

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# **“El Grafismo Americano: Análisis y Evolución en el cine de animación 3D”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
José Alberto Méndez González

Tutor/a:  
Sofia Escudero Fernández

**GANDIA, 2017**

## Resumen

El grafismo es el arte de elaborar un discurso audiovisual donde se utilizan elementos gráficos en movimiento como pueden ser la tipografía, el color o las figuras geométricas. Se ha utilizado desde prácticamente los inicios del cine, aunque en la actualidad se ha profesionalizado tanto que ha llegado a convertirse en una forma de expresión artística y comunicativa más.

Aunque el grafismo en el cine de animación no se popularizó hasta finales de los 90, en Japón, películas como *Ghost in the Shell* (1995) ya añadían grafismo para introducir al espectador en un mundo digitalizado controlado por las máquinas. Eso no quiere decir, que no hubiera precedentes, ya que Alfred Hitchcock fue pionero en utilizar grafismo en sus películas. Un ejemplo destacable es *Vertigo* (1958) donde el maestro y pionero del grafismo, Saul Bass, muestra la manera de preparar al espectador para lo que va a ver más adelante.

Dentro del grafismo podemos distinguir diferentes funciones que se utilizan según el tipo de discurso audiovisual que se quiera transmitir. Estas funciones pueden ser organizativas, utilizada en la televisión para poder diferenciar un contenido audiovisual de otro; informativas, para que a través de una serie de imágenes puedas informarte de una situación en concreto; persuasivas, utilizadas mayormente en la publicidad para intentar captar la atención al espectador e intentar venderle un producto; y simbólica, donde una serie de elementos gráficos en movimiento ayudan al espectador a reconocer el producto.

Otra característica del grafismo audiovisual es el discurso. Toda pieza de grafismo tiene un mensaje que quiere transmitir, algunos más claros que otros. Normalmente el discurso audiovisual se divide en dos partes: Discurso Semántico y Discurso Estético.

Dentro de la creación de un grafismo, deben tenerse en cuenta diferentes elementos que ayudan a crear el discurso. Estos elementos suelen utilizarse de forma colectiva, pero, para poder hacer un discurso claro hay que pensar en cada uno de ellos. Suelen dividirse en espacio, tiempo e imagen. Si estos elementos se tienen en cuenta a la hora de construir un discurso, ayudan a un mejor entendimiento de este.

Todas estas características se han creado a partir de los precedentes tanto en el mundo de la animación como en el mundo del grafismo. En este último, han habido grandes diseñadores que han ayudado a que evolucione y se profesionalice. Grafistas como Saul Bass, Maurice Binder, Wayne Fitzgerald, Richar y Robert Greenberg y Kyle Cooper, han inspirado a la mayoría de personas que se dedican a esta disciplina. Sin estos grafistas, los créditos de películas como *Shrek*, *Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio*, *Monster S.A*, *Wall-E* y *Kung Fu Panda*, posiblemente no hubieran sido lo mismo.

**Palabras Claves:** Grafismo audiovisual, película, animación, títulos de créditos, cine.

## Abstract

Motion Graphics is the art of elaborating an audiovisual discourse in which its aspects such as graphic elements in movement as the typography, the colour or the geometric forms are used. It has been used since the origins of films, although currently it has acquired a professional status, being transformed into another form of artistic and communicative expression.

Despite the use of Motion Graphics in animated films was not popular until the late 90's, in Japan, films such as *Ghost in the Shell* in 1995 already added Motion Graphics in a film in order to introduce the audience into a digitalized world controlled by machines, although that does not indicate the inexistence of precedents, being Alfred Hitchcock a pioneer in using Motion Graphics in his movies. A remarkable instance of this use is *Vertigo* (1958) in which the master and pioneer of Motion Graphics, Saul Bass shows the way to prepare the spectator for what is going to happen.

Different functions can be distinguished inside Motion Graphics, functions that are used according to the type of audiovisual discourse to be transmitted. These functions can be organizational, used in television to differentiate one audiovisual content from another; informative, in order to be informed of a concrete situation through a series of images; persuasive, used mostly in advertising with the intention of attracting the attention of the viewer and trying to sell you a product; and symbolic, in which a string of graphic elements in movement helps the spectator to recognize the product.

Another characteristic of the audiovisual Motion Graphics is the discourse. Every piece of Motion Graphics has a message to be transmitted, some of them clearer than others. Usually, the audiovisual discourse is divided into two parts: Semantic Discourse and Aesthetic Discourse.

Inside the creation of a Motion Graphics, some elements have to be taken into account in order to create the discourse. These elements tend to be used collectively, but, to build a clear discourse, each one of these elements have to be pondered individually. It tends to be divided into space, time and image. If these elements are considered at the time of constructing a discourse, they help to establish a better process for its comprehension.

All these characteristics have been created from their precedents both in the world of animation and in the world of Motion Graphics. In the latter, there have been great designers that have contributed to the evolution and professionalization of Motion Graphics. Graphic artists such as Saul Bass, Maurice Binder, Wayne Fitzgerald, Richard and Robert Greenberg and Kyle Cooper, have been an inspiration for a wide amount of professionals dedicated to this discipline. Without these graphic designers the motion credits of films such as *Shrek*, *The Adventures of Tintin: The Secret of Unicorn*, *Monsters Inc*, *Wall-E* and *Kung Fu Panda* would not have been the same.

**Key words:** Audiovisual Motion Graphics, film, animation, credits, films.

# Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
1.1 Justificación e interés del tema.....	1
1.2 Descripción del objeto de estudio.....	2
1.3 Objetivo del trabajo.....	2
1.4 Metodología y estructura de la investigación.....	3
<b>2. Fundamentos del grafismo.....</b>	<b>4</b>
2.1 Definición y contextualización.....	4
2.2 Funciones del grafismo.....	6
2.2.1 Información.....	6
2.2.2 Persuasión.....	6
2.2.3 Simbolización.....	7
2.2.4 Organización.....	8
2.3 Discursos Motion Graphics.....	8
2.3.1 El discurso semántico.....	9
2.3.2 El discurso estético.....	10
2.4 Elementos expresivos.....	12
2.4.1 El Espacio.....	12
2.4.2 El Tiempo.....	14
2.4.3 La Imagen.....	16
<b>3. Historia de la animación.....</b>	<b>20</b>
3.1 Los pioneros de la animación cinematográfica.....	21
3.2 La consolidación del cine de animación.....	22
3.3 El cine de animación después de la Segunda Guerra Mundial.....	24
3.4 La animación antes de los años 80.....	25
3.5 El cine de animación en las últimas décadas.....	26
3.6 Trayectoria del cine digital de animación actualmente.....	26
<b>4. Productoras.....</b>	<b>28</b>
4.1 Walt Disney Animation Studios.....	28
4.2 Pixar Animation Studios.....	28
4.3 Dreamworks Animation.....	29
4.4 Illumination Entertainment.....	30
4.5 Blue Sky Studios.....	30
<b>5. Historia del grafismo.....</b>	<b>31</b>

<b>6. Principales referentes en el grafismo.....</b>	<b>33</b>
6.1 Wayne Fitzgerald.....	33
6.2 Dan Perri.....	34
6.3 Richard y Robert Greenberg.....	35
6.4 Randall Balsmeyer y Mimi Everett.....	36
6.5 Robert Dawson.....	36
<b>7. Analisis del grafismo en el cine de animación 3D.....</b>	<b>38</b>
7.1Títulos de créditos.....	38
7.1.1 Shrek.....	39
7.1.2 Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio.....	41
7.1.3 Monstruos S.A.....	42
7.2Créditos Finales.....	44
7.2.1 Wall-E.....	44
7.2.2 Kung Fu Panda.....	45
<b>8. Conclusión.....</b>	<b>47</b>
<b>9. Bibliografía.....</b>	<b>48</b>
<b>10.Videografía.....</b>	<b>49</b>

## Índice de imágenes

<b>Imagen 1.</b> Títulos de Vertigo.....	4
<b>Imagen 2.</b> Títulos de Ghost in the Shell.....	5
<b>Imagen 3.</b> Títulos de Titan A.E.....	5
<b>Imagen 4.</b> Nebulosa de Helice.....	7
<b>Imagen 5.</b> Títulos de Superman.....	8
<b>Imagen 6.</b> Intro de Vaiana.....	9
<b>Imagen 7.</b> Títulos de Seven.....	10
<b>Imagen 8.</b> Intro de Kung Fu Panda.....	15
<b>Imagen 9.</b> Scanner Darkly.....	19
<b>Imagen 10.</b> Praxinoscopio.....	20
<b>Imagen 11.</b> Viaje a la Luna.....	22
<b>Imagen 12.</b> 101 Dalmatas.....	24
<b>Imagen 13.</b> Gru, mi villano favorito.....	27
<b>Imagen 14.</b> Logotipo de Walt Disney Animation Studios.....	28
<b>Imagen 15.</b> Logotipo de Pixar Animation Studios.....	28
<b>Imagen 16.</b> Logotipo de Dreamworks Animation.....	29
<b>Imagen 17.</b> Logotipo de Illumination Entertainment.....	30
<b>Imagen 18.</b> Logotipo de Blue Sky Studios.....	30
<b>Imagen 19.</b> Títulos de La Pantera Rosa.....	32
<b>Imagen 20.</b> Títulos de Twister.....	33
<b>Imagen 21.</b> Títulos de Desafío Final.....	34
<b>Imagen 22.</b> Títulos de Alien.....	35
<b>Imagen 23.</b> Títulos de Mars Attack.....	37
<b>Imagen 24.</b> Títulos de Deadpool.....	38
<b>Imagen 25.</b> Títulos de Shrek ( Parte 1).....	39
<b>Imagen 26.</b> Títulos de Shrek ( Parte 2).....	40
<b>Imagen 27.</b> Títulos de Las aventuras de Tintin.....	41
<b>Imagen 28.</b> Títulos de Monstruos S.A.....	42
<b>Imagen 29.</b> Créditos de Wall-E.....	44
<b>Imagen 30.</b> Créditos de Kung Fu Panda.....	45

## Introducción

Diversas opiniones teóricas sitúan el origen del concepto de animación a principios del siglo XIX, gracias a la creación de varios artefactos que empezaron a dar vida a seres plasmados sobre el papel. Inventos como el fenaquistoscopio (Plateu y Ritter, 1831), el zootropo (Plateu, 1834) o el kinetoscopio (Thomas Edison, 1887) ayudaron a desarrollar esta disciplina hasta el día de hoy. No obstante, desde el origen de la sociedad humana, el hombre siempre ha mostrado su deseo de dotar de movimiento a seres inanimados; muestra de ello son las pinturas rupestres, cuyos orígenes se justificaron por motivos mágicos y religiosos, ya que pensaban que si pintaban favorecía a la caza; o muchas de las obras de Miguel Ángel, en las que intentó representar la gesticulación y movimiento de los labios de sus figuras humanas para conseguir más realismo en sus trabajos.

Considerando este punto de partida, este proyecto no se centrará ni en los orígenes ni en cómo se realiza este proceso, sino que se hablará de un aspecto que ha acompañado a la animación a lo largo de la historia de forma discreta e indirectamente relacionada; ese aspecto es el grafismo.

El grafismo, o diseño gráfico en movimiento, es un concepto que ha adquirido relevancia en esta última década pero que ha estado presente desde los inicios del cine, evolucionando de forma paralela a este. La profesionalización y la sofisticación creciente en los métodos ligados a esta técnica han propiciado que el gran público estime que el grafismo es una disciplina relativamente reciente, pero la realidad es que es tan antigua como la animación.

El grafismo siempre ha sido un factor clave a la hora de proyectar películas, ya que el hecho de elegir la tipografía y el tamaño ayudaba a que una película fuera más atractiva para el público, sobre todo en la cartelera y en los créditos de inicios. Esta técnica era de vital importancia, predominantemente en el cine mudo, que se apoyaba esencialmente en este tipo de cuestiones debido a la ausencia de total de sonido, por lo que los diálogos aparecían escritos en la pantalla después de cada escena a modo de intertítulos.

El germen de esta disciplina ha originado que en la actualidad el cine tenga muy en cuenta la importancia de los caracteres que aparecen en los títulos, créditos y en todo el material gráfico, dando lugar a una nueva forma de expresión para la publicidad y el *marketing* de grandes y pequeñas películas.

### **1.1 Justificación e interés del tema**

Este proyecto se realiza como trabajo final del Grado de Comunicación Audiovisual siguiendo las pautas de la realización de un trabajo original de investigación.

El trabajo explorará diferentes aspectos del diseño gráfico en el cine; sobre todo, se investigará un campo en el que existen todavía muchas incógnitas por despejar y de donde se podrían sacar conclusiones dignas de estudio; ese campo es el cine de animación en 3D.

Las razones para la realización de esta investigación son varias pero las más relevantes son tres; la primera es analizar la evolución del cine de animación en 3D desde "Toy Story" hasta ahora, situando el foco en la mayoría de sus *opening titles*; la segunda, reflexionar sobre la importancia de construir un buen diseño gráfico a la hora de publicitar una película de animación, y cómo este ayuda tanto en el *marketing* como en el *merchandising* del producto; y la última razón es la falta de investigaciones relativas a este tema.

Como ocurre con cualquier forma de expresión artística de largo recorrido, el grafismo ha explorado nuevas vías de expresión desde los inicios del cine, consiguiendo poco a poco caracteres y colores más cuidados, y considerando exhaustivamente qué tipo de letras y colores pueden definir mejor tanto la idea principal de la cinta como su idiosincrasia y su público objetivo.

## **1.2 Descripción del objeto de estudio.**

Este trabajo se va a centrar en varias vertientes; la primera es el grafismo audiovisual como concepto general tanto en cine, televisión como en publicidad. Aparte de eso, se analizará toda la trayectoria y la evolución del cine de animación en 3D, centrándonos en el cine americano.

Una vez explicada la vertiente anterior, se analizará este punto de forma concisa, exponiendo grandes éxitos del cine de animación y explicando los caracteres que aparecen en la película y la elección de los colores para esta.

Aparte, se explicarán las pautas para la elección de un grafismo concreto para una película y los colores correspondiente.

## **1.3 Objetivos de la investigación**

Este proyecto de investigación, se enfocará en varios objetivos claves para desarrollar y entender los diferentes aspectos de la disciplina. Se realizará una aproximación de los principales elementos del grafismo audiovisual y se observará cómo se adapta para conseguir un producto único. Con este propósito, se han fijado una serie de objetivos para este trabajo:

1. Definir el concepto de grafismo y cuál es su tarea a la hora de crear un producto audiovisual.
2. Conocer los fundamentos gráficos y la finalidad del diseño audiovisual.
3. Saber cuáles son los elementos que componen el grafismo audiovisual en el cine de animación y averiguar cómo interactúan con la realización de las diferentes piezas audiovisuales.
4. Analizar la evolución del cine de animación 3D desde sus inicios y su importancia en la actualidad.
5. Analizar las principales productoras de animación americanas.
6. Establecer la gran importancia del grafismo en los títulos de crédito y su definición como elemento sustentante de la idea principal de la película, tanto en films comerciales como independientes.

Todos estos objetivos se han establecido desde la premisa de cómo el grafismo audiovisual ha conseguido recopilar los elementos principales del diseño gráfico y fusionarlos con el lenguaje audiovisual, dando como resultado un lenguaje propio.

Aparte de lo comentado anteriormente, es importante considerar que en estos últimos diez años el arte del diseño gráfico se ha desarrollado de forma abrumadora, dando a lugar a otra forma de expresión artística. Este crecimiento se traslada a que el uso del grafismo en largometrajes de animación también haya evolucionado, dando lugar a títulos de créditos más refinados e innovadores que hace 20 o 30 años.

Este planteamiento inicial produce que los títulos de crédito puedan integrarse como una forma de contar la historia, sobre todo con la presentación de los personajes, incluyéndose no solo en el cine de animación sino también en series del mismo género, aunque también se suele utilizar en el cine y en las series con actores reales.

## **1.4 Metodología y estructura de la investigación.**

Para poder realizar este trabajo, conviene centrarse primero en los aspectos principales que definen el grafismo en el cine, analizando los fundamentos del diseño gráfico como son la tipografía, los colores, el tamaño de fuente y el mensaje que intenta transmitir.

Considerando este punto de partida, se analizará primero el concepto de diseño gráfico como fundamento para delimitar el ámbito de acción del grafismo, pasando por el discurso que transmite y por los elementos expresivos que divulga al público cuando lo consume.

Seguidamente, se especificarán y analizarán aspectos importantes y destacables del cine de animación relacionados con este trabajo, como repasar de manera sintética la historia de la animación, desglosando la narrativa de estas películas de forma concisa y general. Además se proporcionará una relación de las diferentes productoras que se dedican a este medio, destacando las más influyentes en el cine americano.

Una vez expuestos estos puntos, se procederá a profundizar en el grafismo en los largometrajes de animación. Para ello, se estudiarán de manera pormenorizada los diferentes títulos de crédito que destacan por su grafismo. Aparte de esto, se investigará tanto su evolución progresiva como los mensajes que transmiten estos ejemplos con su grafismo. Posteriormente, se examinarán los créditos finales y los casos de películas que destacan en este aspecto, al igual que en el punto anterior. Finalmente, se comentará cuáles han sido las conclusiones derivadas de la investigación realizada en el trabajo.

La metodología que se ha utilizado para realizar este trabajo se ha fundamentado en leer varios ejemplares que expliquen las nociones claves del diseño gráfico. Una vez estudiados estos tomos, se han investigado otros trabajos y artículos que tratan sobre el tema del grafismo en otro tipo de productos audiovisuales. Además de esto, se ha procedido a la visualización de un gran número de películas de animación en 3D, tanto de los 90 como de la actualidad, seleccionando rigurosamente una a una cada película para incluirla en este trabajo. A través de los documentos leídos y lo visto en las películas, se valorarán todos los elementos analizados para justificar las razones por las que destaca el grafismo en estas cintas y por las que esta disciplina se ha profesionalizado.

## 2. Fundamentos del grafismo.

### 2.1. Definición y Contextualización

La definición adecuada del concepto de grafismo sobre el que versa este trabajo requiere de la inherente explicación sobre el diseño gráfico, ya que estas dos disciplinas suelen estar relacionadas entre si; un grafismo no puede existir sin un trabajo previo de diseño gráfico que lo sustente.

Tomando esta consideración inicial en cuenta, cabe resaltar la definición de diseño gráfico que ofrece Jorge Frascara (19:1988) como punto de partida del presente trabajo; de este modo, Frascara contempla el diseño gráfico como *“la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”*. De la anterior cita se deduce que el diseño gráfico puede visualizarse como el arte de transmitir un mensaje a través de diferentes elementos gráficos como son la tipografía, el color o tamaño de la fuente, etc., están pensados previamente.

Actualmente, muchas empresas se están especializando en crear diseños a empresas y negocios particulares para que estas tengan una buena imagen con sus clientes y aumenten las posibilidades de que estos soliciten sus servicios. El ser humano siempre ha necesitado comunicarse, y siempre se ha apoyado en la comunicación gráfica, mucho antes de que existiera la escritura.. No se sabe a ciencia cierta cuándo fue su inicio pero se cree que ya desde la prehistoria los primeros homínidos intentaron dejar mensajes a través de figuras geométricas abstractas; puntos y cuadrados acompañados de dibujos muy rudimentarios de la fauna de aquella época. A lo largo de los siglos, este proceso ha ido evolucionando llegando a lo que conocemos hoy en día como el diseño gráfico.

Con respecto al grafismo, se puede decir que consiste en elaborar un discurso comunicativo, utilizando todos los recursos expresivos propios del cine y la televisión y añadiéndole de una manera sustancial el sentido gráfico de la forma. En otras palabras, el grafismo implica diseñar ciertos elementos como la tipografía, colores, tamaño de la fuente y aplicarlas a las imágenes en movimiento, no teniendo que estar estrictamente relacionadas con las letras (aunque es preferible que estén conectadas en una gran parte).

El grafismo, como ya se ha mencionado antes, existe casi desde el origen del cine ya que en el cine mudo se utilizaban letras para que la gente pudiera leer los diálogos de los protagonistas. Desde este momento, su desarrollo ha sido exponencial, utilizándolo principalmente para introducir los créditos en los inicios o finales de las películas. Cintas como las de 007 o como *Vértigo* de Alfred Hitchcock fueron pioneras en este arte, ya que utilizaban letras y dibujos en movimiento para introducir sus películas, de hecho, actualmente todas las películas de James Bond siguen con esta tradición.<sup>2</sup>



Imagen 1: *Vertigo* (1958) Alfred Hitchcock. Titulos: Saul Bass

1. FRASCARA, J (1988) *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.  
2. RÁFOLS, R y COLOMER, A (2003) *Diseño Audiovisual*. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

La introducción del grafismo en el cine de animación ha sido más tardía que en el cine convencional (hasta más o menos finales de los años 90). En este tipo de películas no solía aparecer ningún tipo de grafismo en sus créditos –sobre todo las de origen americano–, en cambio en otros países, como Japón por ejemplo, a mediados de los 90 ya se utilizaban ciertos grafismos como recurso para introducir al espectador en todo el mundo imaginario creado en la cinta. Un ejemplo claro y digno de nombrar es el de la película *Ghost in the shell* (1995) de Mamoru Oshii. Este film tiene una estética ciberpunk y se desarrolla en una ciudad futurista. En los créditos iniciales, para introducir al público en el mundo que se desarrolla la historia, la cinta se apoya mucho en el grafismo, combinando los movimientos de códigos informáticos con letras japonesas, otorgando la sensación de introducirnos en ese mundo donde las máquinas prácticamente gobiernan el mundo.

Cabe destacar que el grafismo no siempre está presente exclusivamente en los créditos de las películas; se suele usar según distintas perspectivas según como se vaya desarrollando la historia. Sin ir más lejos, *Ghost in the shell* es un buen ejemplo, ya que el grafismo no solo hace acto de presencia cuando comienzan los créditos sino que también se utiliza para ubicar al espectador en los diferentes escenarios que presenta el metraje, utilizando esa mezcla entre japonés y código binario. Otras películas han utilizado ese recurso, como *Titan A.E* de Don Bluth y Gary Goldman, donde cada vez que los personajes están en una localización nueva, aparece un grafismo que indica en el lugar donde se va a desarrollar la historia en ese momento, destacándose que esta película fue de las primeras en añadir un grafismo en 3D como introducción, además de considerarse de las pocas en atreverse con la unión de dos estilos de animación; por un lado, animación clásica para los personajes protagonistas y mucho de sus escenarios, y por el otro, la animación 3D que es utilizada para los antagonistas y sus naves, además de utilizarla en las batallas espaciales.



Imagen 2: *Ghost in the shell* (1995) Mamoru Oshii.



Imagen 3: *Titan A.E* (2000) Don Bluth y Gary Goldman.

Ya a partir del año 1995, con la exitosa *Toy Story* de Pixar, los grandes estudios de animación empezaron a ver que el futuro de este arte estaba en la animación por ordenador. A consecuencia de esto, los estudios empezaron a utilizar esta técnica para sacar sus propias películas y poder competir con Pixar. Un ejemplo muy claro fue *Bichos* (Pixar) y *Antz* (Dreamworks) cuyas temáticas principales eran bastante parecidas. A partir de ese momento, los estudios dejan de lado la animación tradicional para abordar las animaciones hechas por ordenador, y algunos estudios empiezan a incluir en sus créditos grafismos tanto en 3D como en 2D para personalizar el estilo de sus películas.

Actualmente, el grafismo se utiliza cada vez más en el cine de animación en 3D, provocando que el público tenga una sensación más agradable y más cuidada del film, marcando ya desde un principio la temática de la película.<sup>3</sup>

3. RÁFOLS, R y COLOMER, A (2003) Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

## **2.2 Las funciones del grafismo.**

El grafismo en un producto audiovisual es un factor que añade valor al producto pero hay que tener en cuenta que este no puede existir de forma independiente. El mensaje que quiera transmitir dependerá siempre de la idea que quiere transmitir la propia película; es decir, que el grafismo nunca podrá transmitir una sensación o una idea independiente de la propia película que acompaña.

Es evidente que el grafismo intenta representar conceptos y características que están relacionados con el objeto que se representa. No se centra en una serie de imágenes que estéticamente conecten en armonía con el producto en sí, sino que pasa a formar parte del mismo producto como un conjunto. Es más, tiene un carácter funcional; siempre depende de otros factores y carece de autonomía propia. El grafismo se puede clasificar según varias funciones genéricas que de forma intrínseca demuestran esa funcionalidad.

### **2.2.1 Organización.**

Esta función se puede ver más clara en la televisión que en el propio cine, donde aparece en forma de sucesión lineal y con un orden temporal establecido. Para poder diferenciar dentro de lo que es una cadena de televisión los diferentes productos que ofrecen, es importante que se distingan unos de otros. Para eso, cada programa tiene que convertirse en una especie de bloque de contenidos en el que se puedan discernir los rasgos distintivos entre varios productos. Es en este punto donde el grafismo cobra sentido, a través de las *intro* o *ending* de cada programa, con sus letras en movimientos, sus colores o sus figuras produce que el programa al completo se convierta en una unidad perfectamente diferenciada del resto.

El grafismo, dentro de esta función organizativa, es una forma de que el espectador pueda intuir y ser introducido a lo que va a venir a continuación. En el caso de la televisión, no solo tenemos que centrarnos en el principio y el final del programa sino que también se incluyen las secciones que están estructuradas en el mismo programa, utilizando los Motion Graphics para indicar transiciones a esas secciones sin perder la unidad del producto o su idea principal. En el cine, su función es la misma pero en menor medida, ya que no existe esa continuidad que tiene la televisión. Aun así, también es importante organizar las partes de una película, utilizando el grafismo, por lo general, para indicar cuál es el principio y cuál es el final, sin alterar la unidad del producto.

Es fundamental que el grafismo surja de los contenidos que el propio producto está prologando o introduciendo y no de forma independiente, ya que para que exista esa unidad el diseño general de la película tiene que estar relacionado de forma sutil pero directa con la idea que quiere transmitir en un principio.

### **2.2.2 Información.**

Es importante recordar que el grafismo se basa en la idea de que es un conjunto de signos que tiene un significado tanto estético como semántico. En algunos casos, la necesidad de transmitir información al espectador es prioritaria para los autores, pero siempre se debe tener en cuenta que la capacidad del grafismo para difundir información es limitada, por lo que siempre es importante a la hora de diseñar, se haga una síntesis general del concepto o idea que se quiere contar al espectador.

Para explicar esta función se pueden utilizar varios ejemplos que ayuden a ilustrar este concepto, como una fotografía de un conflicto bélico donde se muestra a una serie de personas sufriendo sus consecuencias de forma indirecta. Objetivamente, solo se trata de una imagen que ha sacado un fotógrafo mostrando una acción que él mismo está observando, pero detrás de esa imagen se puede transmitir a las personas que la vean una información que se encuentra presente de forma indirecta. Otro ejemplo más claro es la fotografía de alguna nebulosa o

constelación sacada con un telescopio. La imagen puede ser tremendamente descriptiva de forma que aunque el público nunca haya visto una nebulosa con sus propios ojos, crea que es real y que existe por su contenido descriptivo.



*Imagen 4: Nebulosa de Helice o "El Ojo de dios".  
Telescopio espacial Spitzer.*

Cuando se quiere diseñar un grafismo, hay que tener claro que se debe ser preciso con la información que se quiere dar al público, pensando previamente en los conocimientos y preparación de este a la hora de captar dicha información. Es importante que en la exposición del discurso audiovisual, al ser de carácter lineal, el espectador no pierda el hilo del propio discurso, ya que una vez lo pierda es difícil que vuelva a recuperarlo, por lo que llevaría a que perdiera el interés por lo que se quiere transmitir.

Para evitar este tipo de situaciones, se tienen que respetar unos tiempos mínimos para que el público que esté viendo el discurso pueda digerir esta información y la pueda asimilar. Esto es un factor clave para que el mensaje sea narrado e interpretado de forma correcta al espectador.

Los dos factores importantes para transmitir la información de un grafismo son la *voz en off* y las propias imágenes. Considerando ese hecho, a la hora de elaborar el discurso audiovisual se tiene que llegar a un perfecto equilibrio entre estos dos factores, ya que si algo que se cuenta no se visualiza, es más difícil que el público presente no lo comprenda.

### **2.2.3 Persuasión.**

La persuasión en el discurso audiovisual se fundamenta en captar la atención y la curiosidad del espectador según cuál sea el medio donde se emite el mensaje; en el caso de la televisión y el cine se intenta captar al público con algo que vendrá inmediatamente después, en un videoclip se llama la atención a través de lo que se escucha o para comprar u obtener un producto en concreto como en el caso de la publicidad. En todos estos medios, se posee un objetivo distinto para captar la atención del individuo, ensalzando sus virtudes.

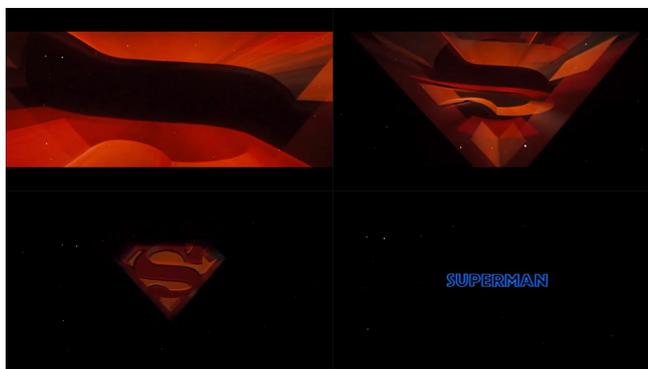
Esta función es la más relacionada con el aspecto económico del producto. Para que el espectador pueda desear el producto e influir en su capacidad de decisión tiene que plantearse un discurso bastante efectivo para que despierte el interés del receptor.

Es importante que, mediante esta persuasión, el espectador encuentre una relación emotiva con el producto recurriendo muchas veces a la estética como medio indicado. Es innegable que cuando algo atractivo se nos presenta y llama la atención, despierta otro tipo de sentimientos; que sea atractivo estéticamente ayuda a la hora de vender el producto. Eso se puede aplicar al mercado de los videojuegos, ya que si un juego tiene unos gráficos de última generación y la estética es atrayente para el jugador, el resultado tiene posibilidades de persuadir al individuo para que compre ese juego.

Esta función destaca sobre todo en el mundo de la publicidad, donde se intenta captar la atención del receptor para que compre un producto en concreto gracias al discurso audiovisual. En el cine su uso ha sido menor, sin contar con los tráilers de una película, que entrarían más dentro de la categoría de publicidad que de la de cine; siendo los títulos de crédito donde más se puede apreciar el grafismo, ya que no intenta vender la película porque el público ya ha pagado por verla, aunque si sirva para que el espectador sienta curiosidad y que tenga una razón para seguir viendo el film.

### 2.2.4 Simbolización

La simbolización consiste en crear una imagen para un producto y que este sea más fácilmente reconocible por el receptor. En este caso, esta función está relacionada más con la publicidad, definiendo a la marca de un producto como máximo exponente de esta función, ya que en la marca hay una serie de valores que están relacionados con los elementos estéticos de esta. En el cine, esto se encuentra presente en los títulos de crédito y en la cartelería, proyectando muchas veces con éxito, que el símbolo tenga más significado que la propia imagen. Un ejemplo claro de esto se puede extraer de todas las películas de Superman, en las que a través del logo de la S, el público reconoce al personaje.



*Imagen 5: Superman (1978) Richard Donner. Títulos: Dennis Rich y Richard Greenberg*

Pensar que el grafismo audiovisual explica mejor lo abstracto que otros medios es un error, pero si se le da forma, imagen e incluso sonido cuando el espectador recibe esa información es capaz de asociar todos esos elementos con un producto en concreto.

### 2.3 Discursos Motion Graphics.

El Motion Graphics o grafismo consiste en una serie de imágenes y letras que se muestran en una pantalla para crear un discurso audiovisual, utilizando varios elementos para poder conseguir que el mensaje lo capte el espectador de la mejor forma posible. Elementos como los colores, las formas y los sonidos, pasan rápidamente por los ojos del receptor, teniendo que asimilarlo todo en pocos segundos. Por eso es importante que el discurso esté bien estructurado y unificado para que pueda tener una organización interna que se sostenga.

*“La sintaxis de los discursos en el Grafismo Audiovisual no es rígida, no existe una establecida a priori, sino que se crean de forma única para cada caso. Sin embargo es necesaria una coherencia interna entre las formas que lo estructuran, sobretudo en el sonido.”<sup>4</sup>*

Dentro de esa estructura podemos analizar dos aspectos del discurso audiovisual que son importantes para la construcción de este: el **discurso semántico** y el **discurso estético**.

4. ANDREU HERNÁNDEZ, A. I. (13: 2012) El Grafismo Audiovisual en Series de TV. Una Narrativa Reiteradamente Efímera. Tesis. Valencia : Universidad Politécnica de Valencia.

### 2.3.1 El discurso semántico.

El grafismo audiovisual tiene un carácter lineal, de forma que el discurso se desarrolla a lo largo del tiempo a través de la imagen y del sonido como si fuera una unidad comunicativa. Estos discursos tienen una serie de signos que por separado no poseen tipo de significado aparente, sino que el conjunto de signos llevan a una unidad de significado. Para dejarlo más claro, esto podría permitir comparar los signos con las letras del abecedario; una letra en sí puede no tener ningún tipo de significado pero eso cambia cuando las letras se unen para formar palabras o frases, convirtiéndose esas palabras o frases en unidades de significado.

Esto se puede aplicar al discurso audiovisual ya que la conjunción de los signos hace que se cree un significado. La diferencia que tiene con el ejemplo antes citado es que a diferencia de las palabras o frases, el discurso audiovisual no se estructura a partir de esquemas ya predefinidos, es decir, que carece de una gramática que sirva para comunicar pero aun así, no deja de tener un significado.<sup>5</sup>

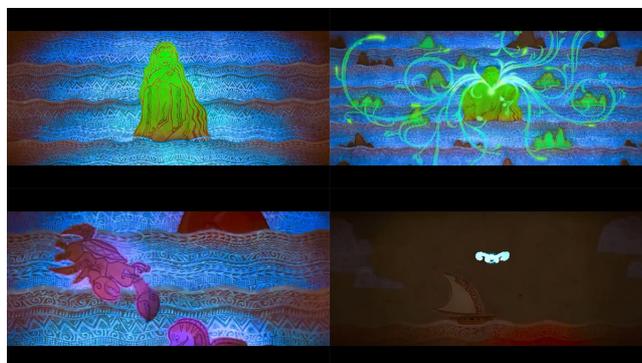
A la hora de diseñar un grafismo, es importante dejar claro que aunque al receptor se le este enviando un mensaje, este no tiene ningún orden expositivo a pesar de su naturaleza lineal. Un discurso audiovisual puede tener varios mensajes transmitiéndose a la vez, a partir de unidades de significación y signos. *La interpretación de un mismo signo puede variar según el contexto en el que está introducido, del cual forma parte y por el cual es influido.*<sup>6</sup>(19:2003)

Todo esto no se podría hacer si el discurso es de larga duración, ya que el grafismo audiovisual tiene que ser corto por necesidad. No por considerar que transmite poca información por ser breve, sino porque su capacidad de emitir la información es limitada.

Para poder realizar un discurso audiovisual es clave tener en cuenta una serie de recursos que se suelen utilizar para conseguir que la unidad de significación tenga lógica y que el receptor pueda entenderlo. Estos recursos son los siguientes:

- **La narración:** La narración consiste en contar una serie de hechos o acciones que realizan una serie de personajes a lo largo de un tiempo. Se caracteriza por transmitir mucha información, en el caso del discurso audiovisual, mayoritariamente a través del texto oral pero también con la imagen. Para que esto se pueda utilizar como recurso, es necesario una narración corta, acompañada de una serie de imágenes descriptivas y con una estética que llame la atención, como una animación.

Un ejemplo de este recurso es en la película de *Vaiana*, donde se puede apreciar una breve narración de la leyenda del semidiós Maui acompañado de una serie de imágenes animadas, ayudando a la comprensión de la historia.



*Imagen 6: Vaiana (2016) Ron Clements y John Musker*

5. RÁFOLS, R. COLOMER, A. (2003) El Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

6. RÁFOLS, R. COLOMER, A. (2003) El Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

- **El surrealismo:** Romper la relación espacio/temporal es la base del surrealismo, y esto lleva a que sea una de las funciones más fáciles de realizar a la hora de crear un discurso audiovisual. Esto se consigue, añadiendo imágenes que creen una serie de conexiones con el concepto y lo estético, llamando la atención del espectador. Aunque los sonidos y las imágenes vistos de forma literal no tengan sentido, tienen que parecer que están bien integradas y que tienen algún significado.
- **El humor:** Tiene su propia forma de expresión en el discurso audiovisual. Suele ser bastante moldeable y se adapta con facilidad a distintas finalidades. El humor se caracteriza por hacer que haya una complicidad entre el público que recibe el mensaje y el propio mensaje en sí, ya que los dos se ríen de lo mismo.
- **La sorpresa:** Consiste en hacer un giro en la lógica del discurso. Se suele utilizar para introducir algo inesperado o reorientar el discurso. Puede afectar de mayor o menor manera, dependiendo del grado de intensidad. También sirve para refrescar el discurso y que sea más dinámico.
- **La retórica:** Esta función tiene una doble finalidad: estructurar un discurso y transmitirlo al receptor para que tenga el efecto deseado. Su mayor objetivo es crear un discursos osados y que tenga el efecto deseado a la hora de llegar a su propósito. *Es crear un discurso audiovisual sugerente, apelando a los sentidos y al sentimiento de tal modo que se convierta en persuasivo.* (19:2003). Donde se utiliza más este tipo de función es en la publicidad, ya que su objetivo es que el receptor se convenza de que necesita ese producto. Uno de los recursos que más se utiliza en la retorica es la **metáfora**. El grafismo audiovisual se compone en la mayoría de ocasiones de metáforas, se utilizan diferentes tipos de signos, tanto simbólicos como icónicos, combinados con diferentes recursos expresivos para leerse todo como una unidad de significación que no se entiende si no se lee como metáfora.

Un ejemplo de metáfora, según explica Rafael Rafóls y Antoni Colomer(21:2003), son los títulos de crédito de la película *Seven* (1995) de David Fincher.

*“Imaginemos ahora que a las manos anónimas que hacen cosas poco habituales les unimos música o sonidos extraños e inquietantes, unos textos con los nombres de los protagonistas escritos con una caligrafía poco ortodoxa y llena de rupturas, un logotipo (“SE7EN”) con una uve en forma de siete.[...] Son signos metafóricos que relacionamos entre sí para asignarle un significado global [...] expuesto de una manera distinta al lenguaje narrativo del resto de la película.”*<sup>7</sup>



**Imagen 7:** *Seven* (1995) David Fincher. Títulos: Kyle Cooper

7. RÁFOLS, R. COLOMER, A. (2003) El Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

### 2.3.1 El discurso estético.

El grafismo audiovisual se crea de forma estética a través de los principios de variedad y unidad, conceptos primordiales para construir el discurso estético. Estos dos principios, que a priori son opuestos, tienen que coexistir en el discurso porque uno no puede existir sin el otro. Armonía y contraste, orden y dinamismo, son principios contrapuestos que establecen una relación dialéctica, donde el reclamo y el rechazo mutuo es constante.

El discurso estético tiene un objetivo claro, hacer agradable y apetecible la interpretación de este, creando un discurso estéticamente coherente. Para eso se utiliza el principio de unidad y variedad, para evitar una sucesión de elementos inconexos o un muestrario de imágenes sin relación aparente.

*“La unidad tiene una dimensión temporal en el diseño audiovisual y a dicha unidad la llamamos el hilo conductor, aquello que se constituye en el eje central del discurso.[...] En cuanto a la variedad tenemos lo que llamamos la dinámica del contraste, aquello que actúa como contrapunto y que introduce elementos inesperados para dar un mayor ritmo al conjunto.” (25:2003)*

- **El hilo conductor.**

El hilo conductor consiste en buscar una serie de elementos para dar continuidad al conjunto, de forma que el discurso adquiere una lógica interna donde cada elemento aparece a consecuencia de algo que precede pero también prepara la entrada a lo que viene posteriormente.

Aunque haya muchos elementos para crear un hilo conductor, la sintonía es el principal para construcción estructural. Otro elemento importante es el color, que si se repite constantemente puede crear una sensación de conjunto y continuidad. Existen otros factores aparte del color que ayudan a la creación del hilo conductor, pero que no adquieren tanta fuerza. Estos se consiguen a través de la continua repetición de elementos parecidos en el discurso.

La unidad nace de la relación de parecidos con formas y objetos que suelen tener elementos en común, siendo este el que establece la estructura más profunda del discurso, en otras palabras, la unidad es la que se encarga de que el discurso tenga una coherencia y una estructura lógica, mientras que la variedad trata de añadir recursos estéticos.

- **La dinámica del contraste.**

El contraste consiste en dar un contrapunto para dar dinamismo y asombro al discurso visual. Contrarresta la linealidad del hilo conductor con elementos inesperados que ayudan a la estética del discurso. El contraste se produce cuando entre la variedad de signos que aparecen en el discurso se utiliza una serie de signos que son totalmente contrarios a los mostrados anteriormente.

Según los elementos que se utilicen para crear ese contraste, el discurso semántico puede cambiar totalmente y dotarle de un significado totalmente distinto. Por ejemplo, una sucesión de imágenes de comida presentadas una detrás otra. Si en medio de esas imágenes se colocan otras que muestran los orígenes de los productos, se puede entender que el discurso trata de ofrecer la idea de que esos alimentos son naturales, pero si entre esas imágenes de comida se entremezclan imágenes de gusanos y otro tipo de insectos, el discurso puede cambiar creando en el espectador un sentimiento de aversión a esa comida.

La variedad crea centros de interés, estos centros se utilizan para conseguir que el receptor dirija la mirada hacia un punto en concreto para que tenga una serie de sensaciones que están previamente pensadas. Para crear esos puntos de interés, se tiene que llamar la atención de la

gente, contrastando un símbolo o imagen con el resto que son totalmente opuestos, adquiriendo un carácter rítmico que lo transforma en una unidad en conjunto.

## **2.4. Elementos expresivos.**

El grafismo audiovisual se trata de un discurso heterogéneo donde se rige por la forma del discurso. Esta forma se refiere a la totalidad del discurso, el cual se compone de un conjunto de elementos perceptivos. Aunque normalmente se suele asociar con la imagen, también hay que considerar otros aspectos como el sonido. Todo esto constituye una serie de elementos expresivos con el que le damos forma a la unidad discursiva.

Cuando se habla de la forma, se refiere como un contenedor en donde se encuentra diferentes elementos expresivos del grafismo audiovisual como es el espacio, el tiempo, la imagen, el sonido y la tipografía.

### **2.4.1. El espacio.**

*“El espacio es ambiguo por definición”.*<sup>8</sup> Esto es lo que afirma Rafael Ráfols y Antoni Colomer (29:2003), refiriéndose a que el espacio donde se produce el discurso audiovisual no tiene unos estándares oficiales que lo delimite. En el cine, para delimitar los espacios se utilizan los fondos para que el espectador en la mente se cree su propio escenario, utilizando las imágenes reales, pero en el grafismo, no utiliza espacios reales sino que se inventa inspirado con las imágenes reales y tiene que buscar sus propias pautas para delimitar esos espacios.

En el grafismo audiovisual se utiliza un espacio abstracto que no se rige por ninguna ley de perspectiva y donde sus creadores deciden el orden y la manera en la que los elementos van apareciendo. La lectura espacial es imprescindible a la hora de crear un espacio, el espectador sin darse cuenta lo hará de una manera u otra. Lo grande está cerca y lo pequeño esta lejos; las figuras enteras están delante y las incompletas están detrás; las formas que se mueven rápido están mas cerca y las que se mueve más lento están lejos. El receptor puede no darse cuenta en primera instancia de todos estos aspectos pero crea en su mente un espacio imaginario que le da coherencia al discurso.

- **La estructura del espacio.**

Para establecer una buena comunicación con el espectador, hace falta que se haya un espacio bien estructurado, ya que sino el espectador no podrá hacer esa lectura de forma correcta. La estructura es la parte más estática del discurso, es el hilo conductor que determina la colocación de las imágenes.

Para conseguir una estructura con unos niveles de coherencia interna optimo para la lectura del discurso, se tiene que establecer un orden jerárquico en su organización para tener un orden interno y una coherencia en la exposición. Para eso, se tiene que establecer prioridades en los signos, figuras o imágenes que se quiera exponer, porque sino existe, esos elementos entrarán en competencia entre ellas y se anularán las unidades del discurso.

Cuando se habla de delimitar el espacio, no se refiere a que se tenga una delimitación exacta sino cual es su entorno y su ubicación. Existe una cohesión de dos estructuras: la de superficie, la realidad bidimensional, y la de profundidad, que se trata de la tercera dimensión sugerida.

---

8. RÁFOLS, R. COLOMER, A. (2003) El Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

- **Modelos estructurales.**

La organización de las formas tiene diferentes grados de articulación, que puede ser más rígida o más maleable, no hay ningún modelo estructural que no cumpla estos parámetros. Por otro lado, por su dimensión temporal, el modelo estructural puede llegar a ser más estático o más dinámico.

En la estructura estática o diagramación, los elementos que se ven en la pantalla se organizan a partir de una idea interior que predefine las relaciones espaciales. Esto se produce cuando hay una rígida estructura y se ordena el espacio de tal forma que el mensaje se entienda de la mejor forma posible por el espectador. Este tipo de estructura se realiza cuando la función más importante es informar, evitando que el mensaje sea ambiguo.

En la estructura dinámica, los elementos estructurales intervienen de forma mínima en el discurso audiovisual, dejando libertad al creador para que las formas fluyan sin restricciones pero siempre intentando que conserve su coherencia interna. Esto hace que evolucione y varíe a lo largo del tiempo, manteniendo sus constantes de incertidumbre, novedad e impredecibilidad.

- **La estructura de la superficie.**

El espacio natural del Grafismo Audiovisual son las pantallas, tanto si son de cine como de televisión o como de ordenador. Las pantallas pueden variar las medidas pero las proporciones están estandarizadas en algunos modelos. Estas proporciones se establecen por la relación que hay entre la altura y la anchura. La proporción que tiene una pantalla de televisión es 4:3 (anchura/altura) en una relación a 1'33:1. El formato panorámico, que es más próximo al cine y es el formato que utilizan actualmente las pantallas LCD y LED, usa una proporción 16:9 en una relación 1'77:1

En las pantallas de cine el formato se divide en dos modelos, que dependen del tamaño de la película que se este utilizando. Se suele utilizar las películas de 35 mm y 70 mm.

En las películas de 35 mm, las relaciones varían según el uso que se le de a las lentes anamórficas que graban la imagen comprimida lateralmente y se descomprimen en la proyección. Estas relaciones suele ser de 1'65:1, 1'85:1 y 2'35:1. En las películas de 70 mm, se da una relación de 2'2:1. Un caso es el Cinemascope, un sistema cinematográfico anamórfico que utiliza un factor de expansión de 2:1.

Esta claro que el soporte del Grafismo Audiovisual está totalmente predefinido. Esto es muy importante porque para hacer un buen diseño se tiene que tener en cuenta el espacio donde se va a trabajar. Sabiendo de antemano las relaciones espaciales es más fácil hacer un trabajo óptimo. Se tiene que aclarar que en una pantalla rectangular; a través de diagonales, ejes horizontales y ejes verticales; se producen varios puntos de interés. El centro de la pantalla es el punto de interés por naturaleza, siendo el eje estructural por excelencia. Darle importancia al centro de la pantalla como punto de interés crea un eje visual bastante potente, el cual puede soportar el peso de la acción. También los ejes horizontales y verticales son puntos de interés pero en menor medida que el centro.

Las relaciones espaciales no se centra en solo en lo que hay dentro de la pantalla, también hay otro recurso que se llama *fuera de campo*, este se refiere a todo el espacio imaginario que en la pantalla no se ve. Para que este recurso funcione, el espectador tiene que imaginarse que el espacio existe más allá de lo que se muestra en pantalla y que sugiera continuidad, para eso se suele utilizar formas que se corten en borde de esta y también utilizar formas en movimiento que entren y salgan del espacio delimitado por la pantalla, abriendo posibilidades que las estrictamente físicas.

- **La estructura de la profundidad.**

La profundidad tiene una gran potencia visual y le da más matices que el espacio plano. La tridimensionalidad realista es difícil de conseguir pero una vez leída, no hay variación posible. Hay formas que hacen posible que exista esa tridimensionalidad y que nos parezca que hay profundidad en las imágenes. La superposición de planos y la transparencia, las sombras de los objetos, el desenfoque y los contornos difusos y la más importante, el esquema figura-fondo; todos estos recursos ayudan a que se delimite un espacio interior y uno exterior.

Las formas normalmente tienen dos perfiles simultáneamente; una de ellas es el perfil de figura y otro es el perfil de fondo. Según como leamos esas formas, obtendremos distintas maneras de interpretar la profundidad. Si leemos como figura, la imagen la leemos de dentro hacia fuera, eso quiere decir que la figura se recorta sobre el fondo. Pero si leemos el fondo entonces pasará justamente lo contrario, convertimos la figura en fondo y el fondo lo que es figura.

También las formas suelen agruparse, creando relaciones entre ellas por similitudes o parecidos con el perfil, luminosidad, colores, tamaño, etc. También se crean relaciones por la disposición espacial, como la proximidad, la superposición o la disposición ordenada de las formas. Estas relaciones entre formas distintas cuando tienen un nivel de complejidad más o menos alto, se crean los planos de profundidad.

#### **2.4.2 El tiempo.**

En el tiempo se realizan las relaciones espaciales de las formas, carecen de un carácter estático sino que más tiene un carácter variable. Cada elemento o forma que aparece en pantalla tienen un tiempo determinado, algunos tienen más tiempo y otros menos, dentro de un flujo que queda determinado por el ritmo de acontecimientos que debe tener cierta coherencia en el discurso. Este flujo se marca por momentos en que la imagen y la música se fusionen dando lugar a un solo elemento expresivo.

El movimiento es otra característica que siempre aparece en el Grafismo Audiovisual, siendo una forma de expresión dinámica que es expresada en el tiempo. Una de las formas más comunes de creación de movimiento es la animación.

Se podría decir que el tiempo es un elemento que se divide en dos factores principales que ayudan a la creación de un discurso audiovisual: el sonido y el movimiento.

- **El sonido.**

El sonido tiene la función de acentuar la carga emotiva de la comunicación, haciendo que esta envuelva al espectador en una dimensión donde se sienta dentro. El sonido influye en la creación del espacio ya que normalmente se relacionan ciertas imágenes con algún sonido dotándolo de un mayor protagonismo. Todo esta relación de imágenes y sonido hacen que refuercen el espacio creado visualmente.

Cuando se habla que el sonido ayuda a crear una dimensión espacial, normalmente se quiere referir que ayuda a definir el espacio donde produce el discurso. Se puede distinguir diferentes categorías de sonidos para ayudar a definir el espacio del discurso:

- *Sonido diegético*: En un discurso audiovisual el sonido diegético se refiere a los sonidos cuya fuentes sonoras se puede apreciar en la pantalla. Lo escucha el personaje y el espectador.

- **Sonido no diegético:** El sonido no diegético en un discurso audiovisual se refiere a que la fuente de sonido no sale en pantalla pero esta dentro del espacio imaginario. Lo escucha el personaje y el espectador.
- **Sonido extradiegético:** En el discurso audiovisual el sonido extradiegético se refiere a un sonido cuya fuente en la pantalla no esta y no existe en el espacio imaginario. Lo escucha solamente el espectador. Normalmente el sonido extradiegético esta compuesto por una banda sonora o una canción para aumentar la emotividad del discurso.

También dentro del concepto sonido esta compuesto por palabras, música y efectos sonoros. El silencio también lo podríamos incluir ya que es un recurso expresivo con valor propio. En la película *Alien: el octavo pasajero*, en toda la película no suena ninguna banda sonora ya que la intención del director era dotar a esos momentos de silencio de tensión. Aunque en el grafismo audiovisual se le llama más pausa que silencio, se suele utilizar para hacer una pausa en un ritmo frenético o ser la preparación de un cambio de ritmo. A continuación se analizará los conceptos nombrados anteriormente:

- **La palabra:** La palabra tiene normalmente una función informativa. El texto oral tiene una gran fuerza narrativa, capaz de estructurar tanto la visión como la audición, su presencia en el discurso hace que se anteponga antes otras formas de comunicación y su contenido determina el entendimiento del discurso por parte del receptor. El inicio de *Kung Fu Panda* (2008) es un buen ejemplo, donde aparecen imágenes en 2D acompañado de un relato que refuerza el significado narrativo de la escena.



**Imagen 8:** *Kung Fu Panda* (2008) Mark Osborne y John Wayne Stevenson.

La palabra puede ser parte de la música, pero su efecto en el espectador hace que disminuya o desaparezca esa función informativa que tanto le caracteriza.

- **La música:** La música tiene una gran fuerza para de evocar sentimientos en el discurso audiovisual y que este envuelva al espectador captando el mensaje, provocando ese sentimiento buscado. La unión de la música y de las imágenes, provocará que en la música tenga más precisión, su significado cobrará mucho más sentido y sus intensiones serán más clara.
- **El efecto sonoro:** El efecto sonoro es la simulación de los sonidos. Tienen capacidad icónica, tanto por si mismo como ligados a la imagen correspondiente. Los efectos que más suele atraer al espectador son aquellos en las que el sonido es más intenso y más definido. Un ejemplo podría ser el sonido de los sables lasers de la saga *Star War* que es bastante reconocible para cualquier persona, incluso si se le tapara los ojos reconocería ese sonido.

El sonido es una pieza fundamental para crear la estructura de un discurso porque obliga a las imágenes a ser sucesivas y lineales. La presencia del sonido influye en la interpretación de las estas, reforzando el ritmo visual. También los movimientos de las formas audiovisuales

entrelazadas con la música hace que sean más ligeros y fluidos, habiendo una mayor cohesión entre ellos dándole un mayor sentido.

- **El movimiento.**

El movimiento es connatural a la imagen que se expresa mediante el tiempo. No se puede entender de forma similar la relación de la imagen con el espacio en una imagen estática y otra en movimiento. En la imagen estática el tiempo se utiliza para profundizar en la lectura y en la imagen en movimiento implica transformación.

Las formas que actúan en un momento determinado establecen ciertas relaciones, también suelen haber relaciones con las formas anteriores y posteriores. El movimiento establece interacciones con las partes de un discurso asimismo se establece las partes con el conjunto general. El conjunto de los movimientos en el interior de la pantalla está relacionado con las diferentes velocidades de desplazamientos que se producen en el interior.

*El ritmo [...] se refiere a la similitud de velocidad, dirección, parecido formal, etc., entre un número determinado de elementos, de manera que entre ellos se establece nexos de unión.*<sup>9</sup> (37:2003) Los movimientos que sean similares en una pantalla se unifican, aunque sean imágenes distintas entre si.

El movimiento que se produce por la sucesión de imágenes, siempre se ha asociado con el concepto de edición. En la edición se selecciona los fragmentos que se va a incluir en el discurso y en que orden. La entrada y salida de las imágenes puede ser de dos formas; una puede ser a través de los bordes de la pantalla y otra puede ser a través de la transición de las imágenes, ya sea por fundido o por corte.

Los conceptos de movimiento y animación suelen utilizarse de forma similar, pero en realidad expresan cosas diferentes entre si. La animación se trata de imitar o recrear un movimiento presente en la naturaleza como seres vivos, personas e incluso objetos. La animación implica movimiento pero eso no implica que el movimiento sea animación, sino que es la manera más interesante y creativa para crear movimiento.

### **2.4.3 La imagen.**

El concepto de imagen en el Grafismo Audiovisual es bastante amplio y poco preciso. Dentro de este concepto hay varios significados, para ser exacto hay tres. El primer significado, se refiere a la forma en la que el espectador reconoce la imagen porque tiene un parecido a lo que representa, este es el caso de las imágenes grabadas. El segundo ve la imagen como todo lo que se vea en pantalla, factores como el tiempo, el espacio e imagen, hace que todos estos elementos se entiendan como un mismo elemento. El último significado es el más amplio y que abarca varios factores que es la propia visión de una empresa que vende algún producto, este último se desechará porque no está muy relacionado con el diseño.

La imagen en el grafismo se entiende con los principios del lenguaje audiovisual, para eso si alguien quiere convertirse en diseñador audiovisual tiene que tener un conocimiento mínimo de todas las disciplinas del lenguaje audiovisual como cámara, iluminación, edición, etc. ya que crear un discurso audiovisual es bastante complejo. Los elementos más importantes en la imagen son: el color, la luz, la tipografía, la animación y la imagen grabada.

- **El color:** El color consiste en percibir la realidad física a través de el ojo humano. Es el resultado de la síntesis aditiva de la luz en proporciones de azul, verde y rojo; combinando esos colores se obtiene el resto de colores donde el blanco es la unión de todos y el negro es la ausencia de colores.

---

9. RÁFOLS, R. COLOMER, A. (2003) El Diseño Audiovisual. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

La experiencia perceptiva del color se compone a priori de tres parámetros que se producen a la vez: El tono, el brillo y la saturación.

- *El tono*, también conocido como el color, consiste en las diferentes longitudes de onda electromagnética y como se percibe en el ojo humano, dando lugar al color. Esos atributos permite que se le llame rojo, azul, verde, etc.
- *El brillo* se refiere a la intensidad lumínica de un objeto o varios, dicho con otras palabras, la cantidad de luz que percibe el ojo humano al observar el color. Cada color tiene su propia escala de grises que contiene una luminosidad en concreto.

Aparte de estos parámetros, hay otros que son importante para describir la luz. Esta *la textura* que se refiere a las variaciones que sufre la superficie del color. También un color puede ser *plano*, que el color es uniforme, o *volumétrico*, cuando hay una fuente de luz que le da un espacio tridimensional. Otro parámetro es que un color sea transparente u opaco, según lo que se pueda ver a través de él.

Un fenómeno perceptivo es la *relación de colores*, la cual un color es percibido de forma distinta dependiendo del contexto y de la relación de afinidad que se encuentra con sus colores vecinos en la escala cromática.

El color posee una gran capacidad de transmitir atracción visual y además es emotivo. Es un medio que estimula fuertemente los sentidos, especialmente cuando se encuentra en su estado más puro. Esto le otorga una capacidad comunicativa bastante elevada, porque el ser humano en su cerebro asocia los colores con algunos sentimientos, dando la oportunidad de poder expresar un mensaje al espectador con solo ver un color.

- **La luz:** Uno de los elementos más importante a la hora de estructurar el espacio es las relación entre la luz y la sombra. Esta relación consiste en situar los componentes del espacio en un foco de luz, que generalmente está fuera de pantalla o espacio visual, creando un sentido de unidad y coherencia. Esto hace que está relación crea un espacio creíble gracias a los claroscuro.

La luz puede llegar a ser muy descriptiva con los espacios a través de distintos signos visuales, como la dirección de la luz o la inclinación respecto a los ejes horizontales o verticales. La intensidad de la luz variará según la potencia que tenga esta y de la distancia que se encuentra del objeto. La difusión o concentración depende de la incidencia directa con el objeto y de un paso directo de luz a sombra.

El resultado de la incidencia de la luz en un cuerpo, es la creación de sombras, que ùede ser propia o proyectada. La sombra propia se trata de aquella parte del propio objeto iluminado que no le llega el foco directo de luz. Por ejemplo, si a una persona le llega un foco de luz de frente, toda la parte frontal de la persona estaría iluminada pero la parte trasera no, habría sombra. La sombra proyectada es la que es arrojada por el suelo, gracias a que se interpone el objeto iluminado del foco de luz, esto es muy importante cuando se quiere determinar su posición relativa.

Otro fenómeno que sucede con la percepción lumínica de un objeto es la luz reflejada. Esta depende especialmente de la luz que absorbe el material del objeto, exactamente de la cantidad absorbida y de la cantidad proyectada, incidiendo como foco lumínico, en menor medida, en el resto de objetos que se encuentra alrededor.

La luz se percibe mediante el color, y se percibe como color. Si en una imagen se quitara la escala cromática de colores, se obtendría blanco, negro y una amplia gama de grises. Cuando realmente actúan los matices es en su estado más puro: el blanco y el negro. En una imagen donde se alteren los valores lumínicos se alteran esos matices de grises, entremezclándose

entre fondo y figura, perdiendo los perfiles y el espacio volviéndose ambiguo. El claroscuro tiene valores expresivos muy alto, pudiendo llegar a tener un gran sentido emotivo.

- **La Tipografía:** Consiste en el arte y técnica de crear selecciones de tipos de letras para realizar textos. En palabras de Stanley Morrison, uno de las personas más influyentes en el mundo de la imprenta y de la tipografía :

*“Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto escrito verbalmente.”<sup>10</sup>*

El grafismo audiovisual no crea tipografías nuevas pero en cambio, crea grandes relaciones tipográficas. Somete a esta a crear un juego semántico y formal para transmitir un mensaje o idea. Demostrando que tiene una enorme capacidad de adaptación al tratamiento temporal, dándole bastante uso a la creaciones de espacios, la cual esta relacionado con la creación de tiempo.

Las *familias tipográficas* consisten en añadir una serie de características estéticas en una letra y utilizar estas características para crear el resto de letras y signos que le van acompañar, conformando todos un estilo propio que los engloba.

La elección de la tipografía depende de el mensaje o idea que quiere transmitir el emisor a los espectadores. Para que esto funcione se tiene que tener claro cual es la finalidad del tipo de letra, que ayude a mejorar la comprensión del contexto. El ordenador tiene la capacidad de modificar y distorsionar, es por eso que uno de sus mayores peligros sea la modificación aleatoria de la letra, ya que puede perder el sentido comunicativo y difuminar el mensaje final.

La tipografía es una fuente inagotable de recursos creativos donde se le puede encontrar usos nuevos y aplicaciones. Pocos elementos hay en el grafismo audiovisual que tenga tanta utilidad y que sea tan maleable como la tipografía.

- **La animación:** Consiste en dotar de movimiento a un objeto inanimado a través de diferentes técnicas, definiendo la trayectoria de los modelos, sus acciones principales y conseguir darle la expresividad necesaria para que comunique lo que el autor desea. Hay varias técnicas que se suelen usar para conseguir este fenómeno, que son:
  - *Animación tradicional:* Técnica que consiste en dibujar frame a frame el movimiento que quieres dotarle al personaje o escena en general. Para conseguir este efecto, es importante destacar que según varios estudios, el ojo humano capta 24 imágenes por segundo. Con este principio nació la animación, puesto que para que un objeto inanimado pueda moverse, se debía dibujar 24 dibujos diferentes en un segundo. Aunque normalmente se solía dibujar 12 y duplicarlo para llegar a los 24. Más adelante se incorporaron acetatos, el cual facilitaría el proceso dejando los fondos fijos y animando las partes con movimiento.
  - *Stop-motion:* Este tipo de animación tiene el mismo principio que el anterior, pero en vez de ser dibujado, se utilizan objetos reales y se sacan fotos con cada unidad de movimiento de mismo objeto. La velocidad del objeto dependerá del número de fotogramas que tenga el movimiento, si es un movimiento rápido se necesitara menos fotogramas pero si es lento se necesitara muchos más. Para conseguir que esto hace falta registrar cada uno de las posiciones para crear una sensación de continuidad en los movimientos.

---

10. WIKIPEDIA. Tipografía.< <https://es.wikipedia.org/wiki/Tipografía> > Consulta : 18 de junio de 2017.

- *Rotoscopia*: Consiste en crear animaciones a partir de imágenes reales, normalmente se suele grabar las escenas con actores reales y posteriormente se utiliza como plantilla para hacer la animación. Es una técnica peculiar pero que se ha utilizado mucho, sobretodo a principio del siglo XX con películas como Blancanieves. También hay casos más recientes como la película *A Scanner Darkly*.



*Imagen 9: Scanner Darkly (2006) Richard Linklater.*

- *Animación digital*: Es la evolución natural de la animación tradicional. Consiste en crear fotogramas claves y que el software del ordenador cree los fotogramas intermedios, de forma que el ordenador se interpreta el movimiento que hay entre estos fotogramas claves. Este tipo de animación abarata los costes de producción, ya que no hace falta que se dibuje frame a frame.
- *Animación 3D*: Trata de crear animaciones y espacio en 3D, dotándolo de una gran fuerza visual y dándole profundidad a ese espacio. Una de las técnicas que se suele utilizar, sobre todo en los videojuegos, es el *motion capture* que consiste en grabar movimientos de actores con cámara y trajes especiales para registrar los movimientos del actor y posteriormente aplicar esos movimientos a un personaje en 3D, dándole más realismo a la animación.<sup>11</sup>
- **La imagen grabada**: Es una de las fuentes más importante de suministro de imágenes para el grafismo audiovisual. Aunque la imagen este bien grabada, no sirve de nada si a la hora de añadirlo en un grafismo, no ayuda al entendimiento del mensaje. Cuando una imagen sirve para conseguir una perfecta integración en un entorno gráfico, se le llama *sentido gráfico* de la imagen.

<sup>11</sup>.ANDREU HERNÁNDEZ, A. I. (13: 2012) El Grafismo Audiovisual en Series de TV. Una Narrativa Reiteradamente Efímera. Tesis. Valencia : Universidad Politécnica de Valencia.

### 3. Historia de la animación.

Concebir cuál es el origen del cine de animación puede ser algo bastante difuso, porque no parece haber un indicio claro de dónde y cómo empezó la idea, ya que hay varios referentes históricos que llevaron a la concepción de este tipo de cine y su posterior desarrollo. No se puede explicar la historia del cine de animación en 3D sin hablar antes de los orígenes del cine de animación tradicional y sus antecedentes, como el teatro de sombras, el cómic y diferentes inventos creados a finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

Como ya se ha mencionado en apartados anteriores, todo comenzó con las pinturas rupestres. No eran imágenes en movimiento pero dejan clara la necesidad de las personas de aquella época de contar historias a través de dibujos. Este tipo de pinturas se consideran antecedentes del cine de animación porque en ellas se pretendía representar el movimiento sin poseerlo. Posteriormente, alrededor del 5000 A.C, en la isla de Java, Indonesia, surgió otro antecedente del cine de animación, el teatro de sombras, también conocido popularmente como “sombras chinescas”, que consiste en utilizar una luz y una serie de figuras para contar una historia a través de las sombras que proyectan estas figuras en una pared lisa. Este tipo de teatro se popularizó llegando a diferentes civilizaciones en Asia como lo son la antigua China o la India.

Ya en la época del Barroco, el jesuita *Athanasius Kircher*, uno de los científicos más importantes de la época, creó un aparato prototipo de lo que sería un proyector de diapositivas. Posteriormente en Europa, el físico *Étienne Gaspard Robert* desarrolló el invento llamado *Fantasmagorie* en 1794, en el que el dibujo antecede a la fotografía. Por la misma época, aparece el *Taumátropo*, una especie de juego óptico de alternancia de dibujos creado por el médico *John Ayrton* en 1824 para demostrar la persistencia retiniana. Entre 1828 y 1832 nace otro invento, el *Fenaquistoscopio* de *Plateau*, dispositivo que se asemejaba al *Zootropo* de *Horner*; tambor con estrías que contenía dibujos y que mostraba movimientos en diferentes momentos, este giraba y se producía un efecto de continuidad.

Sobre esa época nace la fotografía, invento sin el cual no hubiese existido el cine tal y como se concibe en la actualidad. Alrededor del 1852, se empezaron a sustituir los dibujos por fotografías en inventos como el *Zootropo* para así conseguir imágenes animadas. De esa forma, mientras se iba aumentando la velocidad de emulsiones fotográficas, se conseguía fotografiar movimientos reales para evitar poses fijas de esos movimientos.



Imagen 10: Praxinoscopio (1877). Émile Reynaud.

Más adelante se consiguió una mayor flexibilidad en el movimiento de las figuras con el *Praxinoscopio* en 1877, del inventor francés *Émile Reynaud*, que consistía en un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro, encontrándose los dibujos en la pared interior del tambor, de esa forma, al girar el tambor, los movimientos son más reales y parecería que están cobrando vida. Reynaud aplicó este invento al *teatro praxinoscopio*, desarrollando una combinación de espejos donde se movían figuras luminosas. Con este artefacto se podían proyectar películas animadas con argumento, posibilitando el visionado del público en una

pantalla, donde se acompañaba con música y efectos sonoros. Este espectáculo se inició en 1892, tres años antes de la primera sesión de cine con público. Las representaciones se llevaban a cabo en el Museo Grévin de París con películas que duraban alrededor de diez minutos donde se empleaban las bases de la animación moderna, dibujando los personajes sobre papeles transparentes para evitar la repetición de fondos (David, 2008:12)<sup>12</sup>.

### 3.1 Los pioneros en la animación cinematográfica.

En 1895 fue el año oficial del nacimiento del cine, pero el cine de animación, sin embargo, se concibe diez años más tarde, en 1905. En ese año, Segundo de Chomón realizó lo que se considera para algunos la primera animación de la historia, *El hotel eléctrico*, en 1905, aunque otras fuentes afirman que se estrenó en 1908. No obstante, según la historia oficial, cuyas fuentes son predominantemente anglosajonas y francesas, atribuyen este puesto a James Stuart Blackton, un inglés afincado en Estados Unidos, con *La casa encantada (The haunted House)* en 1907. Ese mismo año, Segundo de Chomón participó con los hermanos Pathé en *Los Ki ri ki*, que fue una de las primeras películas coloreadas con un sistema creado por el propio Chomón. Aunque a Segundo de Chomón y James Stuart Blackton se les considera los primeros en rodar cine de animación, lo cierto es que había una tercera persona en discordia que se disputaba ese título, el francés Emile Cohl.

**James Stuart Blackton** (1875-1941), fue un ilustrador y periodista inglés nacido en la ciudad de Sheffield, en el condado de Yorkshire. Rodó en 1900 una de las primeras producciones animadas, *The Enchanted Drawing*, en la que realizaba dibujos de rostros en una pizarra, donde intentaba cambiar las expresiones faciales con trucos de sustitución. En 1906 realizó la película por la cual le consideran uno de los primeros en realizar el primer dibujo animado de la historia ya que sus animaciones se conseguían por la sucesión rápida de fotogramas. Posteriormente en 1907, estrenó el cortometraje, *Haunted Hotel*, donde introdujo por primera vez la técnica de animación llamada stop motion, utilizando objetos en tres dimensiones para sus animaciones. Ya en 1909 estrenó, *The Magic Fountain Pen*, en el que una pluma animada traza dibujos en un folio en blanco.

**Segundo de Chomón** (1871-1929), cineasta español nacido en Teruel al sur de Aragón. Inventó un mecanismo de control de la manivela de la cámara mediante el cual se podía trucar el tiempo y el movimiento de las imágenes. A partir de este descubrimiento, desarrolló la "cámara 16", con la cual filmó la mayoría de sus cintas más arriesgadas. Entre lo más significativo de Chomón, aparte de *El hotel eléctrico*; estaba *La poule aux oeufs d'or*, basada en la fábula de La Fontaine; *La maison hantée*, donde se narra una pesadilla realizada con sombras chinescas y transparencias; y *Le Theatre du Bob*, en la cual se podían observar muñecos articulados haciendo varios deportes.<sup>13</sup>

**Emile Cohl** (1857-1938) era un dibujante de cómics francés nacido en París. Empezó a realizar cortometrajes de animación en 1908, fijándose en los trabajos de otros artistas como Chomón, Méliès y Blackton, aunque su mayor inspiración fue *La casa encantada* de Blackton. Con esta película, Emile imaginó las posibilidades que podría dar este tipo de cine. Su primer cortometraje fue *Fantasmagorie*, la cual se considera la primera película de dibujos animados. En este film abrió la posibilidad de añadir la animación al campo del grafismo. Entre 1908 y 1921, Emile realizó alrededor de 250 cortometrajes animados, todos ellos inspirados en la filosofía de Los Incoherentes, quienes afirmaban que las mayores fuentes de inspiración estética eran la locura, las alucinaciones, los sueños y las pesadillas. Fue de los primeros en combinar personajes de carne y hueso con animados con la película *Clair de lune espagnol*.<sup>14</sup>

12 DAVID CRUZ, J. (2008). *Análisis de la estructura de los filmes de animación digital producidos por la alianza Disney y Pixar*. Tesis. Colombia. Manizales: Universidad de Manizales.

13 WIKIPEDIA. Segundo de Chomón. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Segundo\\_de\\_Chom%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Segundo_de_Chom%C3%B3n)> [Consulta: 8 de mayo 2017]

14 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.

<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>> [Consulta: 8 de mayo 2017]

**George Méliès** (1861- 1938) fue un mago francés bastante famoso a finales del siglo XIX que llevó la mayoría de sus trucos a la pantalla grande. Se caracteriza por utilizar efectos especiales realizados con técnicas de animación. También es conocido por ser uno de los principales propulsores del cine con sus películas inspiradas en novelas de Julio Verne como *Viaje a la luna* y *Viaje a través de lo imposible*.



Imagen 11: *Viaje a la Luna* (1902). George Méliès.

Aunque las personas anteriormente nombradas fueron personajes importantes en el mundo de la animación, sin duda, el pionero de los dibujos animados fue **Windsor McCay**, un caricaturista y autor de cómics estadounidense que desde el primer momento se sintió atraído por el cine, por lo que empezó a hacer experimentos con dibujos animados. En 1911 produjo la película *Little Nemo*, la cual le llevó cuatro años de producción. Otra de sus obras más destacadas fue *Gertie the dinosaur* en 1914. Este film fue el que consolidó su técnica de animar movimientos intermedios entre dos posiciones extremas. Otras películas donde se vislumbra este tipo de animación son; *Jersey skeeter* (1916), *El hundimiento del Lusitania* (1918) y *The dream of a rarebit friend* (1921).

Otra figura importante en los inicios de la animación fue **John Randolph Bray** (1879-1978), un ilustrador y animador que fue el primero en darse cuenta de las posibilidades comerciales e industriales del dibujo animado. En 1903, realizó la serie *Little Johnny and His Teddy Bears*. Posteriormente fundó unos estudios de animación donde produjo varias películas, entre las que destaca *Colonel Heeza liar's African hunt* (1914). Bray fue el primero que diseñó y desarrolló la técnica *Cel-System* (técnica de láminas de acetato transparentes superpuestas). En 1919 dirigió el primer cortometraje animado bicromático, *The Debut of Thomas Cat*, pero su producción era demasiado cara para su comercialización.

Otros personajes dignos de mencionar son **Arnaldo Ginna** (1890-1982) ; pintor, escultor y director de cine italiano, quien fue el pionero en la técnica de pintar directamente sobre celuloide, que posteriormente adoptarían Len Lye y Norman McLaren; **Wladislaw Starewicz** (1882-1965) director de cine ruso que opinaba que el color y las formas podían mostrarse igual que los motivos musicales de una pieza (dirigió *La venganza del camarógrafo* (1912) obra maestra del stop motion realizado con dos escarabajos disecados); y **Fernando Marco** (1885-1965) ilustrador español que realizó la primera película de animación española llamada *El Toro Fenómeno* (1919), una cinta que iba a ser el primer capítulo de una serie pero que por dificultades económicas el autor no pudo seguir.<sup>15</sup>

### 3.2 La consolidación del cine de animación.

Tras la Guerra Mundial, las escuelas de animación de los países involucrados se vieron afectadas, exceptuando a las escuelas norteamericanas, llevándolas al dominio de este tipo de cine. La animación norteamericana se concentró en Nueva York hasta finales de los años veinte y principios de los años 30. En 1921 se estrenó *Rhythmus 21* del alemán Hans Richter, que fue uno de sus varios cortometrajes experimentales abstractos, inspirados en la idea de Leopold Survage de realizar una serie de películas de dibujo abstracto.

15 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.

<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>>[ Consulta: 9 de mayo 2017]

En la segunda década del siglo XX se hicieron películas como *Symphonie diagonale* (1921-1924), de Viking Eggeling, que se realizaban mediante recortes en estaño, creando relaciones rítmicas entre formas y líneas geométricas a través de la proporción, intensidad lumínica y relaciones numéricas formando una especie de música lumínica. También destaca *Emak Bakin*, de Man Ray, uno de los fundadores del surrealismo. Ambos abrieron un camino a otros cineastas.

En el año 1914 en Japón, se inició una serie de experimentos realizados por varios dibujantes de historietas y de las artes plásticas. Entre ellos destaca Oten Shimokawa, quien realizó el primer corto animado de cinco minutos de duración llamado *Imokawa Mukuzou (El Portero)* en 1917; Junichi Kouchi con su corto *Hanahekonai Meitou no Kani (El sable nuevo y flamante)*; y Seitarou Kitayama que realizó *Sarukani Gassen (La guerra de monos y conejos)*.

En 1928, Walt Disney y Ub Iwerks estrenaron el corto *Steamboat Willie*, protagonizado por uno de los personajes animados más conocidos de la historia, Mickey Mouse. Este corto le ayudó a entender la importancia de los dibujos animados en el cine, apostando por aplicar sonido a sus metrajes y utilizar otras técnicas de animación, como la combinación entre actores reales y personajes animados, consiguiéndola en los cortos de *Alicia en el país de las maravillas* (1923), y perfeccionándola poco a poco, llegando a inventar la "cámara multiplano" desarrollada por Iwerks. Fue con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), el primer metraje largo hecho con dibujos animados, que consiguió demostrar que las películas de dibujos animados pueden competir con el cine.

En la misma época, los hermanos Dave y Max Fleischer empezaron a competir en las pantallas con Disney, con personajes de cómics populares en esos tiempos como Betty Boop y Popeye. En 1916 comenzó la serie *Out of the Inkwell* hasta 1930. Una de las obras destacadas de estos hermanos fue *Los viajes de Gulliver* (1939), en este largometraje se utilizó el rotoscopio, inventado por ellos en 1915 y que posteriormente utilizaría Disney para *Blancanieves y los siete enanitos*, siendo uno de los precursores de esta técnica de captura digital.

El primer dibujo animado sonoro fue *Queen Bee* (1929) por Paul Terry, pionero en varias técnicas de animación. Produjo cerca de 1300 dibujos animados hasta 1955, entre ellos los Terrytoons. Walter Lantz fue otro pionero en la animación, creador de personajes como el Pájaro Loco. Otro personaje conocido era *Oswald, the Lucky Rabbit*, personaje creado por Walt Disney de quien perdió los derechos de comercialización.

En 1930 el estudio de animación Warner Brothers Cartoons, con el estreno del corto *Sinking in the Bathtub* (antiguos dibujantes y colaboradores de Disney; Harman, Ising y Freeleng, dirigidos por Leon Schlesinger) creó los *Looney Tunes*. Ya en 1943, empezaron a hacer los cortos de los Looney Tunes en color, aunque más adelante quemarían estos filmes porque necesitaban espacio de almacenaje.

Uno de los dibujantes más reconocidos de la Warner fue Tex Avery, que en 1936 dibujó el personaje de *Porky*. Más tarde diseñó también otros personajes icónicos de la Warner como el *Pato Lucas* o *Bugs Bunny*. Posteriormente, Robert Clampett continuó con el personaje de *Porky* y también creó al personaje del canario *Piolín*. Chuck Jones, en 1940 se encargó con otros dibujantes de la época a redefinir al personaje de Bugs Bunny que había creado Tex Avery.

Ya en 1945, un grupo de dibujantes y creativos estadounidenses se separaron de Disney para crear la UPA (United Productions of America) para realizar proyectos diferentes. Sus obras más destacadas fueron *Brotherhood of Man*, de Bobe Cannon, y *Robin Hoodlum*. Uno de los personajes más destacados de esta productora fue *Mr. Magoo*, creado por Peter Burns.<sup>16</sup>

---

16 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.

<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>> [Consulta: 9 de mayo 2017]

### 3.3 El cine de animación después de la Segunda Guerra Mundial.

El gran desarrollo del cine de animación se produjo tras finalizar la Segunda Guerra Mundial, donde los largometrajes de Disney y los cortometrajes de la Warner Bros se consolidarían dentro del mundo del cine.

Cuando finalizó este conflicto bélico, Disney se dedicó a diferentes tipos de cine, siguió con los dibujos animados pero también estrenó documentales y películas de aventuras con actores reales. Posteriormente, Disney empezó a economizar e iniciaron la producción de dos películas menos ambiciosas. La primera fue *The Reluctant Dragon* (1941) un film que combinaba la acción real y cortos de dibujos animados y la segunda *Dumbo* (1941). Durante una gira en América del Sur, recopiló material y rodó dos largometrajes: *Saludos, amigos* (1943) y *Los tres caballeros* (1945). A partir de los años 50, estrenó *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Peter Pan* (1953) y *La dama y el vagabundo* (1955), esta película fue el primer largometraje de Disney en formato cinemascope. En el año 1959 se estrena *La bella durmiente*, que marcaría otra era para Disney ya que esta sería su última película dibujada íntegramente a mano, ya que era un proceso demasiado costoso; en su siguiente película, *101 dálmatas* (1961), se sustituiría por otro proceso más barato, llamado Xeroxed. Más adelante, la compañía empezaría con producciones de contenido más diverso como *Merlín el encantador* (1963), *Mary Poppins* (1964), en la que se intercalaban imágenes reales con dibujos animados, y *El libro de la selva* (1967) con las que consiguieron el prestigio que tenían años atrás.



**Imagen 12:** *101 Dalmatas* (1961). Clyde Geronimi, Hamilton Luke y Wolfgang Reitherman

En el año 1941, Walt Disney sufrió una huelga de dibujantes que supuso la marcha de varios de sus mejores dibujantes como Stephen Bosustow, el cual fundó la United Productions of America (UPA), y John Hubley. Ambos se marcharon porque no estaban de acuerdo con el estilo ultrarealista de Disney. Ya formada la UPA comenzaron a promover la idea de que la animación debía tener más libertad y experimentar con nuevas formas de expresión artística. Cuando acabó la II Guerra Mundial, tras hacer pequeños cortos de propaganda, el futuro de la compañía era incierto hasta que la Columbia Pictures decidió contratar al estudio para producir diferentes dibujos para todos los públicos como *Mr. Magoo*. Más tarde, adoptarían un estilo libre y personal para diferenciarse de otros estudios de la época, buscando relatos menos convencionales. En 1953 realizan *Unicorn in the Garden* de Bill Hertz, que fue nominada al Oscar y un año después es premiada por *When Magoo Flew*. Más adelante, en 1959, Columbia Pictures canceló el contrato con el estudio después de que se estrenara *1001 Arabian Nights* cerrando ese año las puertas.

Chuck Jones y Friz Freleng fueron animadores, caricaturas, guionistas, productores y directores cuyos trabajos más importantes fueron los cortometrajes de los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* de los estudios de animación de Warner Brothers. Sus creaciones más populares fueron Pepe Le Pew y El Coyote y El Correcaminos. Fritz Freleng también introdujo varios personajes importantes del estudio como Porky Pig, Piolín, El gato Silvestre, Sam Bigotes, Speedy González y La pantera rosa. En 1957, Chuck Jones y Fritz Freleng realizaron *What's Opera Doc?*, que para muchos historiadores es su obra maestra. En 1963, Fritz Freleng creó a *La pantera rosa* para los créditos de un filme de Blake Edwards que más tarde se convertiría en una serie animada, cuyo auge llegaría diez años después.

En 1948, Tex Avery trabajó junto a Hanna y Barbera en la Metro Goldwyn Mayer para crear personajes como *Chilly-Willy The Penguin* y *Droopy The Dog*. Cuando el departamento de animación de la MGM cerró, William Hanna y Joseph Barbera fundaron Hanna-Barbera Productions, donde consiguieron bastante éxito en televisión. En 1955 fueron nominados al Oscar por los cortos *Good Will to Men* (1955) y *One Droopy Knight* (1957). Realizaron más de 100 películas y personajes como Los Picapiedras, El Oso Yogui, Hucklberry Hound, Pixie y Dixie, Top Cat y muchos más, se hicieron famosos en todo el mundo.<sup>17</sup>

### 3.4 La animación antes de los años 80.

A pesar de la influencia de la televisión, el cine de animación siempre se mantuvo vivo trasladándose a otros medios de distribución. Los cortometrajes de animación desaparecieron de los cines, excepto los grandes largometrajes de Disney. Sin embargo, el cine de animación prosperó bastante y se especializó. En Estados Unidos, Hanna-Barbera Productions dominó la televisión y Disney se especializó en animación para cine.

La productora Hanna-Barbera fue creada en 1957 por William Hanna y Joseph Barbera. En 1960 esta productora se había convertido en una de las productoras líderes en animación. Introdujeron la animación limitada, usada anteriormente por UPA, para ahorrar en el costo de sus producciones, que conllevaría a que sus animaciones fueran más pobres. Se especializaron en series de televisión con las cuales ganaron ocho Oscars, entre sus personajes más destacados fueron *Loopy the Loop*, *The Hucklberry Hound Show*, *El Oso Yogui*, *Tiro Loco McGraw*, *Don Gato*, *Jonny Quest*, *Los Supersónicos* y *Los Picapiedra*. Ya en 1969 nacería uno de sus personajes más populares, *Scooby Doo*, que se convirtió en uno de los programas de televisión más vistos de la historia de la ABC.

Filmation fue un estudio de animación estadounidense nacido en los años 60 y que se convirtió en la mayor competencia de Hanna-Barbera Productions. Produjo teleseries que estaban basadas en personajes de novelas y cómics como *Flash Gordon*, *Tarzán*, *El Zorro*, *Batman y Robin* y *Superman*. Más adelante entre los años 70 y 80 empezaron a producir sus propios personajes animados como *He-Man y los amos del universo* y *She-Ra: La princesa del poder*.

En Europa Occidental también se hicieron películas con logros puntuales como *Yellow Submarine* (1968), largometraje de animación de George Dunning cuyos protagonistas eran el grupo británico The Beatles. En Francia, el ruso Ivan Ivanov-Vanó estrenó *Se puede o No se puede*, *La leyenda del gigante malvado* (1968), *Ave María* (1972), *El lago mágico* (1979) y para cerrar su filmografía *La fábula del zar Saltán* (1984). El guionista de historietas francés, René Goscinny se inspiró en la famosa historieta de *Astérix El Galo* para realizar una serie de televisión, largometrajes y recopilaciones en vídeo y más adelante en DVD.

---

17 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.

<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>> [Consulta: 9 de mayo 2017]

### 3.5 El cine de animación en las últimas décadas.

El cine de animación sufrió un desarrollo bastante avanzado después de acabar la Guerra Fria, en la que los animadores de países del este aportaron su experiencias en el medio.

Disney continuó con su momento de esplendor estrenando películas como *La sirenita* (1989) de John Musker y Ron Clements; y *La bella y la bestia* (1991) entre otras. Con el paso de los años el estudio entraría en decadencia mientras que al mismo tiempo crecía una pequeña empresa infográfica experimental, Pixar, que ha llegado a ser una de las más importantes productoras de animación del mundo; con películas de éxito como *Toy Story* (1995), *Bichos* (1998) o *Monstruos S.A.* En un principio Pixar y los estudios Disney unieron fuerzas para sacar largometrajes en conjunto, pero en 2004 rompen sus relaciones por diferencias creativas. Más tarde, en 2006, Disney adquirió Pixar Animation Studios y dejó el control de sus estudios a los directores creativos de Pixar. Actualmente, Disney ha dejado de lado los métodos tradicionales de animación para enfocarse en la animación por ordenador, realizando sus propias películas como *Frozen* y *Moana*.<sup>18</sup>

Brad Bird es un animador que empezó en el mundo de la animación con la serie de *Los Simpsons*. En 1999 realizó la película *El Gigante de Hierro*, con una calidad de animación que no tenía nada que envidiar a otros films de animación de la época y que contaba la amistad de un niño y un robot venido del espacio. Esta obra se caracteriza por ser independiente y porque esta realizada con menos medios de los que se suelen utilizar para este tipo de largometrajes.

En 1993, Henry Selick estrena *Pesadilla antes de Navidad*, una película realizada casi en su totalidad por la técnica de animación "stop-motion", y basada en un poema de Tim Burton. La película fue producida por Burton y utiliza elementos característicos de este conocido director. Las críticas en su momento fueron muy desfavorables pero con el paso de los años se ha convertido en una película de culto. Más tarde, Tim Burton se atrevería a dirigir *La novia cadáver*, con influencias góticas, llenas de romance y fantasía, que caracterizan al director.

En el Reino Unido nace la productora Aardman Animations en 1972 aunque empezó a popularizarse a mediados de los años 80 por su animación hecha con plastilina. En el año 2000, el estudio realiza su primer largometraje llamado *Chicken Run: Evasión en la granja*. Posteriormente sacarían más películas con este tipo de técnicas como *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* (2005), *Ratónpolis* (2006), *Arthur Christmas* (2011) y *La oveja Shaun: La película* (2015).<sup>19,20</sup>

### 3.6 Trayectoria del cine digital de animación actualmente.

Durante los años 90, el cambio más significativo dentro de la industria de la animación fue la introducción de CGI en el proceso técnico y creativo de las películas. La primera secuencia donde se utilizó esta tecnología para crear diseños y ambientes fue en el film *La Bella y La Bestia*; en el momento del baile en el salón en el que parecía que la cámara se movía libremente. Desde ese momento, esta tecnología se fue integrando poco a poco en el cine de animación, facilitando el trabajo a diseñadores y creativos y dando por terminada la animación tradicional.

La primera película realizada totalmente por ordenador fue *Toy Story* en 1995 con la que consiguieron un gran éxito comercial que llevaría a otros estudios a abandonar paulatinamente las películas de animación tradicional. Fue realizada por Pixar y producida por Disney.

18 WIKIPEDIA. *Walt Disney Animation Studios*.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Animation\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios)> [Consulta: 10 de mayo 2017]

19 WIKIPEDIA. *Aardman Animations*.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Aardman\\_Animations](https://es.wikipedia.org/wiki/Aardman_Animations)> [Consulta: 10 de mayo 2017]

20 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>> [Consulta: 9 de mayo 2017]

La segunda película con esta técnica fue *Hormigaz: Antz* en 1998 que fue producida por los estudios Dreamworks, fundados por Steven Spielberg y Jeffrey Katzenberg, que anteriormente trabajó con Disney. Esta película fue la primera competencia de Disney y marcó las bases para futuros contenidos en este tipo de cine.

Posteriormente surgió bastante competencia, sobretodo con Disney-Pixar, con películas como *Toy Story 2*, *Bichos*, *Monstruos S.A* o *Buscando a Nemo*, y Dreamworks, que consiguió grandes éxitos de taquilla como *Shrek* y sus posteriores secuelas, sobretodo *Shrek 2* que fue una de las cintas animadas más taquilleras de la historia. Otras productoras también se lanzaron a estrenar sus propias películas animadas por ordenador como Fox con *La Edad de Hielo* y sus secuelas, Columbia con *Final Fantasy*, Paramount con *Jimmy Neutron* y Warner con *The Polar Express* del aclamado director Robert Zemeckis.

En 2007 nace un nuevo estudio de animación de la mano de Chris Meledandri, antiguo animador de Fox, llamado Illumination Entertainment. En 2010 estrenarían su primera película animada *Gru: Mi Villano Favorito*, llegando a competir en taquilla con grandes producciones animadas como *Toy Story 3* y *Shrek 4: Felices para Siempre*.<sup>2122</sup>



**Imagen 13:** Gru, mi villano favorito (2010). Pierre Coffin y Chris Renaud.

21 UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*.

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> [ Consulta: 9 de mayo 2017]

22 WIKIPEDIA. *Gru: mi villano favorito*.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Despicable\\_Me](https://es.wikipedia.org/wiki/Despicable_Me)> [ Consulta: 10 de mayo 2017]

## 4. Principales Productoras.

El estreno de *Toy Story* en 1995, fue el primer paso para que grandes productoras de animación se lanzaran a la producción de películas hechas por ordenador. No solo por las infinitas posibilidades creativas que se podría explotar, sino también por la rentabilidad del propio producto ya que no se tenía que animar fotograma a fotograma. Llegando a tal punto, que actualmente se ha dejado de lado la animación tradicional para grandes producciones animadas. A continuación se hará un breve repaso por las productoras más importantes de animación que existen actualmente.

### 4.1 Walt Disney Animation Studios.



*Imagen 14: Logotipo de Walt Disney Animation Studios.*

Es uno de los estudios de animación más longevos y el que más éxito ha tenido a lo largo de la historia del cine. Su sede está en Burbank, Estados Unidos, y producen largometrajes, cortometrajes y especiales de televisión para The Walt Disney Company. El estudio nació el 16 de octubre de 1923, fundado por Walt Disney. A lo largo de su historia, Disney ha producido 56 películas, de las cuales la mayoría han sido grandes éxitos de taquilla. Su primera película fue *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y *Vaiana* (2016) es su película más reciente.

En un principio se llamaría Disney Brothers Cartoon Studio pero en 1929, cambiaron su nombre a Walt Disney Productions donde producían exclusivamente cortometrajes de animación. Años más tarde, en 1983, se eligió el nombre de Walt Disney Pictures para los estudios encargados de sus películas de imagen real. Se reestructuraron tres años más tarde llamándose The Walt Disney Company y su estudio de animación se llamaría Walt Disney Feature Animation. En 2006 después de la adquisición de Pixar Animation Studios, la división de animación se llamaría finalmente Walt Disney Animation Studios.

En la actualidad, los encargados de dirigir el estudio son Edwin Catmull y John Lasseter, ambos también dirigen Pixar. Continúan haciendo películas tanto por animación tradicional como por técnicas digitales.<sup>23</sup>

### 4.2 Pixar Animation Studios.



*Imagen 15: Logotipo de Pixar Animation Studios.*

Se trata de un estudio de animación especializado en animación por ordenador que desde 2006 es subsidiario de The Walt Disney Company. Aunque trabaje para Walt Disney, el estudio es independiente de Walt Disney Animation Studios, además sus películas se caracterizan por sus historias infantiles con un trasfondo adulto, planteando temas transcendentales.

---

<sup>23</sup> WIKIPEDIA. *Walt Disney Animation Studios*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Animation\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios)> [ Consulta: 13 de mayo 2017]

Su origen se remonta a 1979 con el nombre de *The Graphics Group*, una división encargada en la computación gráfica de Lucasfilm. Casi diez años después, Steve Jobs adquirió la empresa e invirtió dinero para que se convirtiera en un estudio de animación independiente. En 1995 realizaron el primer largometraje animado por ordenador de la historia del cine, *Toy Story*, que los convertirían en todo un referente en este tipo de animación.

Realizan sus largometrajes con su propio software *Renderman*. Además, Pixar también se encarga de realizar otros productos como videojuegos, programas de televisión, software de animación y anuncios comerciales.<sup>24</sup>

### 4.3 Dreamworks Animation.



Imagen 16: Logotipo de Dreamworks Animation.

Este estudio de animación de Estados Unidos, fue creada en 1994 por el director Steven Spielberg, el compositor de bandas Sonoras como *Bitelchús*, David Geffen, y uno de los ejecutivos de Disney, Jeffrey Katzenberg, en aquella época se llamaría solamente Dreamworks SKG. El estudio, es una de las grandes productoras del cine de animación, llegando a competir con otros estudios como Pixar o Walt Disney Animation.

Aunque fue fundada en 1994, el estudio no estrenaría su primera película hasta 1998; que sería *Antz: Hormigaz*, la cual estaría realizada totalmente por ordenador y competiría con la segunda película de Pixar, *Bichos*. La productora no se centraría solamente en la animación digital sino que también apostaría por la animación tradicional, como su segunda película *El príncipe de Egipto*, una epopeya bíblica donde se cuenta la historia del personaje bíblico Moisés. Estas películas se diferenciaban del cine de Disney por utilizar un tono más serio en sus películas y de no utilizar personajes secundarios para desdramatizar algunas situaciones.

A partir del 2000 la compañía creó una nueva división, Dreamworks Animation, donde se producirían películas de animación digital y animación tradicional, estrenando cintas como *Simbad: la leyenda de los siete mares* y una de sus películas más exitosas de esa época, *Shrek*. En 2003, se concentraron en producir películas exclusivamente hechas por CGI, comprometiéndose a sacar dos largometrajes por año. En 2008 nace *Los pingüinos de Madagascar*, serie de animación por ordenador basada en una de sus películas más exitosas, *Madagascar*. Esta sería la primera serie que se realizó basada en una de sus películas. Más adelante sacarían más series basadas en películas como *Monstruos vs Aliens* o *Kung fu Panda*.

Un componente esencial que caracteriza en las películas de Dreamworks, es el grafismo de su logotipo que cambia según la película y el tema que hable. Actualmente Dreamworks Animation se ha convertido en uno de los estudios más importantes de animación, creando un universo animado apoyado por películas de estudios nuevos como Illumination Entertainment, compitiendo fuertemente con Walt Disney y su mundo animado.<sup>25</sup>

24 WIKIPEDIA. *Pixar Animation Studios*. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Pixar>> [ Consulta: 13 de mayo 2017]

25 WIKIPEDIA. *Dreamworks Animation*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/DreamWorks\\_Animation](https://es.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation)> [ Consulta: 13 de mayo 2017]

#### 4.4 Illumination Entertainment.

# ILLUMINATION ENTERTAINMENT

*Imagen 17: Logotipo de Illumination Entertainment.*

Es una productora de animación fundada en 2007 por Chris Meledandri, antiguo productor ejecutivo de Blue Sky Studios y Fox. El estudio es propiedad de Universal Studios y es conocida principalmente por las películas de *Gru: mi villano favorito* (2010) y sus posteriores secuelas, además de su última película *Sing* en 2016.

Meledandri produjo grandes películas de animación antes de su salida de Blue Sky Studios, películas como *Ice Age* (2002), *Robots* (2005) y *Alvin y las ardillas* (2007). Posteriormente fundó Illumination Entertainment, que trabajaría para NBC Universal creando contenido para toda la familia y estrenando una o dos películas al año. Al ser un estudio independiente, mantienen el control creativo de sus productos, mientras que la Universal distribuye de forma exclusiva sus películas.<sup>26</sup>

#### 4.5 Blue Sky Studios.



*Imagen 18: Logotipo de Blue Sky Studios.*

Se trata de un estudio de animación CGI que se ha especializado en la animación de personajes generados por ordenador. El estudio se fundó en 1987 después del cierre del estudio MAGI, uno de los estudios encargados de efectos especiales de la película *Tron* (1982), donde varios miembros del estudio se unieron para fundar un nuevo estudio. En 1997, el estudio pasó a ser propiedad de 20th Century Fox. El estudio trabajó en efectos especiales para varias películas y anuncios de televisión, hasta que en 2002, con el estreno de *Ice Age* se centró exclusivamente en la animación.

Actualmente Blue Sky Studios ha estrenado trece películas de animación, de las cuales sus películas más exitosas han sido, *Ice Age* y sus posteriores secuelas, y *Rio* (2011); aunque la película que mejores críticas ha tenido es *Carlitos y Snoopy: la película de Peanuts* del 2015.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> WIKIPEDIA. *Illumination Entertainment*.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Illumination\\_Entertainment](https://es.wikipedia.org/wiki/Illumination_Entertainment)> [ Consulta: 13 de mayo 2017]

<sup>27</sup> WIKIPEDIA. *Blue Sky Studios*.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Blue\\_Sky\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Blue_Sky_Studios)> [ Consulta: 13 de mayo 2017]

## 5. Historia del grafismo.

Normalmente, la figura del diseñador de títulos frente al resto de autores que trabajan en otras ramas del diseño audiovisual puede llegar a convertirse en una figura reconocida en su propio medio.

Si tuviera que precisarse cuál fue el inicio de los títulos de créditos en una película, se podría decir que su mayor precedente son los folletos de mano que se utilizan en el teatro que contienen la sinopsis de la obra a representar y su elenco. Esta función en el cine, nace de forma natural, aunque la constante evolución de este medio obliga a que los títulos de créditos también tengan que expandirse hacia nuevas fórmulas.

Las primeras producciones del cine mudo consistían en una serie de carteles que precedían al visionado de la película donde aportaban información que ayudaba a una mejor comprensión de la historia que iba a contar. En aquella época, la falta de recursos impedía cualquier movimiento, provocando que los rótulos fueran estáticos.

En los años cuarenta, comienza a intentarse que los créditos actúen como una introducción a la película. Los trabajos más destacados eran los de Mitchel Leiser, que utilizaba a los actores protagonistas para grabar una historia a modo de prólogo de forma independiente al resto de película, acompañado por la aparición de los créditos. La popularización de los musicales en esos años llevó a que los cineastas buscaran juegos visuales donde los personajes y la tipografía se unieran como un mismo elemento, aprovechando el tono desenfadado y distendido de este tipo de producciones.

Durante la década de los cincuenta, el cine se vio obligado a usar nuevos recursos ya que la televisión incorporaba títulos de crédito en sus programas. Un recurso que empezó a ganar importancia en esos años, era el uso de tipografías para añadir parte del contenido emocional del film, más allá de transcribir los nombres de los artistas y técnicos. Uno de los primeros ejemplos eran las películas de terror de esa época.

En esos años, surge uno de los pioneros en el diseño de títulos de crédito: Saul Bass. Formado como diseñador gráfico, empieza en el mundo del cine diseñando carteles publicitarios, buscando en las formas gráficas el modo de expresar los contenidos y emociones del film. Con los títulos de créditos, el objetivo de Bass es tratar de condensar y simbolizar en pocos minutos el argumento que presenta la película con unos títulos acordes a ello. Esta capacidad de síntesis ayudó a Bass a crear una referencia gráfica con el nombre de la película.

Para que sus trabajos se mantuvieran actualizados, buscaba en las tendencias artísticas recursos que le dieran esa imagen a los créditos. Poco a poco fue definiendo su estilo, basándose en sus inicios en trazos simples, pocos colores y composiciones que interactúan con los vacíos. La película que le dio renombre fue *El hombre del brazo de oro* (1956), pero donde más brillaría sería con el director Alfred Hitchcock; director que le daba mucha importancia a los títulos de créditos por su pasado de diseñador de créditos. Saul Bass participó en varias películas de Hitchcock como *Vertigo* (1958) o *Psicosis* (1960) y también trabajó con otros directores como Otto Preminger o John Frankenheimer.

En la década de los 80, Bass se encontraba en un paréntesis creativo hasta que el director James L. Brooks le convenció para que realizara los créditos de la película *Al filo de lo imposible* (1987), posteriormente destacarían sus trabajos con Martin Scorsese en *El cabo del miedo* (1991), *La edad de la inocencia* (1993) y *Casino* (1995).

Maurice Binder es otro diseñador de títulos de créditos que fue discípulo de Saul Bass. Se caracteriza por su estilo más humorístico y creativo, con un carácter más narrativo. Su forma de entender los créditos de una película queda expuesta principalmente por sus trabajos donde la animación es la principal protagonista. Un ejemplo claro es la película de 1960 *Una rubia para*

*un gángster* de Stanley Donen, donde pueden observarse que los cuerpos de los protagonistas están compuestos por garabatos, dándole un tono desenfadado y cómico. Más adelante realizaría más trabajos con este director como *Arabesco* (1963) y *Dos en la carretera* (1967). Pero uno de sus trabajos más destacados sería en la primera película del famoso personaje James Bond, *Dr. No* (1962) de Terence Young. Este trabajo se hizo especialmente conocido por la composición final, donde sale la famosa imagen del interior del cañón de una pistola, el posterior disparo y la sangre cayendo por la cámara. Este grafismo, caracterizaría a las películas de James Bond ya que, hasta la actualidad, todas han mantenido esa introducción como seña de identidad.

En el mundo del grafismo, uno de los casos más particulares de un trabajo de créditos fue con la película de 1962 *La pantera rosa*, los créditos del inicio del film fue realizada por el animador Friz Freleng. Friz Freleng fue un animador y productor que trabajó para Disney y también en la serie *Looney Tunes*. Fue el director Blake Edwards, gran fan de los *Looney Tunes*, el que le encargó a Freleng que le hiciera los créditos de la película. Lo curioso es que en la película, La pantera rosa era un diamante, no un personaje pero con el éxito de la película y de los créditos, se empezó a producir una serie animada del personaje convirtiéndose en un éxito.<sup>28</sup>



Imagen 19: La Pantera Rosa (1963) Blake Edwards. Títulos: Friz Freleng.

Otro diseñador destacado fue el cubano Pablo Ferro, del que destacan sus trabajos en las películas *Telefono Rojo, volamos hacia Moscú* (1964) de Stanley Kubrick; *Men in Black* (1997) de Barry Sonnenfeld y *Doctor Dolittle* (1998) de Berry Thomas. Destaca principalmente por ser el precursor de la técnica *quick cut*, que consiste en un rápido montaje secuencial de imágenes sin que exista ninguna continuidad.

A finales de los años setenta y durante los años ochenta hubo varias empresas que se encargaban de los créditos, una de las más destacada fue R/GA, fundada en 1977 por los hermanos Richard y Robert Greenberg. Ellos fueron los principales responsables de la revolución en los títulos de crédito con la llegada de las nuevas tecnologías. Entre sus trabajos más destacados se encuentra *Viaje alucinante al interior de la mente* (1981), *Alien* (1979) y *Superman* (1978).

En la década de los noventa, hubo un nombre que destacaba entre el resto de diseñadores de títulos, Kyle Cooper, diseñador y ferviente seguidor del trabajo de Saul Bass. Sobre Kyle Cooper, muchas fuentes afirman que produjo una revolución similar a la que protagonizó Saul Bass en su momento. Empezó su carrera como director de arte en la empresa de Richard y Robert Greenberg. Posteriormente fundaría su propia empresa con Chip Houghton y Peter Frankurt, Imaginary Forces, renovando el concepto de diseño de títulos al restablecer las relaciones entre la historia y su presentación.

Cooper se define como un film designer, porque considera que su trabajo es la combinación del diseño gráfico y de un director de cine. Los diseños que realiza se caracterizan por el empleo de imágenes contrastadas, combinando la penumbra y el misterio con tipografías

28 SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

diseñadas para la ocasión. Independientemente de su estilo, siempre atiende al desarrollo de la película, las acciones y las emociones que se transmiten. Uno de los ejemplos más destacados de este diseñador es la película *Seven* (1996). En esta obra, Cooper considera la tipografía como un actor más, procurando que su diseño coincida con el tipo de dirección de David Fincher, su director.

Normalmente Cooper suele utilizar varias técnicas para poder lograr el mejor resultado posible para sus creaciones. Emplea a la misma vez tipografía manuscrita, elementos en 2D y 3D, filmación digital, fotografías, animación, etc. Además de *Seven*, Cooper ha trabajado en otras películas con este mismo estilo como *Twister* (1996), donde utilizó animaciones 3D para crear los títulos; *La isla del Dr. Moreau* (1996), donde se manipula la tipografía junto un collage de imágenes; y *Donnie Brasco* (1997), con una reproducción fotográfica que ayuda a meterse en la historia.<sup>29</sup>



Imagen 20: *Twister* (1996) Jan de Bont. Títulos: Kyle Cooper.

## 6. Principales referentes en el grafismo.

Hay varios profesionales en el mundo de la edición de títulos de crédito y muchos bastante destacables, pero los nombrados ahora son profesionales que marcaron un antes y un después en este tipo de medio. A continuación, se ofrecerá una relación de profesionales que han destacado o están destacando en el mundo de los títulos de créditos.

### 6.1 Wayne Fitzgerald.

A Wayne Fitzgerald muchos le consideran como el rey de las secuencias de títulos ya que juntando las realizadas en cine y televisión suman unas 232 más o menos. Comenzó en 1964, con los títulos de la serie de culto *The Unknown*. Un año más tarde empezaría con el cine con la película de Leslie Stevens *Incubus*. Ya en 1967 haría los títulos de *Bonnie & Clyde*, que sería su mejor obra y la que lo impulsaría como diseñador de títulos. Esto le llevo a seguir trabajando en películas como *Los Boinas Verdes*, *La mansión de los siete placeres* y *El restaurante de Alicia*. En aquella época, después de Saul Bass estaba Wayne Fitzgerald como uno de los grandes profesionales de los títulos, caracterizándose por tener un buen estilo, profesionalidad y una composición tipográfica perfecta.

En los años setenta, realizó los títulos de la película *Fat City, ciudad dorada* (1972) de John Huston, donde la tipografía se incrusta de forma asimétrica a los encuadres de Huston. Seguidamente Fitzgerald empezaría a trabajar con Francis Ford Coppola en *El Padrino* (1972). Esta no sería la única vez que colaboraría con este director, siendo un habitual en sus películas. En 1973, crea los títulos de *Ladrones de Trenes*, el cual se caracterizaba por utilizar una tipografía tipo *Wanted*. En *La conversación* de Francis Ford Coppola, mezcla los títulos con la cacofonía del inicio.

<sup>29</sup> RÁFOLS, R y COLOMER, A (2003) *Diseño Audiovisual*. Barcelona : Editorial Gustavo Gili.

En aquella época había pocos diseñadores importantes que podían competir con él en Hollywood. Diez años después de su “época dorada” había una crisis de títulos, se habían puesto de moda los títulos sin intención, donde se incrustaba a la imagen, y en eso, Wayne Fitzgerald era el mejor. Siguió con los títulos de *El padrino: Parte II* y *The Front Page* de Billy Wilder. Ya entrado en la década de los ochenta, realizó títulos para películas de terror como *La mosca* (1986) de David Cronenberg o *Muñeco Diabólico*, alzándose en un monopolio de los títulos junto a Dan Perry.



Imagen 21: Desafío Total (1990) Paul Verhoeven. Títulos: Wayne Fitzgerald

No sería hasta 1990, donde realizaría uno de sus mejores trabajos en la película *Desafío Total*, títulos modernos y en color rojo negativo que le convertiría en una figura importante en el mundillo. Esto se reafirmó con *Dick Tracy* de Warren Beatty, trabajando seguidamente en *El Padrino: Parte III*. Su último trabajo lo realizó con su hijo Eric en 2003, con la película *Hollywood: Departamento de homicidios*.<sup>3031</sup>

## 6.2 Dan Perri.

Dan Perri empezó su carrera de diseñador de títulos con la película *Hit man* en 1972, un año más tarde se consagraría con su trabajo en el film de terror *El exorcista* (1973). En solo tres años, Dan Perri había conseguido llamar la atención de las productoras con largometrajes como *Los aventureros de Lucky Lady* (1975), siendo el principio de una larga y exitosa carrera. Pero no sería hasta el siguiente año cuando tendría sus trabajos más relevantes. En 1976, empezaría su relación profesional con el director Martin Scorsese, haciendo los créditos de *Taxi Driver*.

A este diseñador nunca le interesó la fama añadida, aparte de aparecer en los títulos que él mismo realizaba. En 1977 realiza uno de sus trabajos más característicos e icónicos, *Star Wars* de George Lucas. Estos créditos se pueden decir que son parte característica de la marca ya que incluso en las películas actuales de Star Wars se sigue utilizando este tipo de créditos. Además, ha trascendido en el ámbito cinematográfico, siendo una forma de componer textos con un ámbito puramente gráfico. Se podría decir que esos títulos caracterizan el estilo de Dan Perri, títulos impecables adecuados a la película y a gusto del que paga, sin ninguna aspiración artística personal. Ese mismo año, Perri crea los títulos de *El Exorcista II: El hereje* de John Boorman; *New York, New York* de Martin Scorsese y *Encuentros en la tercera fase* de Steven Spielberg.

Perri se mantuvo en la cresta de la ola de Hollywood con trabajos como los realizados en *Los amos de la noche* (1979) de Walter Hill, *Aterrizaje como puedas* (1980) de Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker, *Toro Salvaje* (1980) de Martin Scorsese, *Oficial y Caballero* (1982) de Taylor Hackford, *Pesadilla en Elm Street* de Wes Craven, *El color del dinero* (1986) de Scorsese, *Platoon* (1986) de Oliver Stone o *Arizona Baby* (1987) de los Hermanos Coen entre otras películas.

30 SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

31 IMDB. Wayne Fitzgerald.<<http://www.imdb.com/name/nm0280408/>> [ Consulta: 18 de mayo 2017 ]

En los años noventa, Perri continuaba con el mismo ritmo con films como *El señor de las moscas* (1990) de Harry Hook o *Species* (1995). Aunque ese mismo año Kyle Cooper realizó los famosos créditos de la prestigiosa *Seven*, a Perri este hecho apenas le afectó porque su trabajo no había disminuido en ningún momento, por el simple hecho de realizar el trabajo que se le pedía de forma impecable.

En los inicios del siglo XXI Perri continuó con su trabajo con obras como *Insomnio* de Christopher Nolan (2002) o las películas de Martin Scorsese *Gangs of New York* (2002) y *El aviador* (2004). Sus últimos trabajos han sido el cortometraje *The Warm-Up Guy* (2010) y *El Castor* (2011) de Jodie Foster. El estilo de Dan Perri no se caracteriza por ser un estilo muy marcado y personal, sino que se adapta a los gustos del cliente, siendo aun así innegable que sus trabajos siempre perdurarán en la memoria de la gente, convirtiéndole en uno de los grandes maestros del grafismo.<sup>3233</sup>

### 6.3 Richard y Robert Greenberg.

Richard y Robert Greenberg fueron los fundadores de la compañía de animación en 2D *R/Greenberg Associates* en 1977. Richard desarrollaba la tarea de diseñador y Robert es productor, ambos fueron los principales responsables de la revolución que surgió en el mundo de los títulos de créditos con la llegada de las nuevas tecnologías. Su primera secuencia de créditos fue *Superman* (1978) siendo la primera vez que se utilizó tecnología digital en el diseño de créditos, seguida de *Alien* (1979) de Ridley Scott. Esta película no solo se caracterizó por la innovación digital, sino también por la calidad de diseño tipográfico realizado por Richard, eso llevó a *R/Greenberg Associates*.



Imagen 22: *Alien, el octavo pasajero* (1979) Ridley Scott. Títulos: Richard y Robert Greenberg.

En el año 1981, *R/Greenbreg Assosiates* inauguró su división de CGI, gráficos generado por ordenador. El primer trabajo de esta división fue *El mundo según Garp* (1982) de George Roy Hill, seguidamente llegaron *Gandhi* (1982) de Richard Attenborough y *Zelig* (1983) de Woody Allen. En 1984, crearon los créditos para *Los cazafantasmas* de Ivan Reitman. Posteriormente realizaría los trabajos de *Depredador* (1987) de John McTiernan y *Los Intocables de Eliot Ness* (1987) de Brian de Palma, donde Richard volvió a demostrar el arte que tiene para el diseño de tipografías. En esa época empieza en la empresa un joven Kyle Cooper como director de arte de algunos de sus trabajos.

En los años 90, mientras Richard se encargaba de los títulos de *Solo en Casa* (1990), Kyle Cooper realizaba los de *La hoguera de las vanidades* (1990) de Brian de Palma. En 1992 abren una nueva sucursal en Los Ángeles llamada *R/GA LA* y su primer trabajo fue *Una Proposición Indecente* (1993) de Adrian Lyne. En 1995 llegaría Kyle Cooper con *Seven* que marcaría un antes y después en el arte de los títulos de créditos.

32 SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

33 IMDB. Dan Perri. <<http://www.imdb.com/name/nm0674635/>> [ Consulta: 18 de mayo 2017]

Más adelante, Richard se desvincularía de R/GA y seguiría realizando secuencia de créditos por su cuenta, *Decisión crítica* (1996) y *Star Trek: Nemesis* (2002) son un ejemplo. Sus últimos trabajos son *Timeline* (2003) de Richard Donner, con el que debutó en su momento como diseñador de títulos, y *Al límite* (2010) de Martín Campbell. Su hermano Robert sigue al mando de R/GA actualmente, donde hacen trabajo de publicidad, diseño web y multimedia a primer nivel.

#### 6.4 Randall Balsmeyer y Mimi Everett.

Randall Balsmeyer y Mimi Everett, son dos de los diseñadores de títulos que más trabajos tienen en la actualidad. Randall es diseñador gráfico, director de cine y especialista en efectos digitales atesorando más de 113 secuencias de crédito con directores que siempre recurren a él. Empezó su carrera en televisión con la secuencia de abertura de *Barrio Sesamo* en 1969.

Conoció a Mimi Everett en una empresa de efectos especiales de Seattle en 1979, él se encargaba del diseño y la animación y ella de la composición óptica. En 1980 los dos fueron contratados por R/GA, realizando los créditos de la película *Ragtime* (1981) de Milos Forman. Se independizaron de R/GA y fundaron su propia empresa, *Balsmeyer & Everett Inc.* La cual se encargaba de ofrecer servicios gráficos, animación 2D y 3D, efectos ópticos, y servicios de video para cine y televisión.

Balsmeyer en esa época diseñó las secuencias de títulos de *House of Game* (1987) y *Things Change* (1989) de David Mamet; *Haz lo que debas* (1989) y *Mejores Blues y más* (1990) de Spike Lee; también *Muerte entre las flores* (1990) y *Barton Fink* (1990) de Joel Cohen. Hasta que en 1991 realizan su mejor trabajo como diseñadores de título con *Jungle Fever* de Spike Lee, ese trabajo le consiguió un prestigio que todavía perdura.

En 1994 Balsmeyer y Everett volvieron a colaborar con la película *I Like It Like That* de Darnell Martin. Ya en 1995 diseñaban para directores de renombre en el cine independiente como Wayne Wang con *Smoke* y *Humos de vecino*; Spike Lee con *Clockers: camellos*; y Jim Jarmusch en *Dead Man*, donde utilizó huesos de un esqueleto humano para crear la tipografía, parodiando los títulos de crédito de género. En la segunda mitad de los noventa, siguieron realizando trabajos para directores de prestigio como los hermanos Coen o Martin Scorsese.

Ya en la primera década del siglo XXI, cambiaron el nombre de su empresa por *Big Film Design* donde hasta la actualidad han realizado los créditos de más de 100 películas.<sup>34</sup>

#### 6.5 Robert Dawson.

Robert Dawson es un diseñador cuya experiencia reside en los efectos visuales y en el manejo de la impresora óptica. Comenzó a trabajar para diferentes estudios en los años setenta, pero en los años ochenta se especializó en el diseño de títulos de crédito. Sus primeros trabajos importantes fueron *Repo Man* (1984) de Alex Cox y *Salvador* (1986) de Oliver Stone, donde utilizó la cámara lenta para enseñar a personas tirándose al suelo para cubrirse del fuego. Otro trabajo destacable de Dawson en esa época, es *Colors* (1988) de Dennis Hopper donde en los créditos se refleja el estilo graffiti de las bandas de Los Angeles. *Nacido el 4 de julio* (1989), *Pretty Woman* (1990) y *Air America* (1990) fueron grandes éxitos de taquilla que ayudaron a Dawson a impulsar su carrera como diseñador de títulos. Estas películas mostraron su herencia de diseñador clásico, con fondos determinados o de incrustador de tipografías con buen gusto.

---

34 SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

La película que ayudó a Dawson a demostrar su adaptación a los tiempos modernos fue en *Eduardo Manostijeras* (1990) de Tim Burton, donde realizó su interpretación onírica de las clásicas secuencias del terror serie B. Este no sería el último trabajo que realizaría para este excéntrico director, convirtiéndose en un habitual de sus trabajos. En 1994, volvió a trabajar con el director en el largometraje *Ed Wood*, una de sus obras más conocidas por sus títulos que reproducen todos los estilos del cine de terror clásico y la tipografía adecuada a la época donde se desarrolla la trama de la película.

El gran éxito de sus trabajos convirtió a Dawson en uno de los diseñadores referentes de Hollywood. En 1995, haría los créditos de *Dos policías rebeldes* de Michael Bay y *Sospechosos Habituales* de Bryan Singer y un año más tarde, repetiría con Michael Bay en *La Roca* y haría los créditos de otra película de Tim Burton, *Mars Attacks* donde realiza otro trabajo impecable, realizando unas secuencias de crédito inspiradas en las películas de serie B de ciencia ficción de los años 50.



Imagen 23: *Mars Attacks!* (1996) Tim Burton. Títulos: Robert Dawson.

A mediados de los noventa, los diseñadores de títulos vuelven a estar de moda y Dawson a través de sus trabajos con títulos y sus directores, se revalorizó. En esa época trabajó en *El quinto elemento* (1997) de Luc Besson, *Pequeños Guerreros* (1998) de Joe Dante y *The Wonderful Ice Cream Suit* (1998) de Stuart Gordon reforzando su imagen y prestigio. En esta última película realizó una secuencia de animación en la que hay 3600 fotogramas diferentes en dos minutos y medio, este trabajo llevo tres meses de trabajo ya que se realizaba a mano.

Después vendrían una serie de películas que lo consolidarían como uno de los diseñadores imprescindibles para películas comerciales de Hollywood, trabajos como la trilogía de *Austin Powers*, *Tarzan* (1999) de Chris Buck y Kevin Lima, *Sleepy Hollow* (1999) de Tim Burton, *Gladiator* (2000) de Ridley Scott, *X-Men* (2000) de Brian Singer, *xXx* (2002) de Rob Cohen y *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (2003) de Gore Verbinski. Su último trabajo fue *Alicia en el País de las Maravillas* (2010) de Tim Burton.<sup>353637</sup>

35 SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

36 IMDB. Robert Dawson. <<http://www.imdb.com/name/nm0002324/>> [ Consulta: 20 de mayo 2017 ]

37 THE ART OF TITLES. Robert Dawson. <<http://www.artofthetitle.com/designer/robert-dawson/>> [ Consulta: 20 de mayo 2017 ]

## 7. Análisis del grafismo en el cine de animación 3D

### 7.1 Títulos de crédito.

Como se ha nombrado anteriormente, el origen de los títulos de créditos era el de hacer un pequeño prólogo donde los espectadores comprendieran la historia que se iba a narrar. Aunque más tarde esto cambiaría, utilizando los créditos para presentar la película y a los que participan en ella. Actualmente, esa función sigue siendo la misma pero ha evolucionado fusionándose en parte con su idea original, utilizándose también como medio para presentar la temática y ambientación de las películas. Estas funciones empezaron a mediados de los años noventa pero anteriormente existían grandes referentes en el grafismo, como serían los créditos de *Star Wars*, donde con su característica música y la tipografía en color amarillo contarían un pequeño prólogo para ayudar a ubicar al espectador en la situación del inicio del film, convirtiéndose actualmente en una marca reconocible en la franquicia y usándose en todos los films de *Star Wars* hasta la actualidad.

La película *Deadpool* (2016) es un buen ejemplo para explicar que los créditos presentan la ambientación de la película. En este caso en concreto, se utiliza como medio para definir el tono desenfadado, gamberro y la violencia extrema de la película. En estos créditos se observa una escena congelada en el tiempo donde la cámara se mueve enfocando diferentes objetos y gestos de los implicados, intuyéndose que están en medio de un tiroteo u persecución; todo esto acompañado de una canción de *Juice Newton* que le da el contrapunto cómico. *Deadpool* es un antihéroe de Marvel que se caracteriza por su humor negro e irreverente y por romper en sus cómics la cuarta pared, hablando directamente con el lector o saltando de viñeta a viñeta del cómic. Los créditos de este film intentan plasmar este concepto del personaje, no solo con lo comentado antes sino también por sus créditos, donde no presentan directamente los nombres del equipo de la película, sino que además introduce el componente de humor y autocrítica en la cinta.



Imagen 24: *Deadpool* (2016) Tim Miller. Títulos: Blur Studios

En el cine de animación esta función extra que tiene los créditos se utiliza más asiduamente que en películas con actores reales, sobre todo desde mediados de los años noventa con la introducción del CGI en el mundo de la animación. En la actualidad, el CGI ha conseguido sustituir a la animación tradicional en grandes producciones. Eso lleva a que a la hora de diseñar títulos, haya un amplio abanico de posibilidades donde poder expresar ideas o ambientaciones que ayuden a unificar el concepto de la película. Es necesario aclarar que diseñar títulos es bastante delicado ya que si los títulos de créditos llaman más la atención que la película en sí, entonces el diseñador ha fracasado en su trabajo. Por eso en los años setenta, no se intentaba dar mucha vida a los créditos porque para los productores y directores, la película era un producto ya unificado y no hacía falta que los créditos indicaran el tono y ambientación de este.<sup>38</sup>

<sup>38</sup> SOLANA, G y BONEU, A (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona : Index Book, SL.

A continuación, se analizarán diferentes películas cuyo títulos de créditos llamen la atención por como están realizados y la idea que quieren transmitir. Dando especial interés al grafismo de estas.

### 7.1.1 Shrek (2001)

Shrek es una película de animación en 3D del año 2001 dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jensen. El film cuenta la historia de Shrek, un ogro que vive plácidamente en su ciénaga hasta que diferentes seres fantásticos, la mayoría son protagonistas de los grandes cuentos de hadas, invaden su casa en busca de refugio. Para poder deshacerse de ellos, el rey le ofrece una misión; ir a rescatar a una princesa de lo alto de un castillo.<sup>39</sup>

Es importante destacar que aunque es una película de fantasía, también es una comedia y eso lo aprovechan para darle una vuelta tuerca a los clichés clásicos de los cuentos de hadas, empezando por el protagonista, que es un ogro, el antagonista, que es un rey y la princesa que se enamora del ogro. En todo momento se juega con la mente de espectador, cambiándole los conceptos predefinidos de los personajes clásicos de la literatura fantástica por comportamientos y acciones más de actualidad. La película está producida por Dreamworks Animation. Fue la primera película de animación 3D de esta compañía que tuvo éxito de taquilla. Anteriormente lo habían intentado con *Antz: Hormigaz* pero tenía un tono muy adulto, además competía con *Bichos* de Pixar convirtiéndose en un fracaso de taquilla. Con *Shrek* eso cambió; se invirtieron 60 millones y se recaudaron alrededor de 480 millones. Este éxito ayudaría al estudio a embarcarse en otros proyectos. También ganó el Oscar a mejor película de animación.



Imagen 25: Shrek (2001) Andrew Adamson y Vicky Jensen.

Los créditos de inicio son dignos de destacar, aunque solo puedan verse en la versión original de la película, ya que en otros países como España; se optó por eliminar esos créditos porque los actores de doblaje no eran los mismos que en la versión original y la mayoría de los actores de doblaje españoles, exceptuando a los protagonistas doblados por el dúo cómico *Cruz y Raya*, apenas eran conocidos. Independientemente de esto, el inicio de la película es digna de analizar porque refleja esa idea de romper con los típicos clichés de los cuentos de hadas mezclado con un tono satírico.

Los títulos comienzan con un libro que se abre en medio de la oscuridad. Cuando se abre el libro se observa una ilustración con un estilo de dibujo medieval acompañada por una tipografía muy utilizada en los relatos clásicos de aquella época y una voz en off leyendo de forma pausada y tranquila lo que está escrito en el libro. Esto es la primera parte de los créditos, donde se quiere introducir al espectador en un mundo de fantasía como en los clásicos de la literatura fantástica. También con la tipografía, las ilustraciones y el libro, la película nos quiere colocar temporalmente, haciendo ver que la historia se desarrollará en una época inspirada principalmente en la Edad Media, con la existencia de castillos, caballeros, princesas y dragones. El color es otro factor importante, un ejemplo es la predominancia del dorado en el libro, tanto en el borde de las páginas como en algunas ilustraciones del libro; factor característico de los libros de la época.

39 WIKIPEDIA. Shrek <<https://es.wikipedia.org/wiki/Shrek>> [ Consulta: 27 de julio de 2017]

Después de esta escena, el tono de la voz, la música y la animación cambian radicalmente pasando a un tono más jovial y divertido. Esta sería la segunda parte del discurso audiovisual. En él; aparece una mano verde encima del libro y arranca una de las hojas, seguidamente el ogro protagonista sale del baño. Con esto se insinúa que estaba leyendo en el baño y que cogió una de las paginas para limpiarse. Esto deja claro al espectador que esta película va a ser una comedia gamberra e indica que no va a ser la típica película de fantasía donde las princesas se enamoran de los príncipes.

Pero donde destaca más el grafismo es en la aparición de los nombres de los actores de doblaje de la película y en el título de la película, que no aparecen en una incrustación en la pantalla como en la mayoría de películas. Es curioso cómo se muestran los créditos en esta película, ya que utilizan elementos que están en la escena para integrar los créditos; El primero es el nombre del film que aparece cuando el protagonista coge un cubo y va a un charco de barro y recoge barro, después de llevarse el cubo en el charco se ve el rastro del cubo y como se forma el nombre de *Shrek*. Aquí se puede observar que el diseñador juega con los colores del agua mohosa para formar el nombre, por el hecho de que el agua es de color verde y el protagonista es del mismo color; la tipografía tiene los bordes redondeados dándole una sensación de simpatía. Además, en la primera letra aparecen unas antenitas que son iguales a las del protagonista, para que el espectador pueda imaginarse que el nombre de la película y del protagonista son el mismo, ayudando a recalcar que el ogro es el personaje principal.

Se juega mucho con las texturas a la hora de hacer los créditos, ya que su intención es integrar los créditos en diferentes elementos del escenario ficticio. Esto incluye añadir texturas a las letras según el elemento que sea. De esta forma, mientras el protagonista hace su día a día en su casa, se aprovecha para que el espectador sepa quienes doblan a los personajes. En todos los nombres que aparecen, la tipografía es muy similar una de otra pero lo interesante es el cambio de textura. En el primer nombre se utiliza una textura de barro, para que parezca que el nombre se forma cuando Shrek escupe barro en el suelo. El segundo nombre tiene una textura de madera tallada para hacer ver al espectador que el nombre se encuentra tallado en el tronco que está detrás de un espejo que se rompe por culpa de la belleza de Shrek. El siguiente nombre aparece en una especie de pantano donde se baña Shrek y que se forma cuando coge un pescado muerto, formándose el nombre en el musgo del pantano. El último nombre aparece debajo de una babosa en medio de un montón de barro, apareciendo las letras con textura de gusano y deshaciéndose posteriormente.



Imagen 26: *Shrek* (2001) Andrew Adamson y Vicky Jenson.

Todos estos elementos sumados a la canción “*All Star*” del grupo estadounidense *Smash Mouth*, ayuda a que el espectador se haga una idea del tipo de película que esta viendo y cuál es la tónica general de esta.

## 7.1.2 Las aventuras de Tintin: El secreto del unicornio (2011)

*Las aventuras de Tintin: El secreto del unicornio* es una película de animación 3D del año 2011 dirigida por Steven Spielberg y producida por Peter Jackson, director de las trilogías del *Señor de los Anillos* y *El Hobbit*. Este film está basado en la serie de cómics del dibujante belga *Georges Prosper Remi*, más conocido por su seudónimo *Hergé*; siendo más concreto, se basa en tres cómics suyos: *Tintin: El secreto del unicornio (1943)*, *El cangrejo de las pinzas de oro (1941)*, *El tesoro del Rackham el Rojo*.

La película está rodada con actores reales a través de técnicas de captura de movimientos, para posteriormente animar a los personajes. Grandes estrellas como Daniel Craig, Jamie Bell, Andy Serkis, Simon Pegg y Nick Frost reencarnaron a diferentes personajes del popular cómic. La historia relata como una maqueta de un barco llega a manos de Tintín y su perro Milú, ya comprada, a Tintín le roban la maqueta pero se dejan atrás un misterioso manuscrito que se encontraba dentro del barco.

El opening de este film es digno de analizar, ya que en pocos minutos aparecen diferentes referencias a los cómics y también a otros títulos de crédito. Es de destacar primordialmente el estilo que se usa para presentar los créditos. Se trata de dibujos en 2D con un estilo muy marcado, con diferentes tonalidades de azul y colores oscuros, también aparecen las sombras de los personajes principales recordando al estilo de los cómics. Este opening mezcla varios estilos para formar el suyo propio; por una parte, el tipo de animación y cómo se pasan las escenas, recuerda al estilo de las series animadas de *UPA* o *Hanna Barbera Production* como pueden ser *Mr. Magoo*, *Los Aristogatos* o *Los Picapiedra*, por sus formas irregulares en los escenarios, donde apenas existen ángulos rectos en toda la animación, o también por la predominancia de los colores pastel y por algunas de las transiciones de una escena a otra.

Otra referencia importante y que está muy presente en el opening es de unos de los grandes maestros en grafismo audiovisual, Saul Bass. Un gran ejemplo es cuando en un momento dado unos malhechores golpean a Tintín quedando inconsciente, para representar que está desmayado utilizan un fondo con espirales y la silueta de Tintín cayendo en esa espiral. Esta es una referencia bastante clara al trabajo de Saul Bass en *Vértigo* donde predominaban las animaciones espirales. Otro factor digno de nombrar, y que ayuda a identificar que es una película de Tintín es la tipografía que utilizan en los créditos, que está inspirada en la tipografía que se puede observar en los cómics, sobre todo en las portadas donde aparecía el título del cómic. Al ser tan peculiar esta letra, el espectador capta la idea de que esta película será bastante fiel al cómic y deja claro, que no pretende alejarse de él dándole un enfoque más realista sino que será lo contrario, provocar que el espectador sienta que esta dentro de un cómic de Tintín.

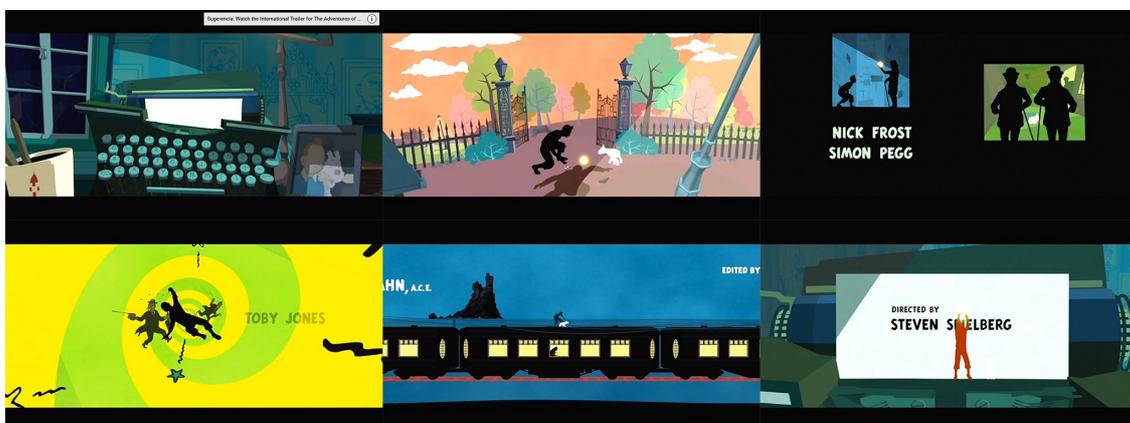


Imagen 27: Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio (2011) Steven Spielberg. Titulos: Dennis Yoo

Algo bastante curioso y que es importante destacar es el hecho de que en el opening cuenten una pequeña historia. En ella, Tintin encuentra una bola dorada y corre, huyendo de los malhechores para poder devolver la bola a su lugar, que curiosamente es el punto en la "i" de Spielberg. Aunque lo analizado anteriormente es relevante, lo que marca el tono de la película es la historia del opening. El resto de factores se utilizan más bien como valor estético, transmitiendo un mensaje pero no sobre cómo va a ser la tonalidad del film; si va a ser un drama o si va a ser infantil. En tal caso, los factores anteriormente nombrados ayudan a remarcar el tono y a que los seguidores del cómic reconozcan que es un film de Tintín previsualizando el tipo de persona que es Tintin y cómo son sus aventuras y viendo el opening el espectador tendrá un preludio de las aptitudes del personaje protagonista y el tipo de peligros que puede encontrar a lo largo de su aventura.

La música acompaña todo el rato a la animación ayudando a la narración de la historia y a las transiciones de lugar. En el momento en el que Tintín se queda inconsciente, la música refuerza la sensación de desvanecimiento para llevar al personaje a una espiral de imágenes de cómics. Se utiliza un jazz que recuerda a la música que se escuchaba en los años 30, época en la que se inspira la película.<sup>4041</sup>

### 7.1.3 Monstruos S.A. (2001)

Monstruos S.A. Es una película animada en 3D producida por Pixar Animation Studios en el año 2001. La película está dirigida por Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman en 2002. Fue nominada a los Oscars en la categoría de mejor película de animación y ganó el Oscar a la mejor canción original por el tema "If I didn't hate you" de Randy Newman.

El film se basa en un mundo alternativo al real donde los monstruos han conseguido crear una sociedad civilizada. Esta sociedad sobrevive gracias a los miedos de los niños con los que se puede obtener energía a través de los gritos de estos. En este contexto, la película cuenta la historia de Sully, un monstruo que se dedica a salir de los armarios de los niños para asustarlos y obtener energía para su empresa "Monstruos S.A.". Un día, Sully comete un grave error e introduce por accidente a una niña pequeña en el mundo de los monstruos y el único que le puede ayudar es su gran amigo y compañero de trabajo, Mike.

La finalidad del opening es la de establecer el tono de la historia. Eso sucede por el hecho de que es una película infantil que trata sobre monstruos. Normalmente, cuando se habla de monstruos siempre se enlaza con otros géneros como el terror y también se basa en la creencia popular de que los monstruos son malos y vienen a comerse a los niños. Ya la idea general de hacer un film donde los monstruos son los protagonistas y que su trabajo sea el de asustar a los niños, rompe con todos los esquemas establecidos en un film infantil, aspecto que suele llevar a cabo Pixar en la mayoría de sus películas.

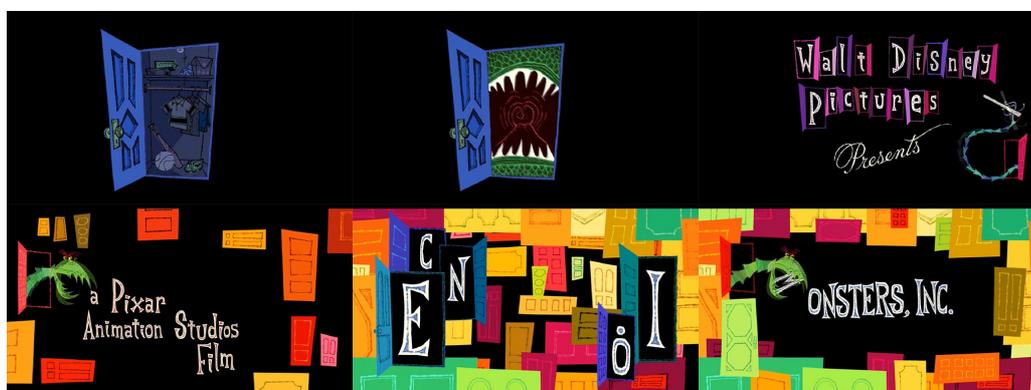


Imagen 28: Monstruos S.A (2001) Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman. Títulos: Geefwe BoeDoe

40 WIKIPEDIA. Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Las\\_aventuras\\_de\\_Tintin\\_%C3%ADn:\\_el\\_secreto\\_del\\_Unicornio](https://es.wikipedia.org/wiki/Las_aventuras_de_Tintin_%C3%ADn:_el_secreto_del_Unicornio)> [ Consulta: 29 de julio de 2017 ]

41 SPIELBERG-OCR. A Tribute to Saul Bass. <<http://www.spielberg-ocr.com/opening-titles.htm>> [ Consulta: 29 de julio de 2017 ]

El opening empieza con un fondo negro y diferentes figuras geométricas que van apareciendo y se juntan para formar una puerta. Esa puerta se abre y se observa la figura de un monstruo detrás. Posteriormente, aparecen un número de puertas acumulándose para después abrirse y que aparezcan los títulos de crédito acompañados con seres extraños que se comen las letras. La aparición de muchas puertas no es fortuita; en esta película son importante las puertas porque son el nexo de unión entre dos mundos; el mundo de los humanos y el mundo de los monstruos.

Con las puertas se quiere dejar claro desde el principio que son un factor clave para el desarrollo de la película, como si fuera el vehículo conductor de la trama y eso se tiene que dejar claro desde un inicio. Con la aparición de monstruos detrás de la puerta, el autor quiere dejar claro que es lo que hay detrás, a dónde te llevan esas puertas o, para ser precisos, qué es lo que hay dentro del armario. Aquí se intenta responder a esta pregunta, insinuando que al otro lado se encuentra el mundo de los monstruos y que esos monstruos pueden moverse por todos los armarios del mundo. Con esto se dejan claro dos factores importantes para entender la trama; el primero, que las puertas son un elemento importante en la trama y el segundo; que existe un mundo donde habitan monstruos de diferentes tipos y formas.

Otro detalle a destacar es el estilo general de la introducción, donde se observan figuras geométricas irregulares, monstruos con siluetas poco detalladas y letras que dan la sensación de estar escritas a mano. Algo importante a remarcar es la tonalidad. Como se ha comentado antes; la temática que aborda el film suele ser más característica del género de terror. Cuando el espectador empieza a ver este opening, se le transmite que el mensaje de que va a tener un tono más cómico y de que el público al que va dirigido es el infantil. La música, los movimientos de las figuras y el tipo de letra son factores ayudan a potenciar este mensaje.

El estilo de animación posee bastantes referencias a diferentes productoras de cine de animación de los años 50 y 60. Recordando a productoras como la UPA, donde se utilizaba ese tipo de animaciones para presentar su show. Un referente claro, en esta introducción es *La Pantera Rosa* creado por el animador Friz Freleng donde se utilizaban letras que se transformaban en figuras o se movían como si fueran un personaje más. En la intro de *Monstruos S.A.* ocurre algo similar, las letras son parte de la animación, aparecen a través del armario y desaparecen por culpa de un monstruo incluso llegando a convertirse en un personaje más en la animación. Todo esto ayuda a que las acciones sean cómicas y acompañadas de una música de jazz, ayudando a ver el tono cómico del film.<sup>4243</sup>

---

42 WIKIPEDIA. *Monster, Inc.* <[https://es.wikipedia.org/wiki/Monsters,\\_Inc.](https://es.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc.)> [ Consulta: 5 de agosto de 2017]

43 THE ART OF TITLE. *Monster, Inc.* <<http://www.artofthetitle.com/title/monsters-inc/>> [ Consulta: 5 de agosto de 2017]

## 7.2 Créditos finales.

Cuando se habla de créditos finales, se refiere a ese espacio reservado en la película para presentar a las personas que han hecho posible la realización de esta. Por lo general, la función de estos créditos es la de informar al espectador de quienes son los equipos que trabajan detrás de un producto audiovisual. Pero también se puede aprovechar este factor y añadir otras funciones que pueden ayudar a entender diferentes aspectos de la película, como una mayor comprensión de la historia, dar un mayor sentido estético o la presentación de los actores del film.

Desde el nacimiento del cine de animación 3D, las grandes productoras han aprovechado estas funciones y muchas otras para que los créditos finales sean mucho más dinámicos y entretenidos. Un ejemplo son las primeras películas de *Pixar*, donde utilizaban falsas tomas falsas creadas por el propio estudio para conseguir sacar una sonrisa al espectador. Un ejemplo claro son los créditos finales de *Monstruos S.A.* Ya más adelante, el estudio utilizaría otros recursos expresivos en créditos finales mientras que otros estudios utilizarían otros métodos para que los créditos fuesen menos tediosos para el espectador. A continuación, se analizarán unos cuantos ejemplos destacados.

### 7.2.1 Wall-E (2008)

WALL-E es una película de animación del género ciencia-ficción y comedia del año 2008. El film está producido por *Walt Disney Pictures* y *Pixar Animation Studios*. Dirigida por Andrew Stanton que dirigió otras películas del estudio como *Buscando a Nemo* y *Bichos, una aventura en miniatura*. Esta película fue un éxito tanto de crítica como en taquilla, recaudando casi el triple de su presupuesto; fue nominada a los Oscars en varias categorías como Mejor Guión Original, Mejor Banda Sonora o Mejor Banda Sonora Original y ganó la estatuilla a la Mejor Película de Animación.



Imagen 29: *Wall-E* (2008) Andrew Stanton. Titulos: Jim Capobianco

El argumento trata de un futuro lejano donde la tierra ha sido abandonada por los seres humanos dejando atrás toneladas de residuos. En este mundo post-apocalíptico se encuentra Wall-E, un robot de limpieza muy curioso que todos los días trabaja para amontonar toda la basura que encuentra en enormes torres hechas de residuos. La vida de Wall-e cambiará cuando accidentalmente conoce a EVA, un robot de reconocimiento que aparece en la tierra. Entre ellos nace una profunda amistad y cuando EVA se tiene que marchar de la tierra, Wall-E intenta seguirla para no perder la única amiga que ha tenido en años.

Para poder analizar estos créditos es importante recordar el final de la película, ya que los créditos finales aparte de mantener la función de recordar al espectador las personas que están detrás del proyecto, también le añaden otra función menos utilizada, que es la de realizar un epílogo mientras se muestran los nombres. Al final del film, Wall-E pierde la memoria y vuelve a la tierra para seguir con su tarea de limpieza, EVA consigue recuperar su memoria y esta se le declara; mientras los seres humanos que llevan miles de años fuera de la Tierra, vuelven para empezar una nueva vida en el planeta. Seguidamente, empiezan las escenas de créditos, donde

a través de animación tradicional se va contando cómo poco a poco los seres humanos crean una nueva sociedad civilizada y cómo la vida se va abriendo por el paraje desértico que era la tierra.

Con estos créditos se intenta hacer una metáfora de la evolución del ser humano después de los hechos sucedidos en la película. Para representarlo, el estilo de dibujo cambia de forma progresiva en el tiempo, pasando por diferentes estilos históricos de dibujo. Lo primero que se observa es un estilo muy prehistórico, con una textura de piedra como fondo, van apareciendo los personajes del film dibujados como pinturas rupestres, pasando a las pinturas egipcias. Después un estilo a la antigua Grecia, antiguo Japón, pinturas renacentistas hasta la pintura más contemporánea, al estilo Van Gogh.

La finalidad de esto es que el espectador comprenda que pasó después de lo ocurrido en la película. La humanidad ha renacido y para poder construir una sociedad similar a la que existe actualmente, todos los humanos tienen que pasar otra vez por las grandes épocas históricas, representadas por un estilo de dibujo, aunque sin dejar de lado los movimientos de los personajes y su estética cartoon. En estos créditos predomina el optimismo, ya que durante la película, los seres humanos sufren obesidad y no tienen ninguna motivación en la vida sino estar echados en su cama sin hacer nada. El mensaje que dan los créditos es que los humanos podemos cambiar.<sup>4445</sup>

### 7.2.2 Kung fu Panda (2008)

En 2008, la productora *Dreamworks Animation* estrenó *Kung Fu Panda*, una película de animación 3D que hace un homenaje a la cultura china y a los films de artes marciales de la época de los 70. El film llama la atención por su estética infantil, con animales antropomórficos, y por sus coreografías de batallas. Fue dirigida por Mark Osborne y John Wayne Stevenson. En su versión original contó con los doblajes de grandes estrellas como Jack Black, Dustin Hoffman, Angelina Jolie, Lucy Liu y Jackie Chan. Fue dominada a los Oscars a mejor película de animación y ganó un Annie en la misma categoría.



Imagen 30: *Kung fu Panda* (2008) Mark Osborne y John Wayne Stevenson. Titulos: Hameed Shaukat.

La trama de la película trata la historia de Po, un panda que trabaja en un restaurante junto a su padre y sueña con ser un guerrero legendario en el arte del Kung Fu. Un día el Maestro Oogway elige a Po como el guerrero que derrotará a Tai Lung, un temible guerrero y alumno del Maestro Shifu. Cuando el Maestro Oogway elige a Po, este se desaparece y deja la tutela de Po a su alumno el maestro Shifu, que intentará enseñarle a luchar aunque no tenga ninguna fe en Po.

44 WIKIPEDIA. Wall-E. <<https://es.wikipedia.org/wiki/WALL%C2%B7E>> [ Consulta: 8 de agosto de 2017 ]

45 THE ART OF TITLE. Wall-E. <<http://www.artofthetitle.com/title/walle/>> [ Consulta: 8 de agosto de 2017 ]

Como se ha explicado anteriormente, el film está ambientado en la antigua China; en sus paisajes, sus infraestructuras y sus vestimentas; por ese motivo, el grafismo de esta película está muy inspirado en esta cultura. Donde se puede apreciar más este grafismo es en la escena de los créditos finales, donde los elementos gráficos ayudan a la integración del discurso audiovisual que se quiere transmitir.

Pero lo más destacable de la película no son las referencias a la cultura china, ni sus peleas, sino la cantidad de celebridades de Hollywood que participan en el doblaje en su versión original. La productora, *Dreamworks Animation*, era consciente de que el hecho de tener muchas estrellas de Hollywood en una misma película, ayudaría a la promoción y marketing de la película. El único inconveniente es que era una película de animación, y las caras de los actores no iban a salir por lo que la productora aprovechó los créditos finales para hacer una presentación de los personajes y qué actor dobla a ese personaje.

Los créditos empiezan con un gran "The End" con una tipografía estilo romano pero con unos trazos que dan a entender que está hecho a pincel. Detrás de las letras aparecen unas letras chinas hechas a pincel y con un tono rojo, todo esto presentado en un fondo naranja con los bordes degradados, representando el atardecer de un día. Seguidamente aparece una animación de Po entrenando con un muñeco de pelea con forma de sí mismo. Po hace unos movimientos de kung fu y sin querer lanza el muñeco fuera de plano. Es importante recalcar que en estos créditos el muñeco sirve como vehículo conductor para presentar a los actores que han doblado la película. Cada personaje se encuentra con el muñeco y se muestra algo característico de la personalidad de cada uno. Por ejemplo, al maestro Shifu se le ve meditando encima de un palo hasta que el muñeco le quita el palo y este le devuelve el golpe para lanzarlo lejos, demostrando que el maestro es un personaje sabio, que le gusta meditar y es muy exigente con los entrenamientos. Esto se repite con cada uno de los personajes dándole una entidad propia.

Las transiciones entre personaje y personaje son muy llamativas ya que aunque el escenario donde están los personajes es en 2D, se tiene una falsa sensación de tridimensionalidad, donde los objetos se acercan a la pantalla dando la sensación de que la cámara viaja entre los paisajes en 2D. Los objetos que están más cerca de la pantalla van haciéndose más grandes hasta salir fuera de plano y los objetos lejanos se acercan más a plano presentando otra situación distinta a la anterior, también existen movimientos laterales de cámara.

Cuando aparece un personaje, destaca también el nombre del actor que dobla a ese personaje. Aquí todos los nombres coinciden en tipografía y color, utilizando el mismo estilo que el "The End" de principio de los créditos, una letra romana cuyo trazado parece hecho con un pincel y de color negro. Además, encima del nombre aparecen unas letras chinas de color rojo y con un círculo del mismo color alrededor de las letras.

Después de presentar a los personajes y a sus respectivos dobladores, la cámara empieza a moverse lateralmente y se observa en 2D el lugar de entrenamiento de Po y sus amigos, donde se puede ver una variedad de objetos rotos flotando y a Po en postura de lucha. Dando la sensación de que el protagonista ha roto todo el decorado de la zona de entrenamiento. A su vez aparecen los nombres del equipo de producción, con la misma letra romana de color blanco. También aparece un cuadro rojo y dentro los puestos de cada uno con unas letras romanas en rojo, y encima unas letras chinas del mismo color ayudando a que todo el conjunto se unifique para conseguir el resultado deseado.<sup>4647</sup>

---

46 WIKIPEDIA. Kung fu Panda.<[https://es.wikipedia.org/wiki/Kung\\_Fu\\_Panda](https://es.wikipedia.org/wiki/Kung_Fu_Panda)> [Consulta: 13 de agosto de 2017]

47 THE ART OF TITLE.. Kung fu Panda <<http://www.artofthetitle.com/title/kung-fu-panda/>> [ Consulta : 14 de agosto de 2017]

## 8. Conclusión

El cine de animación en 3D ha sido toda una revolución desde su inicio en 1995, con la aparición de *Toy Story* en las pantallas de cine. Esto no quiere decir que anteriormente a esto no hubiera precedentes, ya en 1986 el estudio responsable de *Toy Story*, *Pixar*, realizó su primer cortometraje en 3D llamado *Fluxo Jr.* Nadie se imaginaba que el avance tecnológico de los ordenadores pudiera llevar a animar una película entera y que fuera un éxito rotundo.

La animación en 3D cambió todos los conceptos que se tenían sobre la animación tradicional, como consecuencia, los grandes estudios empezaron a trabajar con este tipo de técnicas, realizando sus propias películas en CGI. Pero no solo revolucionó la industria del cine sino también el mundo del grafismo audiovisual, ya que, con las técnicas por ordenador, se abrió un abanico de posibilidades para expresar con mayor facilidad el mensaje a transmitir. El grafismo se convertiría en un factor importante a la hora de presentar la temática o tonalidad de una película. Aunque actualmente, el grafismo sigue evolucionando dándonos diferentes ideas para transmitir un mismo concepto.

Un caso que llama la atención es la película *Vaiana* del año 2016 y producida por *Walt Disney Animation Studios*. En esta película el grafismo pasa a otro nivel narrativo, ya que aquí, además de ser un medio para transmitir al espectador un mensaje, también se convierte en un personaje más del film. En esta película los tatuajes que tiene Maui, uno de los personajes principales, tienen vida propia y van moviéndose por todo su cuerpo. Incluso la versión tatuada de Maui habla con el propio Maui, convirtiendo el grafismo de los tatuajes en un ser que piensa y siente y con el cual el espectador siente empatía.

Este ejemplo demuestra que aunque en el cine de animación en 3D ha ayudado al grafismo a que se profesionalicen y se amplíen las posibilidades de expresar conceptos e ideas, todavía queda mucho que explotar. Actualmente, no solo se hace grafismo en la televisión y en el cine, también se utiliza en otros medios como es Internet o la industria de los videojuegos, donde cada vez se le da más importancia. Un caso que destaca es *Layer of Fear* de 2016 donde su grafismo ayuda al jugador a meterse en el ambiente del juego. También existen casos de grafismo en grandes empresas o productoras, como *Dreamworks Animation* donde su logo al inicio de cada película tiene una animación distinta. Seguramente en un futuro, se reinventará este tipo de arte, llevándolo a varios medios o utilizando otros recursos, pero siempre es importante recordar que para poder realizar algo nuevo o evolucionar, primero hay que estudiar el pasado y el presente de cada disciplina, incluyendo el grafismo.

El estudio de este trabajo me ha ayudado a valorar la importancia de un buen grafismo en un producto audiovisual, ya que detrás de la creación se encuentran una serie de factores de los que como espectador no eres consciente. Esto se debe a que el trabajo de un diseñador de grafismo es el de transmitir una idea a través de imágenes en movimiento y otros aspectos gráficos que ayudan a entender la idea de forma indirecta. El trabajo ha supuesto un antes y un después en mi manera de comprender el grafismo, intentando, desde su realización, descifrar el mensaje que quieren contar los grafismos que veo, buscando relación de colores, tipografía y movimiento de objetos inanimados. Esto no se reduce solamente al cine, sino también a la televisión, youtube, publicidad y los videojuegos, dándome cuenta de que para ser un buen diseñador de grafismo audiovisual, no hay que diseñar solo por estética sino que es fundamental plantearse previamente un conjunto de factores para conseguir que el espectador capte una idea en concreto.

## **9. Bibliografía**

Andreu Hernandez, A. I. (2012) *El Grafismo Audiovisual en las series de TV. Una narrativa reiteradamente efímera*. Trabajo Final de Máster. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia.

Bendazzi, G. (2003) *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

Costa, J. (2007) *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Costa Punto Com Editorial.

David Cruz, J. (2008) *Análisis de la estructura narrativa de los filmes de animación digital producidos por la alianza Disney y Pixar*. Tesis. Manizales (Colombia): Universidad de Manizales.

Frascara, J. (1988) *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires (Argentina): Ediciones Infinito.

Herraiz Zornoza, B. (2012) *Grafismo Audiovisua: El lenguaje efímero*. Recursos y Estrategias. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Meggs, P. B. y Purvis, A. W. (2009) *Historia del Diseño Gráfico*. Barcelona: RM Verlag.

Munari, B (1985) *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.

Rafóls, R. y Colomer, A. (2003) *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.

Solana, G. y Boneu, A. (2007) *Uncredited: Diseño Gráfico y Títulos de Crédito*. Barcelona: Index Book, SL.

Wong, W. (1979) *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.

### **Recursos Web:**

IMDB. *Dan Perri*. <<http://www.imdb.com/name/nm0674635/>>

IMDB. *Robert Dawson*. <<http://www.imdb.com/name/nm0002324/>>

IMDB. *Wayne Fitzgerald*. <<http://www.imdb.com/name/nm0280408/>>

SPIELBERG-OCR. *A Tribute to Saul Bass*. <<http://www.spielberg-ocr.com/opening-titles.html>>

THE ART OF TITLE.. *Kung fu Panda* <<http://www.artofthetitle.com/title/kung-fu-panda/>>

THE ART OF TITLE. *Monster, Inc.* <<http://www.artofthetitle.com/title/monsters-inc/>>

THE ART OF TITLES. *Robert Dawson*. <<http://www.artofthetitle.com/designer/robert-dawson/>>

THE ART OF TITLE. *Wall-E*. <<http://www.artofthetitle.com/title/walle/>>

UNIVERSIDAD DE HUELVA. *El cine de animación*. <<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>>

WIKIPEDIA. *Aardman Animations*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Aardman\\_Animations](https://es.wikipedia.org/wiki/Aardman_Animations)>

WIKIPEDIA. *Blue Sky Studios*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Blue\\_Sky\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Blue_Sky_Studios)>

WIKIPEDIA. *Dreamworks Animation*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/DreamWorks\\_Animation](https://es.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation)>

WIKIPEDIA. *Gru: mi villano favorito*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Despicable\\_Me](https://es.wikipedia.org/wiki/Despicable_Me)>

WIKIPEDIA. *Illumination Entertainment*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Illumination\\_Entertainment](https://es.wikipedia.org/wiki/Illumination_Entertainment)>

WIKIPEDIA. *Kung fu Panda*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Kung\\_Fu\\_Panda](https://es.wikipedia.org/wiki/Kung_Fu_Panda)>

WIKIPEDIA. *Las aventuras de Tintin: El secreto del Unicornio*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Las\\_aventuras\\_de\\_Tint%C3%ADn:\\_el\\_secreto\\_del\\_Unicornio](https://es.wikipedia.org/wiki/Las_aventuras_de_Tint%C3%ADn:_el_secreto_del_Unicornio)>

WIKIPEDIA. *Monster, Inc.* <[https://es.wikipedia.org/wiki/Monsters,\\_Inc.](https://es.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc.)>

WIKIPEDIA. *Pixar Animation Studios*. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Pixar>>

WIKIPEDIA. *Segundo de Chomón*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Segundo\\_de\\_Chom%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Segundo_de_Chom%C3%B3n)>

WIKIPEDIA. *Shrek*. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Shrek>>

WIKIPEDIA. *Tipografía*. < <https://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa> >

WIKIPEDIA. *Wall-E*. <<https://es.wikipedia.org/wiki/WALL-%C2%B7E>>

WIKIPEDIA. *Walt Disney Animation Studios*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Animation\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios)>

## **10. Videografía**

YOUTUBE. "Vertigo -- OPENING TITLE SEQUENCE" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=4CZfSc6nJ8U>>

YOUTUBE. "Ghost in the Shell (Kokaku kidotai) - (1995) - (Mamoru Oshii) / Kenji Kawai" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=BsiepGvjTM&t=21s>>

YOUTUBE. "TITAN AE" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=qAsPz590hoU>>

YOUTUBE. "Titan A.E. scene: Young Cale at the river" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=a82L5FjGcps>>

YOUTUBE. "Superman [1978] - Opening Titles/Credits Sequence (720p)" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=Rk1aQx9hTaE&t=105s>>

YOUTUBE. "PROLOGO INICIAL | "DE MOANA" (Clip Español Latino)" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=KLlbNiUyj6s>>

YOUTUBE. "Se7en Intro Credits" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=FD7w2l88dl8&t=32s>>

YOUTUBE. "The Pink Panther - Peter Sellers (1963)" en Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=ncf-lzHRI0I&t=61s> >

YOUTUBE. "Twister Intro" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=FwpLvyTbxaM&t=37s>>

YOUTUBE. "Total Recall (1990) Opening Credits HD" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=tvHgxTubFSQ&t=56s>>

YOUTUBE. "Alien (1979) - Opening credits" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=6jJRvZ72fLs>>

YOUTUBE. "Mars Attacks [1996] Main Titles Blu-Ray" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=p6rYhQDQ4to>>

YOUTUBE. "Deadpool Opening" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=kLcVSOhdysM>>

YOUTUBE. "Shrek 1 (2001) Intro 1080p HD" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=YMn8XYt2RCQ>>

YOUTUBE. "The Adventures of Tintin - Opening Scene [HD]" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=A8FR1SKjOnw>>

YOUTUBE. "Monsters Inc - Intro - HD" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=BVaoNxG8Ahg>>

YOUTUBE. "Best Animated Title Sequence and Credits Wall E" *en Youtube* <[https://www.youtube.com/watch?v=hscu7cc1\\_2Y](https://www.youtube.com/watch?v=hscu7cc1_2Y)>

YOUTUBE. "Kung Fu Panda Intro HD" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=6IT6PgFnNWE>>

YOUTUBE. "Kung Fu Panda - Kung Fu Fighting" *en Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=XKmN6058CW4>>