimos a *Kiss Kiss Bang Bang* (Shane Black, 2005), diseñada por Danny Yount para Prologue Films —la actual compañía de Kyle Cooper—. Algunos de los recursos parecen calcados de la anterior, pero gestiona la progresión espacio/tiempo de manera brillante y mantiene la atmósfera de los sesenta con una muy limitada paleta cromática. En este caso, es un proyecto donde se ven implicados profesionales diversos, respondiendo al planteamiento de la industria creativa dependiente de la cinematográfica. Difícilmente podemos hablar de la personalidad del autor, pues precisamente su profesionalidad le legitima para otros proyectos en otras vertientes creativas.

En España también encontramos ejemplos que conectan con los referentes originales: probablemente el más destacado sea Jorge Calvo, autor —entre otras— los créditos de la excelente *Buried* (Rodrigo Cortés, 2010) (Fig. 4). En este caso podemos hablar de autoría en otros términos, pues en las diferentes “reencarnaciones” de su faceta empresarial⁸ ha ejercido de ilustrador digital, animador, diseñador y director creativo. Colaborador durante años de Juan Gatti, otro gran nombre de nuestro panorama, podemos apreciar en sus trabajos la permanente huella de los grandes maestros, como Bass y Binder.⁹ Su repertorio de recursos visuales no se limita a los ya conocidos, más allá de la animación con formas y letras se desenvuelve cómodamente con filmaciones en exteriores, experimentos ópticos y tratamientos diversos; siempre con el apoyo y complemento sonoro necesario y evitando comparaciones pre-visibles. Calvo es deudor, como él reconoce frecuentemente, de las enseñanzas de Gatti, quien a su vez asume claramente la herencia de la cultura visual de los grafistas norteamericanos de la mitad del siglo XX combinada con las vanguardias europeas de principio del mismo siglo, el arte barroco o la geometría repetitiva, en un cóctel¹⁰ de influencias y agradecimientos nunca disimulados.

05

Todavía Bass

Hemos comentado tres secuencias realizadas entre 2000 y 2010, probablemente conocidas por muchos, pero consideramos necesario acercarnos un poco más a la actualidad y valorar otras propuestas más recientes, que quizás no podamos situar todavía en el mismo espacio privilegiado para el recuerdo, precisamente por la falta de perspectiva para su valoración, pero que sin duda aportan —y aportarán— méritos suficientes.

La diversidad de la oferta audiovisual actual impide valorar tan sólo la producción creativa que aporta la industria del cine. La diversificación de la ficción hacia formatos como las series para televisión nos obliga a extender el marco de análisis a nuevos territorios. La producción de secuencias introductorias alcanza incluso a los festivales relacionados con la creación gráfica y audiovisual de manera global. Ejemplos de ello encontramos en las diversas ediciones que a lo largo del mundo celebra el OFFF (Festival de Cultural y Arte Digital) o el SXSW (South by SouthWest Festival de Austin, Texas) entre otros muchos eventos.

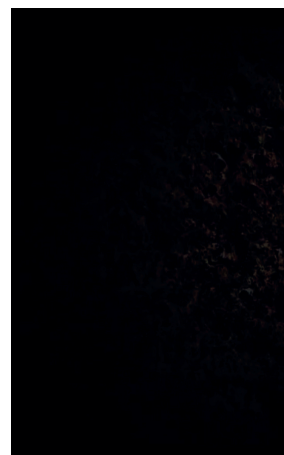
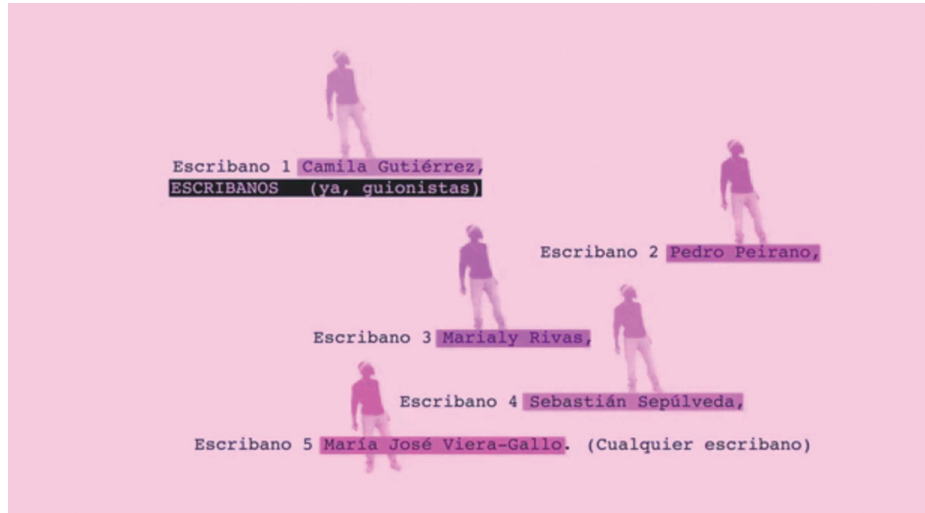


Fig. 4 – Fotograma de la secuencia de títulos de *Buried*.

Fig. 5 – Fotograma de secuencia de títulos de *Joven y Alocada*.



Quizás esto parezca alejarnos del argumento inicial de nuestro trabajo, la revisión del legado de Saul Bass, pero nada más lejos, pues su aportación, como venimos insistiendo, reside en algo mucho más importante que sus recursos gráficos característicos, que su repertorio tipográfico o que incluso sus habilidades para generar símbolos atemporales. Bass cambió —para siempre— el sentido de las secuencias de crédito en las películas, descubrió un nuevo ámbito creativo para el diseñador gráfico, sintetizó en

piezas de menos de dos minutos toda la riqueza de extensos relatos cinematográficos; Saul Bass puso “en movimiento” el diseño gráfico.¹¹

“Creatividad es inseparable de Saul Bass”, como titulaba la revista *Print* un artículo en 1958, por tanto definida como la suma de experimentación y novedad se convierte en el atributo fundamental de su personalidad junto a su capacidad para “simbolizar y resumir”.¹²

La repetición de lo que fue novedoso no resulta novedoso, por tanto no debemos tratar de encontrar más similitudes en la forma sino en esencia conceptual de las propuestas. Las secuencias de títulos actuales resultan tan variadas y novedosas como monótonas y repetitivas, las posibilidades de las herramientas tecnológicas limitan —en ocasiones— las verdaderas aportaciones creativas. Entre estas últimas podemos hallar más de un ejemplo que relacionar con el trabajo *original* de Bass.

El escenario geográfico habitual también se ha visto modificado, con brillantes propuestas que llegan desde Chile a cargo de Pablo González, del estudio SMOG, como por ejemplo *Joven y Alocada* (Marialy Rivas, 2012) (Fig. 5). La pieza, arriesgada y transgresora como la película



que precede, refleja nuevos lenguajes gráficos para la pantalla. La nueva narratividad propia de Internet se ve reflejada con una estructura y recursos poco convencionales. También resulta destacable el trabajo de la mexicana Maribel Martínez Galindo, desde el colectivo *diecinueve36*, en *Palabras de Dioses (Words with Gods)*, Emir Kusturica, 2014). La pieza conecta estética y técnicamente con algunos de los últimos trabajos de Bass como *La edad de la Inocencia (The Age of Innocence)*, Martin Scorsese, 1993) por medio de poéticas imágenes surrealistas.

El potente mercado norteamericano produce nuevos talentos de forma continuada. Los estudios van sustituyendo a sus diseñadores como si se tratara de una carrera de relevos y la generación que se hizo conocida junto a Kyle Cooper —el máximo representante de los nuevos diseñadores en los años noventa— ya está siendo sustituida por nuevas figuras. No podemos predecir la vigencia de estos nombres pasados dos lustros, pero sí podemos apreciar el enorme valor del trabajo que actualmente desarrollan.

Un claro ejemplo es la conexión establecida con sus referentes por Jeremy Cox, de Imaginary Forces, especializado en cabeceras para series de televisión. Su ejemplo más obvio es *MadMen* (Matthew Weiner, 2007). Es importante igualmente destacar el trabajo de Erin Sarofsky, la primera mujer que aparece en nuestro relato tras Elaine Makatura,¹³ quien en poco más de diez años ha pasado de ser contratada como diseñadora en Digital Kitchen a dirigir su propia compañía y trabajar para Marvel. Una de sus secuencias más sorprendentes corresponde a *Capitán América: Soldado de Invierno (Captain America: Winter Soldier)*, Anthony & Joe Russo, 2014). La pieza —situada al final del largometraje— evita el predecible lenguaje espectacular de este tipo de producciones: nada de 3D, nada de metales, nada de explosiones; puro blanco y negro, más rojo; todo plano, ejercicios de contraforma y espacio negativo; tipografía de palo, condensada,

austera y discreta; guiños al cómic original y a los códigos visuales del cine clásico de espías. Definitivamente, muy inspirada por el maestro Bass. Su trabajo es lo suficientemente destacable como para concluir el artículo con otra de sus secuencias que sin duda recordaremos. En este caso no corresponde a ningún largometraje sino a la presentación del Festival OFFF México en su edición más reciente (2015). Durante poco más de dos minutos y sobre los veinte participantes en el evento nos muestra un repertorio iconográfico y tipográfico que supone una revisión a cien años de diseño gráfico. Homenajes a géneros televisivos, al lenguaje del videoclip musical, a cubiertas de discos, a interfaces de videojuegos, al metro neoyorkino, a la gráfica popular, al cine experimental, ... y así hasta más de cincuenta ejemplos diferentes entre los que encontramos también guiños al trabajo de Lardini, Binder y —cómo no— Bass. Esta secuencia no solo abruma visualmente sino que supone un alarde de conocimiento histórico sobre la evolución de la comunicación visual (Fig. 6). El análisis de cada escena nos ocuparía otro espacio semejante al de todo el estudio, invitamos al lector interesado a deleitarse con estas imágenes que resumen y recuperan tantas referencias.

Fig. 6 – Fotogramas de la secuencia de títulos de OFFF México.



Erin Sarofsky se postula —desde nuestro modesto entender— como el eslabón necesario que dé continuidad al trabajo inolvidable del gran maestro del género. Un género que también él homenajeó en un ejercicio “metafílmico” en la secuencia de *Hollywood Hollywood (That’s Entertainment, part II*, Gene Kelly, 1976), rindiendo homenaje a los géneros cinematográficos de la historia del cine y sus correspondientes estilos de títulos.

Saul Bass reflexiona sobre su oficio y nos confirma con ello la distancia que le separa de lo predecible en todos sus trabajos anteriores. Sus propias declaraciones nos ayudan a comprender el ejercicio de estilo:

We wanted to create a nostalgic sequence by recreating mythic memories of early titles. [...] We aimed at capturing the tone and feeling of the older titles in our vignettes. But what genre to use? Normally, whatever technique you use to do a title, is the technique you use all the way through. [...] So we shot each vignette in an appropriate genre. Every ten seconds we were into something different. it was very time-consuming but truer to the original conception of an homage. (Kirrkam, Bass, 2011: 407)

Saul Bass —una vez más— se anticipó a todo y a todos, en su propia percepción de la historia del cine como un nexo entre lo que hubo, lo que hizo y lo que habrá, entre el antes y el después de su obra. Afortunadamente, eso lo descubriremos cada día en un nuevo trabajo.

© Del texto: Julio Sanz.

© De las imágenes: Julio Sanz (Fig. 1); Stuart Sandler & MyFonts.com (Fig. 2); Susan Bradley (Fig. 3); Warner España (Fig. 4); Fábula PC (Fig. 5); OFFF MX (Fig. 6).

Notas

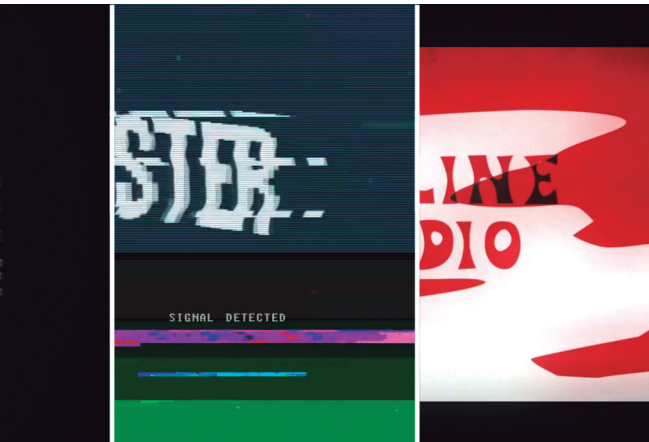
¹ Entre ellas incluimos las piezas para documentales y programas de televisión. Si nos referimos exclusivamente a secuencias para películas de ficción la cifra se reduce a cuarenta y nueve.

² Frase atribuida a Goebbels, aunque no podemos confirmarlo.

³ Según relata Jan-Christopher Horak (Horak, 2014: 373), en los primeros años noventa, Saul Bass y su socio Herbert Yager, deciden —tras el fracaso previo del editor Owen Edwards— encargar una biografía al crítico cinematográfico Joe Morgenstern, pero el proyecto no termina de interesar a los posibles editores y, tras varios desencuentros, es desestimado hasta que la investigadora Pat Kirrkan lo retoma y transforma años después.

⁴ FLOOD, Alison, 2009. “Harry Potter gets a bootleg makeover” (<http://www.theguardian.com/books/booksblog/2009/feb/20/harry-potter-covers-corley>) [acceso: noviembre 2015].

⁵ Convendría diferenciar estos términos para evitar confusiones e interpretaciones erróneas, las sencillas definiciones de Noordzij —de *El trazo. Teoría de la escritura*— resultan suficientemente clarificadoras: “Tipografía es la escritura con caracteres prefabricados” mientras que “el Lettering consiste en escribir con formas dibujadas, que son más flexibles que la caligrafía ya que permiten la graduación del trazo en busca de la calidad formal” (Noordzij, 2009: 9).



⁶ El propio Bass tuvo muchas dudas sobre la manera de reflejar el trabajo de los colaboradores durante la preparación del libro de Kirhkam. Tras varios intentos de elaborar una extensísima lista decidió limitarla a los más allegados para evitar olvidos u ofensas. Aunque muestra su agradecimiento de forma clara: “I was blessed to have worked with some of the most talented people on the planet. I’d like to think they signed on because they were attracted by the quality of our work, but sometimes I think that maybe our work was so good because they came” (Kirhkam, Bass, 2011: 394)

⁷ Permítase la licencia respecto a la denominación de una actividad claramente hibridada.

⁸ Jorge Calvo, tras diez años en Nueva York, fundó MadPix, Royal Cow y actualmente dirige Chelsea 22.

⁹ Entre su extensa producción podemos citar varios “clásicos” del diseño de títulos en España: *Entre las piernas* (Manuel Gómez Pereira, 1999) (bajo la dirección de Juan Gatti, el mejor ejemplo “enciclopédico” de homenaje a los grandes diseñadores), *La Comunidad* (Alex de la Iglesia, 2000), *Deseo* (Gerardo Vera, 2002), *La mala educación* (Pedro Almodóvar, 2004), *Red Lights* (Rodrigo Cortés, 2012), etc.

¹⁰ Para mayor información sobre el trabajo de Gatti y los títulos de crédito remitimos a otro estudio: SANZ, 2011: 252.

¹¹ Resulta oportuna señalar la anécdota de su primer trabajo *animado* para Otto Preminger: tras las propuestas para la campaña promocional de la película *Carmen Jones* (Otto Preminger, 1954) y ante el impacto de la marca creada por Bass —la icónica rosa llameante—, el realizador le propone adaptarlo a la secuencia de créditos con la célebre frase que da título a este artículo.

¹² La cita original “to evoke a mood, an atmosphere, and a feeling that is appropriate to the carácter of the film. It must symbolize and summarize in the most succinct and memorable form what the film is essentially about.” hace referencia a lo necesario en un cartel de película y apareció en la revista *Print* (Hosansky, 1965: 20)

¹³ Segunda esposa, socia y eterna colaboradora de Saul Bass hasta su muerte.

Referencias bibliográficas

- ALBINSON, Ian, 2011. “Catch me if you can” (<http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can>) [acceso: marzo, 2012].
- BASS Jennifer, 2011. *Saul Bass. A Life in Film & Design*, London, Laurence King Publishing Ltd.
- BELL, Jill, 2002. “Calligraphy’s Role in Hollywood”, en *ACA, Association for the Calligraphic Arts*, vol. 5, nº 4, South Bend, pp. 2-7.
- HORAK, Jan-Christopher, 2014. *Saul Bass: Anatomy of Film Design*, Kentucky, The University Press.
- HOSANSKY, Eugene, 1965. “The Current Scene: Film Posters”, en *PRINT*, vol. 19, nº 4, Cincinnati, Ohio, pp. 20-25.
- KIRHKAM, Pat; NOORDZIJ, Gerrit, 2009. *El trazo. Teoría de la escritura*, Valencia, CampGràfic.
- PETERS, David, 2001. “Titles Throughout Time” (designfilms.org/news/news-articles/titles-throughout-time/381859) [acceso: octubre, 2009].
- REBELLO, Stephen, 1990. *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*, New York, Dembner Books.
- SANZ, Julio, 2011. “Juan Gatti: ...La coctelera agitando”, en CCEBA / AECID (ed.), *Imágenes compartidas: cine argentino-cine español*, Buenos Aires: CCEBA Apuntes, pp. 252-271.

Bibliografía recomendada

- BASS Saul, 1967. “Mouvement, Film, Communication” en KEPES, *Sign, Image, Symbol*, New York, pp. 115-134.
- BELLANTONI, Jeff.; WOOLMAN, Matt., 1999. *Type in Motion. Innovations in Digital Graphics*, London, Thames & Hudson.
- CURRENT, Steve, 2000. *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*, Beverly, Rockport Publishers.
- KIRHKAM, Pat, 1994. “Looking for the Simple Idea”, *Sight & Sound*, vol. 4, London, pp. 16-20.
- KIRHKAM, Pat, 2011. “Reassessing the Saul

Bass and Alfred Hitchcock Collaboration”, *West 86th: A Journal of Decorative Arts, Design History, and Material Culture*, vol. 18, New York, pp. 50-85. MEGGS, Phillip B., 1997. *Six Chapters in Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henryk Tomaszewski*, San Francisco: Chronicle Books.



Biografía

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Diploma de Estudios Avanzados (DEA) por la Universidad de Castilla-La Mancha. Director del Centro de Investigaciones y Desarrollo de la Imagen (CIDI), UCLM, con sede en Cuenca. Ha organizado cursos, talleres y exposiciones relacionados con la tipografía, el diseño editorial, el diseño de información y la identidad institucional. Miembro del comité organizador del Congreso Internacional de Tipografía, que se celebra en Valencia. Ha impartido y publicado conferencias y comunicaciones en España, Bulgaria, México y Argentina. Desarrolla trabajos de investigación relacionados principalmente con la legibilidad y la tipografía dinámica, los títulos de crédito en el cine y el diseño de información.

E-mail

Julio.sanz@uclm.es