

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Conceptualización, producción y postproducción de títulos de crédito a partir de un proceso de fusión estética entre dos películas”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: Edgar Orengo Morant

Director: Francisco Javier Pastor Castillo

Gandia, Septiembre de 2016

RESUMEN

Los títulos de crédito representan a día de hoy, una pequeña obra maestra dentro de cada película y su importancia se ha ido incrementando con el paso de los años. Su misión es presentarnos a los principales personajes, pero además, son capaces de resumir el carácter y el significado, que posteriormente se va a ver en el film, en un corto periodo de tiempo. El principal culpable de que estos títulos adquieran la importancia que tienen hoy en día fue Saul Bass, creador de las mejores secuencias de títulos de la historia del cine.

De nuestra admiración hacia este artista y hacia su indiscutible talento demostrado en cada obra nace este proyecto en forma de homenaje. Creado con el objetivo de demostrar que el estilo característico creado por Bass, es perfectamente aplicable a los títulos de crédito de otras películas de género similar.

Así pues, nuestro trabajo se trata de la creación de unos títulos de crédito alternativos para la película *Airplane! (¡Aterrizas como puedas!, 1980)* a partir del estilo, el diseño y la animación de los títulos de la película *It's a mad, mad, mad, mad world (El mundo está loco, loco, loco, loco, 1963)*. A partir de esta fusión obtendremos una nueva pieza que nos permitirá experimentar y entender las posibilidades que nos dan los títulos de créditos y sacar las conclusiones correspondientes.

PALABRAS CLAVE

Títulos de crédito, animación, Saul Bass, motion graphics, diseño audiovisual

RESUM

Els títols de crèdit representen a dia de hui, una xicoteta obra mestra dins de cada pel·lícula i la seua importància s'ha anat incrementant amb el pas dels anys. La seua missió és presentar-nos als principals personatges, pero a més, són capaços de resumir el caràcter i el significat, que posteriorment es va a veure en el film, en un curt període de temps. El principal culpable de què aquestos títols adquirisquen la importància que tenen hui en dia va ser Saul Bass, creador de les millors seqüències de títols de la història del cine.

De la nostra admiració cap a aquest artista i cap al seu indiscutible talent demostrat en cada obra naix aquest projecte. Creat amb l'objectiu de demostrar que l'estil característic creat per Bass, és perfectament aplicable als títols de crèdit d'altres pel·lícules de semblant gènere.

Així doncs, el nostre treball es tracta de la creació d'uns títols de crèdit alternatius per a la pel·lícula *Airplane! (¡Aterriza como puedas!*, 1980) a partir de l'estil, el disseny i l'animació dels títols de la pel·lícula *It's a mad, mad, mad, mad world (El mundo está loco, loco, loco, loco*, 1963). A partir d'aquesta fusió obtindrem una nova peça que ens permetrà experimentar i entendre les possibilitats que ens donen els títols de crèdits i traure les conclusions corresponents.

PARAULES CLAU

Títols de crèdit, animació, Saul Bass, motion graphics, disseny audiovisual

SUMMARY

Title credits represent today, a little masterpiece within each film and its importance has been increasing over the years. Its mission is to introduce the main characters, but also are able to summarize the character and meaning, which later will see in the film, in a short period of time. The main culprit of these titles acquire importance today was Saul Bass, creator of the best title sequences in film history.

From our admiration for this artist and to his undeniable talent demonstrated in each work is born this project as a tribute. Created with the aim of demonstrating that the characteristic style created by Bass, is perfectly applicable to the credits of other films of similar genre.

So our work is the creation of alternative credit titles for the movie *Airplane!* (1980) from style, design and animation of movie titles *It's a mad, mad, mad, mad world* (1963). From this merger we will get a new piece that will allow us to experience and understand the possibilities that give us the credits and draw the appropriate conclusions.

KEYWORDS

Title credits, animation, Saul Bass, motion graphics, audiovisual design

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA	1
1.2. OBJETIVOS.....	2
1.3. ESTRUCTURA DEL PROYECTO.....	2
2. INVESTIGACIÓN TEÓRICA DE SAUL BASS Y LOS TÍTULOS DE CRÉDITO.....	3
2.1. SAUL BASS, EL HOMBRE DEL TRAZO DE ORO	3
2.2. EL MAESTRO QUE RE-INVENTÓ LOS TÍTULOS DE CRÉDITO.....	5
2.3. ANÁLISIS REFERENTES.....	7
3. WORKFLOW AUDIOVISUAL O PROCESO DE TRABAJO.....	10
3.1. PREPRODUCCIÓN.....	10
3.1.1. DECOUPAGE <i>IT'S A MAD, MAD, MAD, MAD WORLD</i>	11
3.1.2. DECOUPAGE <i>AIRPLANE!</i>	13
3.1.3. CONCLUSIONES.....	15
3.1.4. STORYBOARD.....	15
3.2. PRODUCCIÓN.....	17
3.2.1. DISEÑO.....	18
3.2.2. ANIMACIÓN.....	19
3.2.3. SONIDO.....	20
3.3. POSTPRODUCCIÓN.....	21
3.3.1. INCORPORACIÓN EFECTOS.....	21
3.3.2. EXPORTACIÓN.....	22
4. CONCLUSIONES GENERALES.....	23
5. BIBLIOGRAFÍA.....	24

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1: Lucian Bernhard: “Priester“, 1906
<http://www.thecreativeriot.com/padresdeldisenosachplakat-o-plakastil-y-bernhard/>.....7
- Figura 2: Alexander Rodchenko “Libros” 1925
<http://www.ixotype.com/disenografico-fotografia-rodchenko-disenorevolucionario/>.....8
- Figura 3: créditos de la película Catch me if you can (Atrápame si puedes, 2002),
creados por Olivier Kuntzel y Florencia Deygas.
<http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>.....10
- Figura 4: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito de
la película It’s a mad, mad, mad, mad world (1963). *Creación propia*.....11
- Figura 5: detalle frame títulos de crédito de It’s a mad, mad, mad, mad world.....12
- Figura 6: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito
iniciales de la película Airplane! (1980). *Creación propia*.....13
- Figura 7: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito
finales de la película Airplane! (1980). *Creación propia*.....14
- Figura 8: storyboard previo de los títulos de crédito alternativos para Airplane!
Creación propia.....16
- Figura 9: creación de distintos elementos mediante Adobe Illustrator.....18
- Figura 10: proceso de animación en After Effects.....19
- Figura 11: desglose del conjunto del audio en Adobe Audition.....21
- Figura 12: adición efectos sonoros en Adobe Premiere.....22

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA

Actualmente, en la era digital, el mundo de los títulos de crédito en el cine, se centra prácticamente en la animación desde detrás de un ordenador. Mi interés por este trabajo reside en la admiración por este mundo y en concreto por los gráficos en movimiento o motion graphics. Mi intención, por lo tanto, ha sido rebuscar en el origen y los primeros precursores que dieron vida a esta forma de entender una labor, que en sus inicios no gozaba prácticamente de importancia alguna.

Así pues, es obligado centrarse en la figura de Saul Bass, padre de las secuencias de títulos de crédito y culpable de que éstos empezaran a tener importancia desde mediados del siglo XX. Bass no sólo muestra la información sobre quienes han participado en la creación del film, sino que va un paso más allá, recreando totalmente la forma de entenderlos, sitúa al espectador ya dentro de la película, a través de metáforas y juegos visuales, que resumen en parte, la historia que vamos a ver después. Es esa innovación, tanto expresiva como comunicativa, la que demuestra el talento de este artista y la revolución que supuso en su época. Además, Bass fue el primer diseñador de títulos en exigir que la proyección de éstos se hiciera a oscuras y con todos los espectadores dentro de la sala antes de que empezara¹, por tanto, les otorgó la importancia que merecían.

Mi interés y admiración por este campo me despertó la oportunidad de experimentar con el mundo de los títulos de crédito. Así pues, dada la importancia y significado de los creados por Saul Bass, mi principal intención era poner en práctica sus fundamentos e innovaciones para, de alguna manera, traspasarlos a otras películas. En resumen, crear títulos de crédito de otras películas a partir del estilo y la influencia del maestro Saul Bass, para demostrar su perfecta aplicación e integración con otras piezas.

Es aquí donde, en busca de unos créditos que combinen en su mayoría, gráficos en movimiento y un diseño característico, me decanto por los creados para la película *It's a mad, mad, mad, mad world (El mundo está loco, loco, loco, loco, 1963)*. Una obra maestra de la comedia del director Stanley Kramer. Se trata de una secuencia de créditos con un ritmo frenético y un abundante juego de metáforas y recursos visuales,

¹ Josep Maria Rocamora, *Els títols de crèdit, entre la ignorancia i la glòria*, (Barcelona, Trípodol n°13, 2002), p. 107-124 c.p. FERNÁNDEZ, Ainhoa, DOMÍNGUEZ, M^a Ángeles (2011)

con unas técnicas de animación muy influenciadas por un nuevo movimiento en la industria de los dibujos animados con una estética moderna.

Seleccionado este film, mi objetivo era encontrar una película similar a la que poder fusionar los créditos de *Mad world*. Es entonces cuando me decanto por *Airplane! (¡Aterrizo como puedas!, 1980)* dirigida por Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker. Significaba una película de género cómico que combinaba a la perfección la locura y el disparate característicos de *Mad world* y que además no poseían unos títulos de crédito muy representativos y que me daban la oportunidad de poder plasmar mi idea.

Así pues, con estas premisas, mi objetivo se centraba en la creación de unos títulos de crédito nuevos, basados en el estilo y diseño del maestro Bass en *Mad World*, y que acoplarán a la perfección con una película de similares características.

1.2. OBJETIVOS

- Crear una secuencia de títulos de crédito para una película basados en el estilo y el grafismo de otra, sin que afecte al sentido narrativo y la armonía del conjunto.
- Profundizar en las técnicas gráficas y de animación demostradas por Saul Bass para su posterior desarrollo y aplicación en otras piezas audiovisuales.
- Experimentar con las posibilidades que nos ofrecen los motion graphics y su aplicación en la creación de secuencias de títulos de crédito.

1.3. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

El proyecto que a continuación se desarrolla tiene como objetivo la creación de unos títulos de crédito basados en una recreación de los creados por Saul Bass. Así pues, es de vital importancia el estudio previo realizado sobre el artista y el conocimiento de las técnicas y diseños que le caracterizaban. Es por esto, que nuestro proyecto se divide en dos partes claramente diferenciadas:

- Una primera parte teórica, un estudio de campo en la que vamos a descubrir quién fue el maestro Bass, sus inicios en el mundo del diseño en todas sus vertientes. Ya que como veremos, dominó tanto los títulos de crédito como el

diseño gráfico: creación de carteles, identidades corporativas de diversas empresas, etc. Además definiremos los principios que fundamentaban su arte, influencias, técnicas y estilos. Así como nuestra implicación con su estilo a la hora de crear nuestro trabajo.

- Una segunda parte que se centra en nuestro trabajo realizado. Se explicará nuestro flujo de trabajo, desde que nace la idea de crear estos títulos hasta su finalización. Así pues se analizarán los tres procesos básicos que componen toda pieza audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Abordaremos los bocetos previos, diseño, montaje y sincronización final de todo el conjunto. Y finalmente estableceremos unas conclusiones finales respecto a todo el trabajo realizado.

2. INVESTIGACIÓN TEÓRICA DE SAUL BASS Y LOS TÍTULOS DE CRÉDITO

2.1. SAUL BASS, EL HOMBRE DEL TRAZO DE ORO

Saul Bass es indudablemente el maestro de los títulos de crédito en el cine. Fue quien introdujo el diseño gráfico en la gran pantalla tal y como lo conocemos hoy en día. Los cerca de 40 títulos de crédito que realizó para directores como Preminger, Hitchcock, Wilder, Kubrick y Scorsese revelan la amplia dimensión de su legado. Sin embargo, es importante señalar que su trabajo para Hollywood fue sólo una vertiente de su labor creativa. Saul Bass fue ante todo un diseñador. Nació en el barrio del Bronx en 1920 y creció con la nueva generación de diseñadores como Paul Rand, Alvin Lustig, Bradbury Thompson y Herb Lubalin, entre otros, hacían bandera del modernismo y conformaron la denominada Escuela de Nueva York. Aunque en 1946 se trasladó a Los Ángeles y sus proyectos más conocidos son los que hizo para Hollywood, desde su oficina en Sunset Boulevard, Bass también realizó una de las mayores contribuciones al diseño de marca estadounidense. Entre 1959 y hasta poco antes de su muerte en 1996, creó numerosos programas de identidad corporativa para las principales compañías: Exxon, AT&T, Bell, Warner, Girl Scouts, Geffen, Kleenex..., muchos de ellos aún hoy están vigentes. A lo largo de su carrera sumó otra serie de actividades como la de fotógrafo, ilustrador, diseñador de packaging, director de arte, realizador de cortos de animación, incluso dirigió un largo de ciencia ficción, *Phase IV* (1974).

Para Saul Bass el diseño gráfico sobre todo debía cumplir una misión: comunicar un mensaje de la manera más clara y concisa. Los recursos que como diseñador tenía para alcanzar este objetivo eran la simplicidad, el poder de la ambigüedad mediante el uso de la metáfora y la introducción de imágenes con gran capacidad evocadora. Entre 1954 y 1995 creó numerosos títulos de crédito, además de carteles y campañas publicitarias para una amplia variedad de films, géneros y directores. Entre sus trabajos para el cine más memorables están las tres colaboraciones con Hitchcock, pero quizás los más significativos son los 13 títulos que realizó para Preminger, entre los que destacan *El hombre del brazo de oro* (1955), *Anatomía de un asesinato* (1959) y *Éxodo* (1960). Muchos de estos proyectos fueron creados con la ayuda de su mujer, la diseñadora Elaine Bass, quien se convirtió en su colaboradora incondicional desde 1956. Ello sin olvidar otros trabajos imprescindibles, como las fantásticas animaciones de *La vuelta al mundo en 80 días* (1956), la belleza monumental de *Espartaco* (1960), la expresividad tipográfica de *West Side Story* (1961) y la fresca y dinamismo de *It's a mad mad mad mad world* (1963), que son los créditos sobre los cuales se basa nuestra tesina.

Además, en los años 60, Bass introdujo el concepto de consultor visual o pictórico dentro del cine. Bajo esta categoría profesional fue contratado para dibujar los story-boards y diseñar algunas más complejas en cinco películas: *Psicosis* (Hitchcock, 1960), *Espartaco* (Kubrick, 1960), *West Side Story* (Robert Wise, 1961), *Grand Prix* (John Frankenheimer, 1966) y *Bromas con mi mujer... ¡no!* (Norman Panama, 1966).

Saul Bass es el gran maestro de las secuencias de títulos y también uno de los mejores cartelistas². Dentro de su variada actividad profesional, Saul Bass no sólo fue diseñador de títulos, carteles y consultor visual para el cine. Posiblemente, su labor menos conocida es la que desarrolló como director de cortos con su mujer Elaine. Proyectos más personales, pero no por ello menos importantes, como *Why man creates?* (1968), corto por el que obtuvieron un Oscar y la medalla de oro en el Festival de Cine de Moscú; también fueron nominados a la estatuilla en otras dos ocasiones por *Notes of the popular arts* –producción de 1977 para la Warner Brothers- y *The solar film* –de 1981, con Robert Redford como productor ejecutivo-. La única aventura de Bass como director de largos se ciñe a un solo trabajo, *Phase IV* (1974), un film de culto dentro del género de ciencia ficción.

Entre su larga lista de premios está el Royal Designer of the Industry, concedido por la Royal Society of Arts de Londres en 1965; un Oscar de la Academia en 1969 y otras dos

² Roberto Gamonal, *Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine*. (Ícono 14, Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, Nº 6, Madrid, 2014) p.14.

nominaciones. En 1977 fue nombrado Art Director of the Year por el Arts Directors Club de Nueva York y en 1981 recibió la medalla de Oro del American Institute of Graphic Arts (AIGA). Todo ello da muestra de su innegable talento.

En definitiva, Bass tocó todos los palos del diseño, bien para la industria cinematográfica o para la publicitaria. En el campo más artístico realizó una instalación escultórica para la XIV Triennale di Milano de 1968. Sin duda, la versatilidad de su trabajo era un punto fuerte que le permitía alcanzar siempre una óptima resolución de conflictos. Así, en 1954, la revista *American Artist* atribuía a la lógica subyacente de su trabajo la capacidad de una mente penetrante, siempre investigando la razón de las cosas.

2.2. EL MAESTRO QUE RE-INVENTÓ LOS TÍTULOS DE CRÉDITO.

Fue a partir de las primeras propuestas diseñadas por Saul Bass a mediados de los años 50, cuando se empieza a hablar de los títulos de crédito como un cortometraje, un pequeño film dentro de otra película, con un auténtico valor artístico por sí mismo. Sin embargo, para que esto sucediera tuvieron que converger una serie de factores. Pensemos que Bass nació cuando el cine todavía era mudo y la relación entre el diseño y el séptimo arte era prácticamente nula. La conexión entre ambas disciplinas tan sólo se limitaba a la participación del texto tipográfico en las pantallas, ya fuera para indicar el título de la película o para mostrar los diálogos de los personajes. Así pues, salvo en escasas excepciones, durante varias décadas los títulos mantuvieron una función meramente informativa y con poca significación para el film. Éstos se resolvían técnicamente a través de la caligrafía, con caracteres impresos o rotulados sobre cartones. Dentro de estas excepciones cabe destacar a D.W. Griffith o el mismo Walt Disney, que mediante elementos simbólicos y una perfecta sincronización de elementos sentaron las bases del posterior trabajo de Bass.

Desde la primera propuesta de Otto Preminger para realizar los créditos de *Carmen Jones* (1954), Bass sabía que su misión estaba en despertar la curiosidad del público. Su solución para ello fue combinar gráficamente una serie de símbolos que sirvieran a modo de pistas. Conforme el espectador recibía estas pistas, inmediatamente en su cerebro se activaba un mecanismo que le impulsaba a componer su propia historia de lo que iba a ver en la pantalla. Un juego, el de la anticipación, en el que sin saberlo, el público se veía obligado a participar con el fin de querer saber más. Mediante esta dinámica, los títulos de crédito cumplen también una tarea publicitaria y de autopromoción para generar más expectación. De ahí que no resulte extraño descubrir

que los primeros títulos que Bass diseñó funcionaran a modo de una extensión animada de sus carteles para películas. Imágenes fijas a las que Bass introdujo movimiento, simplificó sus formas y demostró una notable sensibilidad para marcar el ritmo mediante el contrapunto con la música. Un método con el que el diseñador neoyorquino supo cómo anticipar al espectador lo que iba a ver en la pantalla y al mismo tiempo mantenerlo en suspense, pegado a la butaca, hasta terminar la película.

Bass llevó al lenguaje fílmico los códigos gráficos del diseño, que se sumaron al resto de códigos visuales, técnicos, sonoros y sintácticos que ya estaban establecidos en el cine. En cuanto a los códigos gráficos, los textos forman parte de la base material de los títulos de crédito y, por tanto, la tipografía se utiliza como un elemento que sirve para dotar una expresión unitaria a la película. Mediante la elección del estilo de fuente, colores y texturas, Bass exploró las posibilidades comunicativas de la tipografía en pantalla.

A ello unió otras técnicas de representación y recursos como el uso de la línea, el punto, el plano, la trama, el color, la figura y la forma que había asimilado del diseño modernista. Pero para que todo tuviera una coherencia visual, todos estos recursos estaban a su vez unidos a un tipo de iluminación y encuadre concretos, una banda sonora, una organización de la composición y un montaje que permitieran establecer la conexión con la película.

En lo que respecta a su forma de trabajo, Bass (1989) reflexiona en una entrevista sobre el concepto de creatividad expresando que “es la noción de tomar algo conocido, aun algo trillado, y tratarlo de tal manera que se transforma en una experiencia completamente fresca. Algo así como transformar lo común y corriente en extraordinario”³. A su vez, sugiere que antes de afrontar un nuevo trabajo es conveniente detallar con tiempo y de manera precisa el concepto a comunicar.

Las secuencias diseñadas por Saul Bass funcionaban como verdaderos prólogos de los films anunciados tal y como manifiesta Martin Scorsese: “Bass modeló las secuencias de título como un arte, creando en algunos casos, como *Vértigo* de Hitchcock, un pequeño film dentro de un film. Su composición gráfica en movimiento funciona como un prólogo a la película –estableciendo el tono, preparando el ánimo y prefigurando la acción-”⁴. Ahora bien, pese a la entidad que adquieren los títulos de crédito con un carácter y un valor artístico propios, el significado de éstos sólo tiene un sentido

³ *Transformando lo ordinario*. Entrevista a Saul Bass, (Massachussets, 1989) (pp.13-15)

⁴ Martin Scorsese, en el documental *Saul Bass, title champ*.

completo cuando los contemplamos dentro del contexto comunicativo y funcional para el que fueron diseñados.

2.3. ANÁLISIS DE REFERENTES

Hay que destacar que en el trascurso de la época de aprendizaje de Bass, estuvo bajo la influencia de muchos artistas que marcaron sus años en Nueva York. Inicialmente tuvo como mentor a Howard Trafton, reconocido publicista, tipógrafo y escritor de anuncios comerciales, quién le introdujo en el diseño publicitario y la tipografía. Su formación fue completada por el profesor Gyorgy Kepes, diseñador de origen húngaro. De él aprendió el estilo visual directo y sintético característico de la Nueva Bauhaus. Además Bass empezó a interesarse por el arte de las vanguardias y el cine moderno de los expresionistas alemanes y los constructivistas soviéticos.

Es importante destacar la referencia de las líneas reduccionistas y los colores planos del *plakatstill* alemán (estilo de cartel alemán) y del *sachplakat* (carteles objeto), en el diseño de Bass. Como observamos en la figura 1, los diseños eran sencillos, fondo plano y datos informativos, sin ornamentos.

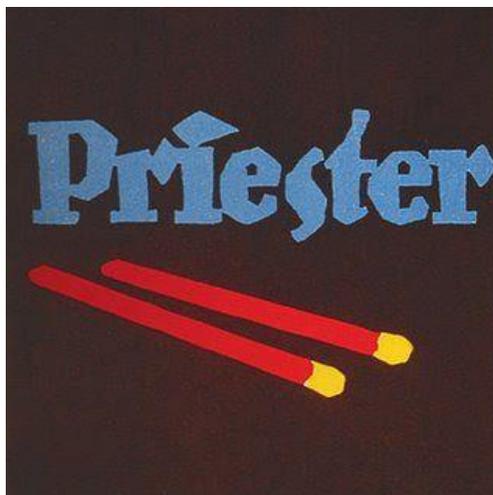


Figura 1: Lucian Bernhard: "Priester", 1906

En el caso de la escuela Bauhaus, ejerció una gran influencia sobre Bass en la manera de entender el diseño y sobretodo en la ruptura de la tradición tipográfica. Esto se demuestra en la forma que tiene Bass de jugar con los textos y utilizar las letras para introducir toques de humor. Para ello, hace que los caracteres bailen, se contoneen y jueguen con total libertad en la pantalla.

Aunque quizás, la influencia más evidente en el trabajo de Bass es la del Constructivismo ruso, nacido en 1914. La división del espacio en formas geométricas, el uso de líneas rectas que aparecen por toda la pantalla mientras que la tipografía se desplaza, grandes contrastes y la utilización de colores planos son algunos de los recursos en los que Bass se apoyaba para generar efectos sorprendentes que se quedaban grabados en la retina del espectador.

Rodchenko revolucionó la mirada y su representación sustituyendo el punto de vista tradicional de la pintura por otro totalmente inaudito, con planos vertiginosos, en acentuados picados y contrapicados. Desaparecía así el punto focal y el centro perceptivo, generando un efecto de falta de profundidad. Esta nueva disposición de los elementos en el montaje aportó una composición más dinámica, en muchas ocasiones sin importar la continuidad temporal ni la lógica. Únicamente se buscaba el impacto en el espectador por medio de un efecto poético. Además, a través del montaje tipográfico y el fotomontaje, Rodchenko sustituyó el dibujo tradicional hecho a mano por imágenes realizadas con los útiles de un arquitecto: la regla, la escuadra y el compás. El uso libre de las imágenes le permitía dar fuerza al mensaje. Este recurso también lo utilizaría Bass en sus gráficos en movimiento con el objetivo de preparar y anticipar emocionalmente al espectador para lo que iba a descubrir en la pantalla.



Figura 2: Alexander Rodchenko "Libros" 1925

Dentro de este movimiento, la figura que más influenció a Saul Bass fue Sergei Eisenstein (1898-1948), creador de las bases del montaje vigentes hoy en día. Su influencia no fue tanto en el terreno gráfico, sino más bien en el significado conceptual y narrativo. Bass supo retornar al cine su poder de atracción; creó cine de espectáculo mediante la puesta en escena, el montaje, el uso de diferentes juegos visuales, los efectos y la disposición controlada de los componentes en cada plano. Sus títulos de crédito eran un ejercicio de creatividad sin límites. Los conceptos eran deconstruidos a través de la experimentación gráfica de formas, colores e imágenes. En definitiva, Bass aplicaba los mismos métodos de representación no naturalista que los constructivistas utilizaban en el cine. La conexión de Eisenstein con la obra de Saul Bass es notable en dos aspectos: el ritmo y el uso de la metáfora visual.

En la tipografía, lo que anteriormente estaba regido por el orden, la continuidad y la homogeneidad pasó a estar dominado por el contraste y por la necesidad de crear movimiento mediante juegos con las formas gráficas. Primaban los efectos expresivos de orden puramente plástico. De esta manera, la legibilidad, preocupación de los tipógrafos y publicistas, era a veces sacrificada en los trabajos de los años 20. Los valores constructivistas calaron en el joven Saul Bass, así lo reflejó años más tarde en numerosos trabajos.

Es evidente que el papel de Bass en el mundo de los títulos de crédito ha de ser conocido por todo artista que se dedique o quiera dedicarse a esta disciplina. Así pues gran cantidad de piezas se ven influenciadas por el estilo con el que Bass revolucionó el cine. Es el ejemplo de los créditos de la película *Catch me if you can (Atrápame si puedes, 2002)* (Figura 3), creados por Olivier Kuntzel y Florencia Deygas. Esta pieza también ha sido un referente a la hora de afrontar nuestro trabajo, ya que plasma una situación parecida a la de nuestra película y lo logra transmitir en sus créditos. Visualmente hablando hemos tomado de referencia el constante movimiento de sus personajes, que nos van contando una pequeña historia y que obligan al espectador a estar conectado con la secuencia hasta su finalización.

Dentro de sus características, hay que destacar una paleta de colores planos y atractivos que forman unas composiciones más que interesantes y siluetas muy recortadas que forman un claro contraste, animadas a través de toda la pantalla en perfecta sincronización con la música de John Williams. Claramente, uno de los mejores títulos de crédito en cuanto a animación creados en los últimos años.

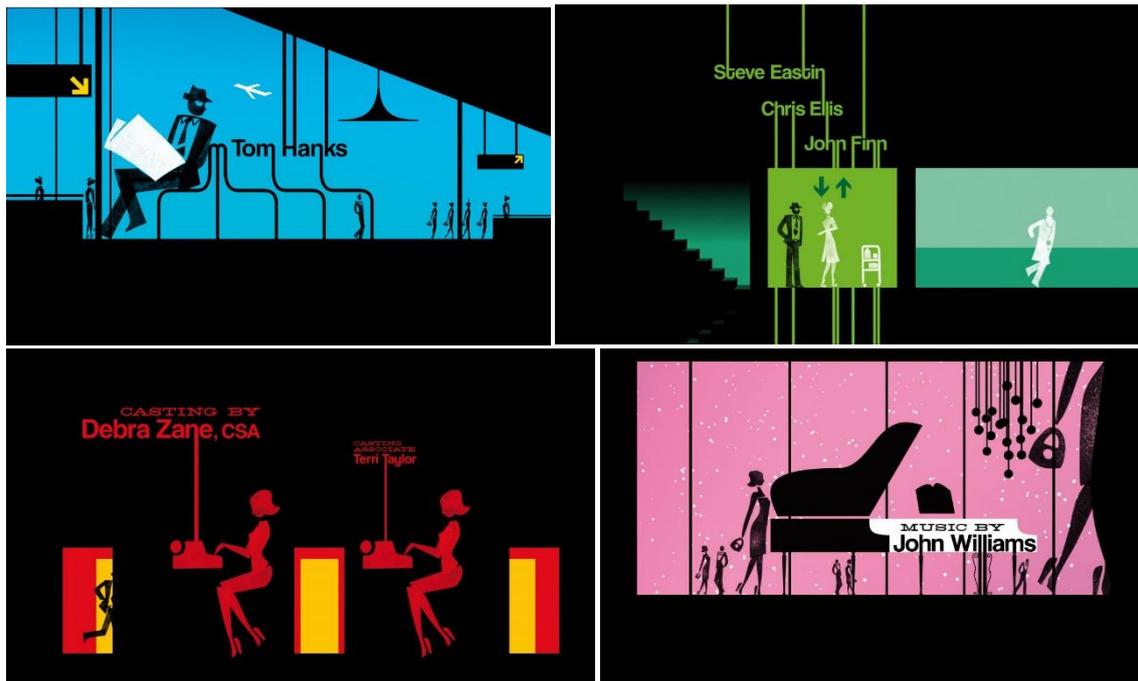


Figura 3: créditos de la película *Catch me if you can* (*Atrápame si puedes*, 2002), creados por Olivier Kuntzel y Florencia Deygas.

3. WORKFLOW AUDIOVISUAL O PROCESO DE TRABAJO

3.1. PREPRODUCCIÓN

Esta fase es la más importante de toda obra audiovisual, ya que es el periodo en el que se tienen que definir y estructurar todas las etapas del proceso de trabajo a la perfección. Comprende desde el momento que nace la idea hasta que empieza su puesta a punto. El mayor esfuerzo productivo se centra en esta fase, ya que cuanto más tiempo se invierte en la preproducción de una obra, más fácil es luego la producción, desarrollo y postproducción de ésta y más rodado va todo el proceso. Hay que destacar que además, si se trata de un trabajo en equipo, esta etapa adquiere el doble de valor, ya que todo irá mucho más fluido y sin futuros problemas de organización.

Así pues, se idean, se estudian y se planifican pruebas, se generan bocetos y se esboza una idea general de toda la pieza, para poder obtener unas primeras impresiones de nuestro proyecto.

3.1.1. DECOUPAGE - *IT'S A MAD, MAD, MAD, MAD WORLD*

Los títulos de crédito creados para esta película son unos de los más largos creados por el autor. *Mad World* es una película frenética y agotadora, y Bass refleja esto a la perfección. La secuencia gira todo el rato en torno a la imagen del mundo, que es el verdadero protagonista. Así pues, esta bola blanca es sometida, durante toda la pieza, a una incesante oleada de juegos visuales y divertidas metáforas, provocados por sus habitantes. A diferencia de muchas secuencias anteriores creadas por Bass, *Mad World* no tiene una referencia alegórica a la película en sí, en su lugar la animación expresa unas escenas surrealistas en las que el mundo pasa por diferentes estados y se convierte en un sinfín de posibilidades. Todas estas pequeñas excentricidades expresan lo que la misma película quiere decir, que el mundo está loco, loco, loco... y que gran parte de la culpa la tenemos los seres que lo habitamos.

La duración de los créditos es de 4 minutos 10 segundos y como observamos en la figura 4, vamos a analizar todo que ocurre en éstos.



Figura 4: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito de la película *It's a mad, mad, mad, mad world* (1963). Creación propia.

Saul Bass creó estos títulos bajo un estilo marcadamente simple y animado, posiblemente se observa cierta influencia del estilo creado en sus anteriores secuencias para las películas *The seven year itch* (*La tentación vive arriba*, 1955) y *Around the world in eighty days* (*La vuelta al mundo en ochenta días*, 1956). En su conjunto observamos que el verdadero protagonista es el color. La secuencia destaca por tener unos fondos con colores planos, más bien cálidos. Como podemos ver, la tonalidad de los fondos va cambiando según avanza la pieza, pasando desde un rojo cadmio, un púrpura, hasta un verde casi pistacho.

La secuencia está realizada por animación tradicional, a base de recortes de siluetas y un movimiento frame a frame, lo que “da una idea de la complejidad y el trabajo laborioso que significó frente a la animación de hoy en día”, según palabras de Kyle Cooper en el documental “The look of Saul Bass”. Aunque hay que decir que se combinó con una nueva técnica llamada “holding” que dividía personajes y entornos en varias capas, lo que permitía hacer un reciclaje selectivo durante la fotografía. Esto supuso un ahorro económico y de tiempo importante. Así pues, Bass crea pequeñas animaciones a base de bloques de colores planos, jugando con la tipografía y las siluetas de personajes a través del movimiento, la superposición de colores, líneas que forman palabras y escenarios formados con figuras geométricas en dos dimensiones. El estilo de la ilustración es simplista e infantil, y contrastaba fuertemente por las líneas gruesas y la clara distinción con el fondo.

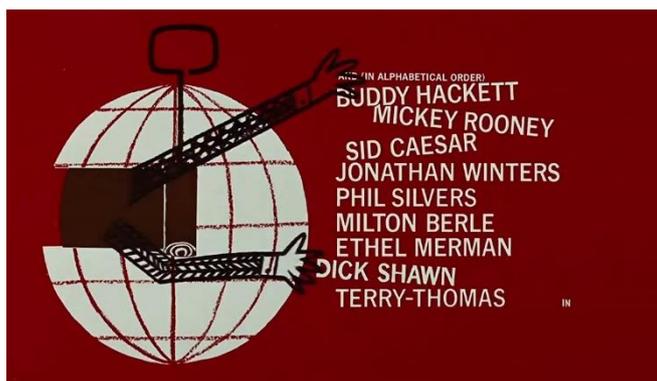


Figura 5: detalle frame títulos de crédito de *It's a mad, mad, mad, mad world*

En cuanto a la tipografía, Bass utiliza un estilo sencillo *sans-serif* o de palo seco, que permite una clara legibilidad. Aspecto importante porque los nombres del equipo que van apareciendo están en constante movimiento, como se aprecia en la figura 5, en la que unos brazos que salen del propio mundo van alterando el orden en el que se

muestran los respectivos nombres. Bass otorga a la tipografía una especie de personificación, ya que es la verdadera protagonista a lo largo de la secuencia. En este sentido, los nombres aparecerán formando una bandera, cayendo en paracaídas, formando un cuerpo humano, en forma de clara de huevo, etc.

En el apartado sonoro, la secuencia de títulos transcurre acompañada en su totalidad por la banda sonora de la película, que refuerza el perfil alegre y cómico de la animación. La pieza es una especie de tango que acompaña las imágenes a la perfección y su compositor es Ernest Gold. Además, hay que destacar, la inclusión de un gran repertorio de efectos sonoros. Éstos acompañan cada acción que ocurre a lo largo de toda la secuencia: sonidos de sierras, explosiones, golpes, pasos, etc. y refuerzan el carácter infantil de la pieza.

3.1.2. DECOUPAGE - AIRPLANE!

La secuencia de títulos en la película *Airplane!*, creada por Dan Perri, no dispone de una animación propia creada específicamente para ellos. Simplemente se dispone a ir lanzando los títulos conforme la película va iniciándose. Así pues los nombres de los miembros que componen la película van viéndose sobreimpresionados mientras van dejando ver las primeras escenas que ocurren en el aeropuerto.



Figura 6: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito iniciales de la película *Airplane!* (1980).

Aunque como observamos en la figura 6, si que dispone de una pequeña secuencia en la que el avión se deja ver entre las nubes, haciendo una referencia metafórica a la película *Tiburón* (1975), justo antes de que aparezca el título principal y de comienzo el film. La tipografía utilizada tiene un carácter alargado, de palo seco y de color blanco. Además está acompañada de una sombra negra en dirección inferior-derecha que dota a los textos de un alto contraste y los separa de la imagen que se reproduce detrás.

La secuencia está acompañada en todo momento por el tema principal de la banda sonora, creada por el compositor Elmer Bernstein. Este magnífico tema central le otorga a la película un necesario ritmo a la hora de presentarnos a varios de los personajes que van llegando al aeropuerto.

Al finalizar el film (figura 7) vuelve a iniciarse una secuencia de títulos en la que aparecen todos los personajes principales y secundarios, cada uno destacado en una escena propia de la película. El estilo gráfico de los nombres es idéntico al mostrado en los créditos iniciales. Y la música que los acompaña es “*Notre Dame Victory March*” compuesta por Michael J. Shea, J. H. O’Donell & John F. Shea.



Figura 7: Decoupage de todas las escenas que componen los títulos de crédito finales de la película *Airplane!* (1980)

3.1.3. CONCLUSIONES

Una vez analizadas las dos cabeceras y estudiados los pros y contras de cada una, es cuando sacamos las conclusiones oportunas que servirán de base para la creación de la nueva secuencia. Así pues, crearemos una intro para *Airplane!*, que carece de ésta, con las características estéticas propias de Saul Bass representadas en *Mad World*.

- Distinción de una estética simple y minimalista.
- Uso de un lenguaje visual metafórico.
- Fondos característicos de un bloque sólido de color
- Animación de recortes, montaje y diseño de nombres
- Ejemplar uso del color y del movimiento continuo.
- Uso de siluetas con un trazo grueso y marcado contraste.
- Personificación de nombres para crear un toque cómico.
- Tipografía sencilla, *sans-serif*, clara legibilidad.

3.1.4. STORYBOARD

Una vez pensadas todas las escenas y elementos con los cuales va a contar la secuencia, es la hora de crear los primeros bocetos, para así ir generando una idea general. Es importante también elegir qué nombres van a ir en cada uno de los diferentes fragmentos e ir deshaciéndose de las ideas que no funcionen. El storyboard mostrado en la figura 8 representa como van a ir desarrollándose cada uno de los elementos para comprobar si el hilo narrativo funciona correctamente. Para su creación hemos utilizado el software *Adobe Photoshop CC 2015*.

- Teléfonos (referencia escena *Airplane!*), aparece: *Starring – Robert Hays & Julie Hagerty.*
- Avión explotando mundo (referencia *Mad World*).
- Policía corriendo (referencia al reloj característico de Bass en los créditos de *La vuelta al mundo en ochenta días*), aparece: *produced by: Jon Davison.*
- Paracaídas cayendo (referencia *Mad World*), aparece: *film editor: Patrick Kenndy.*
- Maletas (referencia *Airplane!*), aparece: *set decorator: Anne McCulley y costume designer: Rosanna Norton.*
- Periódico (referencia *Mad World*), aparece: *Kareem Abdul-Jabaar, Lloyd Bridges, Peter Graves, Leslie Nielsen, Lorna Patterson, Robert Stack y Stephen Stucker.*
- Ventanas avión (referencia *Mad World*).
- Avión papel (referencia *Mad World*), aparece: *music by: Elmer Bernstein.*
- Indicador de vuelo (referencia escena *Airplane!*), aparece: *director of photography: Josep Biroc A.S.C.*
- Escalera (referencia *Airplane!*), aparece: *written for the screen and directed by: Jim Abrahams, David Zucker & Jerry Zucker.*

3.2. PRODUCCIÓN

En esta parte del proceso, es donde se crean y montan todos los elementos necesarios para la construcción de la pieza audiovisual. Durante este periodo, se da forma a las ideas o bocetos previos que habíamos pensado en la fase de preproducción, y así, poder perfeccionar cualquier cabo suelto que haya quedado. En nuestro caso, se trata de la creación de los elementos que componen las escenas y de su posterior montaje y animación, para completar toda la secuencia de títulos de crédito.

3.2.1. DISEÑO

Todos los elementos creados para la nueva secuencia de *Airplane!* los hemos diseñado mediante el software *Adobe Illustrator CC 2015* (figura 9)

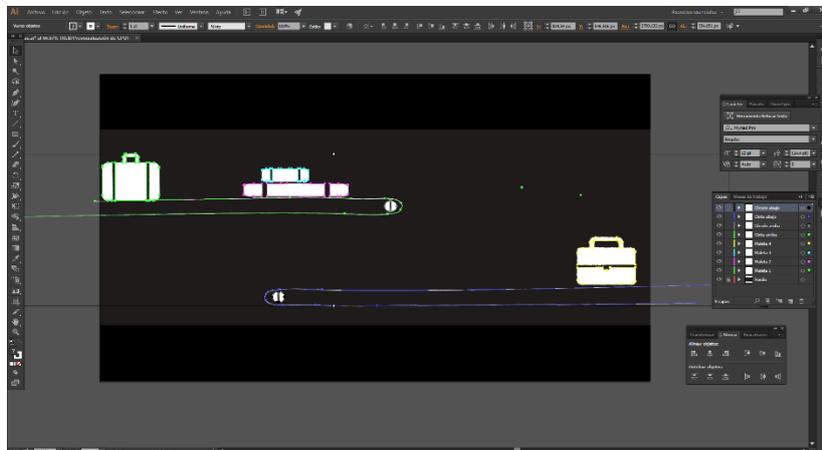


Figura 9: creación de distintos elementos mediante Adobe Illustrator

Basándonos en el estilo de Saul Bass, en el diseño de todos nuestros elementos nos hemos preocupado de transmitir una estética simple, sin excesivos ornamentos, un trazo grueso y unos colores planos, en su mayoría blancos y negros, que nos permitían jugar con diferentes contrastes.

Aunque se trata de un programa de diseño vectorial, hay que destacar que para delimitar el trazo de todas las figuras hemos usado un pincel con un estilo disperso, que dotaba a los elementos de una cierta irregularidad. Además nos permitía transmitir el aspecto de figuras orgánicas y de recortes artesanales, que era el característico de la secuencia de *Mad World*.

Otra referencia que recopilamos de *Mad World* es la conservación de los marcos negros superior e inferior, característico en el cine a partir de la época de los 60. Así pues, el aspecto de ratio por el que nos decantamos es el de 2.39:1, normalmente conocido en el mercado como formato Panavision o Scope.

En cuanto a la tipografía, era lógico el decantarse por una fuente sin serifa. Así pues, como se observa en ambas intros, las letras debían ser finas y alargadas, aspecto que nos ayudaba a jugar con la animación en el transcurso de la secuencia. Finalmente nos decantamos por la fuente *Veneer*, una tipografía sencilla, algo desgastada, el tamaño de la cual, hemos ido alternando según se tratara de un nombre propio (más grande) o la función que este desempeñaba en la película (más pequeño).

3.2.2. ANIMACIÓN

Una vez diseñadas y compuestas todas las figuras de los créditos, era la hora de volcar todas las composiciones a After Effects CC 2015 para su animación (figura 10).

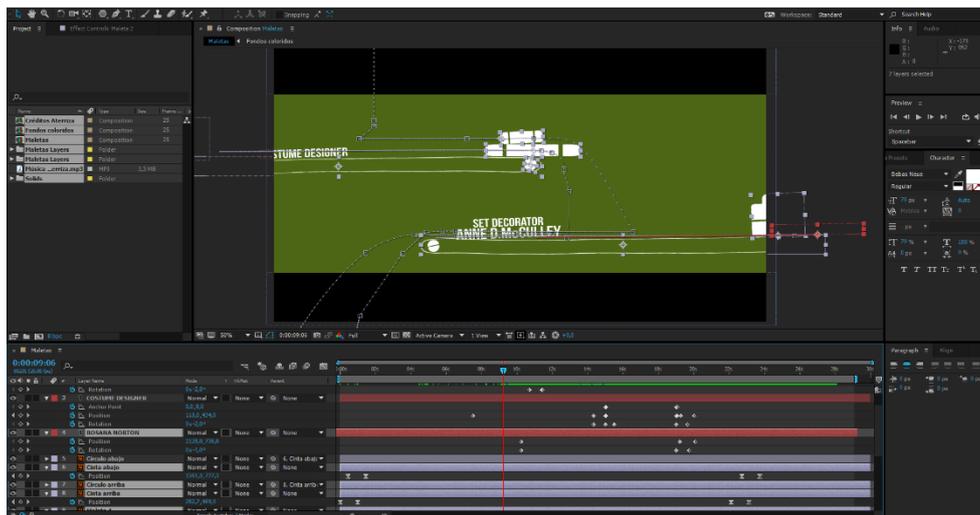


Figura 10, proceso de animación en After Effects

Una tarea importante a tener en cuenta a la hora de animar, era que la animación tradicional empleada por Bass dejaba muestras de que se trataba de recortes animados fotográficamente. Nosotros, al trabajar con una herramienta digital, necesitábamos plasmar esa sensación de antigüedad y no caer en la utilización de unos efectos demasiado modernos y artificiales, ya que la secuencia quedaría fuera de su marco temporal y fuera de nuestro objetivo, que era recrear los créditos de *Mad World* de la manera más fidedigna posible. Así pues, fuimos dotando a los elementos de unos movimientos algo infantiles que se asemejaran a los de los dibujos animados de la época.

Para los nombres de los componentes de la película, nos centramos en el juego visual y la personificación de estos, para que así adoptaran formas como por ejemplo de maleta, saliendo de teléfonos, bajando escaleras, simulando aviones, etc. Este juego metafórico se trata de un recurso que se puede ver perfectamente en la secuencia de Bass.

Poco a poco, fuimos animando todo el conjunto de la secuencia, separando las diferentes escenas y momentos, y sincronizando lo más perfectamente posible con los momentos en los que la música nos transmitía más fuerza.

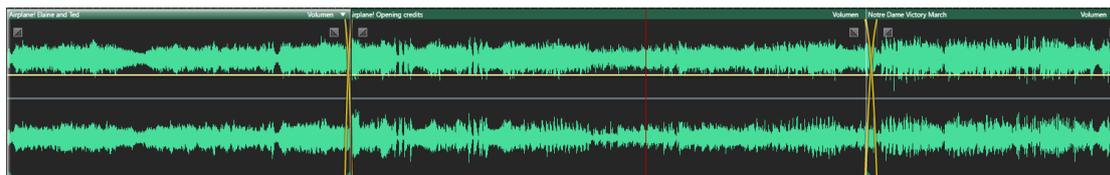
Para complementar los movimientos de las figuras y darles un poco más de fluidez y veracidad, añadimos ciertos trazos de duraciones muy cortas para remarcar los distintos golpes, giros, caídas, etc. que van sucediéndose a lo largo de la escena.

3.2.3. SONIDO

En el mundo de los títulos de crédito, la correcta elección de la música es de una gran importancia. El sonido es una herramienta básica y fundamental, y tiene el poder de llevar el ritmo de la composición. Además, la música permite un mayor recuerdo de lo visual y su elección tiene que ser coherente con el mensaje que se pretende transmitir. Saul Bass se caracterizaba por el uso de melodías tranquilas, generalmente basadas en un estilo jazz. Aunque en *Mad World*, era necesaria una música alegre y cómica, ya que de ello trataba la película y era el mensaje que se pretendía transmitir.

Así pues, hemos querido que la base principal de los títulos de crédito sea la misma canción que suena en los verdaderos créditos de *Airplane!* Ésta es un tema de la banda sonora de la película, compuesta por Elmer Bernstein y sirve como acompañamiento ideal para nuestras animaciones.

Pero además de esto, hemos querido añadir un par de refuerzos que completen la base sonora. Se trata de la adición, en el principio de los créditos, de otro de los temas que componen la banda sonora y que sirve de perfecta introducción para dar paso a las primeras letras. En el otro cambio, que sirve para cerrar la composición, hemos querido incluir el famoso tema "*Notre Dame Victory March*", compuesto por Michael J. Shea, J. H. O'Donnell & John F. Shea, utilizado en *Airplane!* para acompañar a los créditos finales. Este tema nos servirá, en cierta parte, para aumentar el ritmo narrativo de la pieza y crear un broche final que de por cerrada la secuencia al completo. En definitiva, hemos creado una sintonía, en la que los tres temas fluyen con total naturalidad, con unos fundidos sonoros que permiten a la perfección acompañar el baile de figuras y nombres a lo largo de toda la secuencia de títulos de crédito. Esta mezcla la hemos realizado con el software *Adobe Audition CC 2015*, como se puede ver en la figura 11.



Pieza BSO 1

Pieza BSO 2

Notre Dame Victory March

Figura 11: desglose del conjunto del audio en Adobe Audition

3.3. POSTPRODUCCION

En esta fase nos centraremos en los retoques finales de la pieza. Una vez tenemos organizados y animados todos los elementos que componen el proyecto, pasamos a establecer una serie de modificaciones generales, para tener la secuencia acabada en su totalidad.

3.3.1. INCORPORACIÓN EFECTOS

Una vez montada la secuencia, rematamos los últimos ajustes de sincronización para que todo encaje a la perfección. Además, como retoque general, añadimos mediante una capa de ajuste, un efecto de ruido que generaba cierto grano a la película. Esta modificación nos permitió darle a la secuencia un aspecto más antiguo que imitaba en cierta parte la estética de las películas más antiguas, en las que no se tenía la calidad que se puede tener hoy en día.

Una vez exportada la secuencia en After Effects, para finalizar, como en Mad World, añadimos unos últimos efectos sonoros con el programa Adobe Premiere CC 2015 (figura 12). Estos sonidos nos servían para acompañar y reforzar todos los movimientos y golpes que se van sucediendo en la secuencia y nos proporcionaba más veracidad en las escenas. Cabe indicar que los sonidos utilizados provienen de unas bibliotecas que me proporcionó un antiguo profesor de carrera y que contenían algunos de los efectos sonoros utilizados por Warner Bros y Sony en sus películas.

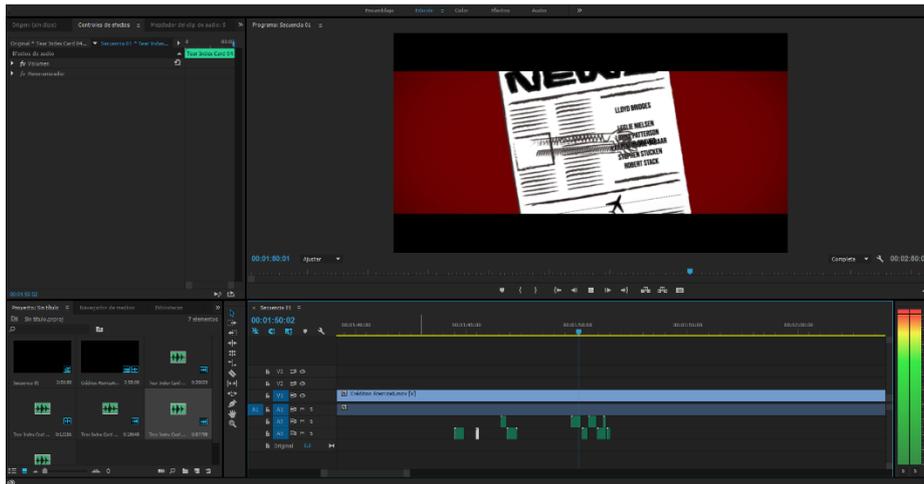


Figura 12: adición efectos sonoros en Adobe Premiere

3.3.2. EXPORTACIÓN

Como ya hemos indicado, una vez montada toda la animación y sincronización de movimientos, hacemos un primer render en After Effects. Los parámetros utilizados son: una resolución de 1920x1080 (1920x800 si contamos con los rectángulos negros superior e inferior y la relación de aspecto anamórfico), 25 fps, píxeles cuadrados formato de salida Quicktime (.mov), códec H.264 y salida de audio 48000 kHz – 16 bits – estéreo.

Este render, será añadido a Premiere para incorporarle de una manera más cómoda los últimos efectos sonoros y sincronizarlos para conseguir la pieza final. La duración total de la secuencia será de 2 minutos 45 segundos. Los parámetros de salida serán los mismos, con los que conseguiremos una muy buena calidad y gracias a su elevada tasa de compresión no nos ocupara un gran espacio.

4. CONCLUSIONES GENERALES

Una vez finalizado el trabajo de fin de máster, cabe subrayar una serie de conclusiones que hemos obtenido.

Los títulos de crédito son pequeñas piezas que tienen la función de presentar a los espectadores los protagonistas más importantes que componen la película. Así pues, son de gran importancia, ya que además, se convierten en prólogos de lo que se verá a continuación y realmente definirán el estado de ánimo con el que el espectador comenzará a ver los primeros instantes de la película.

A través de este trabajo y una vez analizada toda la obra creada por el maestro Saul Bass he conseguido valorar todo el trabajo y organización que supone la creación de unos títulos de crédito. Bass modeló cada secuencia como un arte, como una pequeña obra maestra dentro de cada film. Así pues, preparaba el ánimo del público y le proporcionaba una pequeña porción de lo que se iba a visualizar después. Y es aquí donde admiro lo que significó Bass para el mundo del cine, sobretodo en conseguir que el público atendiera a la pantalla desde el segundo uno. Es este respeto y mi admiración por el mundo audiovisual y cinematográfico, lo que me llevó a adentrarme en esta propuesta de tesina y el resultado ha sido de mi agrado. Este esfuerzo ha significado la composición de unos créditos que sirven como una especie de homenaje hacia la figura del maestro Bass y a sus diseños y en general, me han aportado unos valores y experiencias que aumentan mi gusto y respeto hacia esta disciplina.

Así pues, los objetivos con los que empecé el proyecto se han visto cumplidos y pienso que la idea inicial, de experimentar con los diseños y el estilo gráfico de Bass para la fusión con otras películas, ha resultado muy positiva y gratificante y da una muestra de la perfección que llegó a alcanzar con sus composiciones, ya que como hemos visto, no desentonarían aplicados en otras películas.

Pienso que he sabido materializar los conocimientos adquiridos durante todo el curso en el máster de postproducción digital y plasmarlos en esta pieza. La creación de ésta me ha proporcionado una gran experiencia en el uso del software de edición, en este caso, Illustrator y After Effects en su mayoría y específicamente en la sincronización de texto, imagen y sonido para crear un conjunto.

Así pues, una vez finalizado este trabajo, puedo afirmar que seré el primero y el último en entrar y salir del cine para poder disfrutar de este mundo tan fantástico, el mundo de los títulos de crédito.

5. BIBLIOGRAFÍA

ALCARÁZ, Nieves (2016), *Las claves de la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de Vertigo*. [Tesis], Valencia. Universidad Politécnica, Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.

BASS S. (1977). *Bass on Titles* [DVD]. USA: Warner Home Video, a Time Warner Entertainment Company.

BLOCK, Bruce (2008), *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Omega.

FERNÁNDEZ, Ainhoa, DOMÍNGUEZ, M^a Ángeles (2011), *Saul Bass*. Barcelona: Gráfica.

GAMONAL, R. (2005). *Títulos de Crédito, píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine*. Ícono 14. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, Nº 6, Madrid.

MANOVICH, Lev (2005), *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni (2003) *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.

SOLANA, Gemma, BONEU, Antonio (2007), *Uncredited: diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona: Index Book.

STRATHMORE (1989), *Transformando lo ordinario*. Entrevista a Saul Bass, Massachusetts: EEUU.

SWANN, Alan (2001), *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

WILLIAMS, Robin (2015), *Diseño gráfico: principios y tipografía*. Madrid: Anaya.

WOOLMAN, Matt (2005), *Type in motion 2*. London: Thames & Hudson.

WEB

www.artofthetitle.com

www.saulbass.tv

www.saulbassposterarchive.com

www.planetmotiongraphics.com