





# L A D A N Z A **tipográfica**

DISEÑO Y ANIMACIÓN TIPOGRÁFICA PARA PIEZAS AUDIOVISUALES

MEMORIA DE TÍTULO  
PRESENTADO POR **SEBASTIÁN PAGUEGUY**  
PROFESOR GUÍA: MAURICIO VICO

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
ESCUELA DE DISEÑO  
MENCIÓN DISEÑO GRÁFICO

## *Agradecimientos*

### *Mi dedicatoria y gracias especiales a:*

*A mi novia Maria José Contreras; por ser mi inspiración constante*

*A mi madre Ely Fenner; por enseñarme el valor y la pasión por el trabajo*

*A mi padre Bernardo Paguey; por enseñarme que las cosas simples en la vida son las más importantes*

### *Un especial agradecimiento a:*

*A Felipe Dacaret y todo DAF producciones; por creer en mí y darme la oportunidad de trabajar juntos, es un honor ser parte del equipo*

*A Gonzalo Guerrero y Kenk; gracias por darme la oportunidad y la libertad de expresarme visualmente mediante su música*

*A Diego Becas, gracias por la ayuda compañero, eres un gran diseñador y un gran referente de nuestra generación*

## Introducción

### 7 Primera Parte.- Antecedentes

- 8..... 1. *El diseñador gráfico en el mundo audiovisual*
- 17..... 2. *Bases teóricas de la animación*
- 24..... 3. *Will Eisner y la Teoría Secuencial*
- 29..... 4. *Bases teóricas de la tipografía*
- 35..... 5. *Base tecnológica*
- 38..... 6. *Referentes de relevancia en la materia*
- 60..... 7. *Análisis tipológico de los referentes*

### 67 Segunda Parte.- Génesis del proyecto

- 68..... - *Introducción al proyecto*
- 71..... - *¿Qué es?- ¿Por qué?- ¿Para que?*
- 72..... - *Definición del proyecto*
- 73..... - *Objetivo General*
- 73..... - *Objetivos Específicos*
- 73..... - *Usuario*
- 74..... - *Área de intervención del proyecto*  
*(donde, cuando, como)*

### 75 Desarrollo del proyecto

- 76..... a- *Conceptualización (desarrollo del concepto central creativo)*
- 77..... b- *Desarrollo de la idea audiovisual*
- 79..... c- *Bocetos iniciales*
- 82..... d- *Dirección de Arte*
- 105.... e- *Dirección de Animación*
- 112..... f- *Composición de planos*
- 119..... g- *Montaje*

### 121 Conclusión final

### 125 Anexos

### Bibliografía

## Prólogo personal del Proyecto

Mi proyecto pretende estudiar, teorizar y proponer conceptos y métodos nuevos para que los diseñadores chilenos enfrentemos con eficiencia, eficacia y por sobre todo creatividad los proyectos audiovisuales generados en nuestro país. Todo esto por soy un convencido de que los diseñadores gráficos somos los llamados a hacernos cargo y dominar dos variables de nuestra disciplina; tiempo y movimiento. Frente de nosotros tenemos nuevos soportes cada vez más interactivos para con el público, cada vez más aptos para comunicar no solo conceptos sino historias y sensaciones que solo puede lograr la forma mediante el movimiento en el tiempo. He llegado a estas conclusiones debido a mi constante inquietud por la dimensión del movimiento, desde que en segundo año de mi carrera conocí "macromedia flash" mi percepción sobre la disciplina cambió profundamente; las puertas al mundo de la animación, del cine, de la televisión se dibujaron ante mí como opciones para enfocar todo mi potencialidad, es así como tempranamente dentro de mi generación fui el especialista en animación, presentaciones, interactivos, videos, etc. Hasta que casi sin darme cuenta al recopilar mis trabajos al final de cuarto año me di cuenta que casi no poseía piezas gráficas impresas dentro de mi arsenal. Mi percepción sobre la dimensión del movimiento seguiría afinando

gracias a mi corta pero intensa experiencia laboral hasta ahora, donde finalmente comprendí que el medio nacional hay muy pocos profesionales gráficos que se dedican completamente al diseño en movimiento, de hecho puedo asegurar por experiencia propia de que nos es difícil juntarlos a todos dentro de las instalaciones de un bar.

Aprendí también que es una de las ramas más difíciles de la disciplina, junto con la tipografía y que es muy difícil encontrar diseñadores que sepan juntar sus aptitudes tanto para el montaje y animación como para la creación de tipografías.

Es por esto que creo que los diseñadores gráficos debemos profundizar en nuestras nociones y conocimientos sobre tiempo y movimiento aplicados al diseño, para el 2006 se esperan más de 60 estrenos de cine chileno, sin contar nuevos espacios de televisión abierta y por cable. Este trabajo pretende aportar a las bases teóricas, creativas y visuales de la disciplina del diseño en nuestro país, para que el porcentaje mínimo del total de diseñadores que se decida por seguir el camino audiovisual tenga bases firmes por donde seguir construyendo el futuro de la disciplina.

## 1.- Introducción al tema

Las Secuencias Animadas son tan antiguas como el cine mismo, en el cine mudo ya se aplicaban tipografías para agregar diálogos y lograr continuidad a la película. Sin embargo el mundo del diseño estuvo alejado de esta realidad hasta mediados de la década del cuarenta, cuando en Hollywood comienza a sonar un nombre nuevo; Saúl Bass.

-”making a main-title was like making a poster—you’re condensing the event into this one concept, this one metaphor...a backstory that needs to be told or a character that needs to be introduced.”- (hacer una secuencia de créditos era como hacer un afiche, uno está condensando el evento en este único concepto, esta única metáfora... un argumento que necesita ser contado un personaje que debe ser introducido)Saúl Bass 1

Este y otros personajes importantes serán ampliamente analizados por sus aportes a este fenómeno, lo importante es entender que el real aporte de Bass y sus contemporáneos es modelo clave para las pretensiones de este trabajo

Se enfrentan dos actores fundamentales en este estudio. Primero la tipografía; se indagará en los fundamentos de este pilar del diseño como disciplina;

los principios de su forma. Los reglamentos en cuanto a la lectura como tipo, párrafo y cuerpo tipográfico. Los principios que rigen su composición dentro del encuadre. Por supuesto siempre teniendo como línea guía la creación tipográfica siempre en función del otro actor principal de este estudio: el Movimiento. El movimiento es la dimensión que al unirse a la forma y color da vida a cualquier imagen animada como los son los créditos de cine, el movimiento es lo que marca la diferencia entre una composición de diseño normal estático y la magia de tiempo y espacio simulados en la pantalla. En cine posee su propio lenguaje, el lenguaje audiovisual, el cuál deberá ser profundamente entendido y asimilado por el investigador y el lector de este estudio. Sin embargo, existen otros métodos y teorías sobre el movimiento aparte de la teoría cinéfila, estudios y conceptos que vienen del mundo del comic y del diseño gráfico. El proceso racional de estos textos pretenden ser de gran aporte a la comprensión y ejecución de esta memoria. Estos conceptos entregan desde un punto de vista más cercano al diseñador gráfico una visión de cómo debe plantearse la dimensión de movimiento un diseñador gráfico, habilidad fundamental para lograr crear una secuencia de créditos y prácticamente cualquier trabajo de diseño en movimiento.

La combinación y entendimiento integral de los actores y conceptos anteriormente mencionados son uno de los objetivos de este estudio, con el fin de lograr construir una base donde el diseñador pueda asumir la tarea de crear y animar una secuencia de créditos para cine integralmente. Sin embargo la propuesta del autor va un poco más allá, actualmente se presenta un contexto favorable para la creación cinematográfica y audiovisual, los diseñadores pueden crear un nicho donde se pueda aportar con su oficio al desarrollo creativo del país. Es por esto que este estudio también profundizará en la investigación de referentes históricos cuyo aporte sea de peso para el tema en discusión.

Diseñadores de hoy y antaño que nos solo crean tipografías para sus secuencias animadas, más aún, se encargan del afiche de la película, su logotipo y toda el arte relacionado con la post producción de esta.

Estas tareas aunque parecen titánicas fueron asumidas por ejemplo por el emblemático Saúl Bass, el cual no solo definió la estética de una época si no que al parecer poseía una habilidad metodológica propia con la cuál le era posible asumir todo el peso realizar el arte integral de una producción cinematográfica.

Lograr transformar al diseñador en un especialista en gráfica en movimiento es el objetivo principal de este estudio, aprovechar el momento actual del cine chileno

para lograr insertar al diseño dentro de esta industria como parte fundamental de ella, especialmente en los que significa postproducción. Para esto este estudio también contiene las bases para entender como funciona la industria del audiovisual para lograr entender donde empieza y donde termina la labor de nuestra disciplina en un proyecto de esta índole.



Primera Parte I  
ANTECEDENTES

## 1.- El diseñador gráfico en el mundo audiovisual

Las piezas audiovisuales pertenecen al mundo del cine el video y la Televisión, ese es su contexto, esta es una industria que se dedica a generar no solo entretenimiento a sus espectadores, también es una industria que le genera dinero y empleo a millones de personas alrededor del mundo

Generalmente los temas relacionados con el diseño son considerados parte de la post producción de una pieza audiovisual, esto según la definición de Virgilio Tosi en su libro “el lenguaje de la imágenes en movimiento”, donde diferencia tres partes básicas en la realización fílmica.

Primero está la preproducción, luego la producción o filmación en sí de la película y luego la post producción que no solo contiene al diseño posee muchas más aristas como: la Compra de películas en 35 mm, revelado, copias, sonido, etc...

Lo que es importante entender es lo siguiente: la preproducción es la parte donde se define el tema, argumento, financiamiento, costos, planos, story-board y arte (arte entendido como locaciones o escenarios mas utilería). Sin embargo, en este sentido el autor Peter Ettedgui en su libro “diseño de producción & dirección artística” (2001) recalca:

- “el diseñador de producción es uno de los primeros profesionales que se contrata para la preproducción de una película, pero ¿en que consiste su trabajo? El diseñador de producción o jefe del departamento artístico es el principal responsable de la coherencia estética del film. Es, en realidad, el arquitecto del cine. Su reto es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guión.

Desde los primeros bocetos hasta la construcción final de los decorados, el diseñador tendrá que estudiar y descartar múltiples propuestas e ideas, sin perder nunca de vista que su trabajo esta ante todo, al servicio del director”.<sup>2</sup>

Se debe entender que como director de arte, el diseñador de producción debe contactar al equipo de diseño encargado de la post producción para mantener la coherencia visual del film, y debe contactarse con los diseñadores de post producción en la preproducción de la cinta.

Peter Ettedgui en su libro “diseño de producción & dirección artística” comenta:

-“Es evidente que, en la mayoría de los casos, la fotografía de una película recibe más atención que su

2- *Diseño de producción & dirección artística CINE - Cap: Prólogo - Pag 1 / Peter Ettedgui / 2001 océano grupo editorial, S.A*

diseño. Asimismo el director de fotografía suele recibir más elogios (y dinero) que el diseñador de producción. Ello se debe en parte al hecho de que las herramientas básicas que maneja el director de fotografía de una película – cámara, luz y sombra – constituye la esencia misma del cine. El papel que desempeña el diseñador de producción de una película resulta mucho menos tangible”-3

En este mismo libro se sita a Richard Sylbert, considerado uno de los directores artísticos más prestigiosos del actual panorama cinematográfico estadounidense (the manchurian candidate, 1962; The graduate, 1967; Rosemary’s baby, 1968; The Cotton club, 1984; Carlito’s way, 1993; entre otros) Este personaje señala:

–“si alguien dice director de fotografía uno piensa enseguida, si, claro, el tipo que se encarga de la cámara. ¿Diseñador de vestuario? También resulta fácil de definirlo. Pero ¿Cuál es rol real del diseño de producción?, Se trata de un oficio que hay que definir”-4

Sin embargo antes de ver de cuantas maneras y cargos el diseño interactúa con el cine se debe definir el contexto estructural y metodológico de la industria cinematográfica.

Como previamente se ha esbozado en este estudio el proceso fílmico posee diferentes fases de producción, donde es posible diferenciar tres etapas metodológicas.

### - Preproducción

Se refiere a la concepción del film, tanto en su estructura narrativa como en la visual. Conciernen la argumentación y la escenificación del argumento en un guión técnico. Además debe incluirse a esta etapa la planificación del proyecto un cuanto a costos y tiempos de producción y selección del equipo de trabajo. En esta etapa se puede encontrar elementos fundamentales como son el argumento, el guión, el guión técnico, presupuestos, modelos de organización como gráficos jerárquicos y timings. Virgilio Tosi en su libro “el lenguaje de las imágenes en movimiento” recalca:

–“En el caso que la producción contenga secuencias con animaciones, gráficas y efectos especiales, se realiza un storyboard, esto es, una escenificación detallada en que los encuadres son diseñados esquemáticamente uno por uno, con indicaciones precisas acerca de los que sucede en cada imagen y sobre las técnicas a preparar

y usar, con la numeración de fotogramas y la duración en segundos para cada toma individual”-5

La preproducción no es una fase que termine con la creación fílmica, el departamento de producción mantiene esta estructura para controlar temas anexos como el financiamiento, control del equipo de producción e incluso temas como marketing e imagen.

### - Producción

La producción es la filmación o recolección de tomas en situ. Esta etapa corresponde a la captura de la realidad mediante la cámara, cada una de la tomas debe estar predefinida previamente en la etapa de preproducción. Es necesario siempre realizar más de una vez cada toma y dejar tiempo extra de gravado (pensando en la fase posterior a la producción), en este sentido se cita nuevamente a Virgilio Tosi (1993):

–“numerosos encuadres de diverso tamaño y posición permitirán, en la fase posterior de montaje, muchas soluciones diferentes, y de las cuales se puede escoger la mejor. Por consiguiente, durante la filmación es necesario recordar siempre incluir detalles, inserciones o encuadres de montaje” – “es muy necesario diferenciar la relación entre tiempo real y tiempo fílmico”-6

A lo que se refiere Tosi con este último párrafo es que el tiempo total que capture la cámara jamás será su equivalente en el tiempo total de la película, el cine como expresión siempre pretende sintetizar el tiempo para fines narrativos.

### - Postproducción

Durante esta fase se realiza el ya nombrado montaje, la película es editada para tomar su forma de relato final, cada toma es seleccionada, cortada y pegada para lograr el resultado final. Además de esto, como se ha dicho anteriormente, es en esta etapa en la son considerados los elementos gráficos como efectos especiales y aplicaciones gráficas como las secuencias de títulos. Sin embargo cabe señalar que la postproducción se torna cada vez más compleja mediante el cine avanza como industria.

En este punto Virgilio Tosi comenta:

–“Las inserciones gráficas (títulos, letreros, gráficos, animaciones) constituyen elementos importantes dentro

3- Op cit

4-Diseño de producción & dirección artística CINE - Cap: Richard Sylbert  
Pag 120 / Peter Etedgui / 2001 océano grupo editorial, S.A

5-El lenguaje de las imágenes en movimiento – Cap. producción de películas  
– pag 113 / Virgilio Tosi / Editorial Grijalbo 1993

6-Op cit

del discurso audiovisual. Algunos de éstos se deberán prever y realizar al final de las fases preparatorias de la producción, otros, ejecutarse parcialmente durante la filmación; sin embargo, en varios casos estos elementos se adicionan, realizan e insertan durante la fase del montaje. Así se podrá calcular con exactitud sus características y eficacia”-7

¿En que rol entra el diseñador gráfico en esta estructura?

Para contestar esta pregunta se indagó en un peculiar libro de la productora fílmica norteamericana April Fitzsimmons, particular por la razón de que no se trata de un libro teórico, “breaking & entering, land your first job in film production” (rompiendo y entrando, aterrizas tu primer trabajo en producción cinematográfica) más bien corresponde un libro vivencial y didáctico que intenta dar los mejores datos para que una persona sin estudios ingrese primero como asistente a una producción fílmica. Lo interesante de este documento es que es uno de los pocos textos que rebela con detalle la estructura interna de trabajo de la producción cinematográfica, desde el punto de vista práctico es muy útil para dilucidar quien es quien y que trabajo en específico realiza dentro de un film. (ver esquema)

Aunque parezca muy básico, es necesario apartar y definir en que áreas de un film participa un diseñador, pero más importante aún, donde es considerado apto por los productores un diseñador dentro de la estructura de trabajo de un film.

Los cargos que este libro catalogo aptos para artistas visuales o diseñadores gráficos son:

- Director de arte
- Decorador de Set
- Asistente de Arte
- Diseñador de vestuario
- Efectos especiales (en el set)
- Efectos Visuales (efectos gráficos digitales)

El departamento de Efectos Visuales en la ingeniería fílmica estadounidense consiste en una unidad que depende del director de arte, es considerado un servicio freelance (servicio profesional externo) y siempre es considerado como un equipo. Esto quiere decir que en esta metodología de trabajo se contrata empresas externas para realizar estas tareas. Es interesante lo que opina la escritora de este libro acerca de esta parte del equipo que compone la producción de la película:

“Casi siempre la magia de las películas ocurre aquí, en términos de imagen este equipo es capaz de crear virtualmente desde el aire lo requerido por el film. Con la ayuda de gráficos computarizados el equipo Efectos visuales a cargo en el set de manejar los requerimientos técnicos que necesita la toma para ser digitalmente tratada. ¡El futuro esta aquí y ellos lo hacen mucho mas interesante!”-8

## 1.2 - ¿Qué es la Dirección de Arte?

El diseñador de producción o director de arte es uno de los primeros profesionales que se contrata para la producción de una película.

Como Peter Ettelegui en su libro “diseño de producción & producción artística” (2001) enfatiza que el reto de este profesional es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guión.

Desde los primeros bocetos hasta la construcción final de los decorados, el diseñador tendrá que estudiar y descartar múltiples propuestas e ideas, sin perder nunca de vista que su trabajo esta ante todo, al servicio del director.

Se trata de un oficio, como se puede apreciar, en que se entretienen múltiples disciplinas artísticas, desde la arquitectura a la pintura, del interiorismo y la escultura. Aunque la naturaleza del medio cinematográfico obliga al diseñador de producción a poseer, además, amplios conocimientos de muchas otras materias, a veces tan dispares como la dramaturgia y la óptica.

Además de desempeñar un decisivo papel creativo, los directores de arte deben tomar importantísimas decisiones de gestión.

Son ellos que determinan, por ejemplo, qué decorados se construirán en interiores o exteriores naturales y cuáles en el estudio, o quienes deciden cómo deberán adaptarse las exigencias del guión a la realidad del presupuesto manejado por los productores. Así pues, tanto en términos teóricos como prácticos se puede definir el papel del director de arte o diseñador de producción como el del arquitecto que construye las ilusiones que componen una película.

En este sentido Peter Ettelegui remarca:

- “El director artístico debe decidir que proporción la visualidad del film debe construirse en el set y que proporción debe crearse por otras técnicas, como imágenes generadas por computador. Las decisiones más importantes que se toman como director de artístico no afectan únicamente a la estética de la película sino a todo el proceso de producción, siendo necesario delegar

7- Op cit

Breaking & entering, land your first job in film production – Cap 11: the Crew  
8- pag 81 / April Fitzsimmons / Long Eagle 1997

tareas a equipos especializados en cada área”.-9

### 1.3 - ¿Cuál es el alcance de la post producción gráfica en la producción audiovisual?

#### - Video musical (también videoclip, promo)

Es un filme corto hecho para presentar una representación visual de una canción de música popular. Aunque el canal de cable de origen estadounidense MTV (“Music Television” lanzado en Estados Unidos en 1981), creó el videoclip como una forma de programa de televisión, el origen de este data desde los primeros años del cine con sonido.

#### *Cronología*

1941: Un nuevo invento llega a los bares y clubs de Estados Unidos: El Paroram Soundie es una rockola que reproduce filmes musicales junto con música.

1956: Hollywood descubre el género de filmes centrados en la música. Una ola de filmes de Rock & Roll empiezan. (Rock Around the Clock, Don’t Knock the Rock, Shake, Rattle and Rock, Rock Pretty Baby, The Girl Can’t Help It), y los filmes famosos de Elvis Presley Algunos fueron presentaciones musicales dentro de una historia, otras fueron shows de revista.

1960: En Francia se fabrica la reinención del Soundie, ganando un éxito limitado

1962: La Televisión Británica inventa una nueva forma de programas musicales. Shows como Top Of The Pops, Ready! Steady! Go! y Oh, Boy les dieron el camino a varios artistas y se convirtieron en grandes éxitos.

1964: La Televisión estadounidense adapta este formato. Hullabaloo fue uno de los primeros en este tipo, seguido por Shindig! (NBC) y American Bandstand.

1966: Los primeros videos conceptuales son transmitidos, como “Paperback Writer” y “Rain” de The Beatles. En 1967, salieron videos más ambiciosos como “Penny Lane” y “Strawberry Fields Forever”.

1970: Las industrias discograficas empezaron a producir “promos”, primeros videos musicales que empezaron sustituyendo las presentaciones en vivo de los artistas en los programas de televisión

1975: “Bohemian Rhapsody” es lanzado por Queen.

1981: MTV, el primer canal de videos musicales las 24 horas, sale al aire. Inicialmente, pocos operadores de cable lo tenían, después de volvió un mayor éxito e icono cultural. El primer vídeo que emiten es Video Killed the Radio Star del grupo The Buggles.

1995: MTV empieza a nombrar a los directores de los videos musicales.

#### - Cortometraje

Producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal.

La duración de los mismos va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Las películas de entre 30 y 60 minutos son medimetrajes. A partir de una hora de duración se las considera largometrajes.

Los géneros de los cortometrajes abarcan los mismos que los de las producciones de mayor duración, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene más libertad creativa. Muchos jóvenes creadores usan estos para dar sus primeros pasos en la industria cinematográfica y bastantes directores de cine consagrados hoy en día comenzaron con estas producciones. Probablemente el cortometraje más famoso de la historia sea “Un perro andaluz”, escrito y dirigido por dos jóvenes que por entonces aún no habían alcanzado la fama: Luis Buñuel y Salvador Dalí.

En la actualidad, el abaratamiento de las nuevas tecnologías digitales y su acercamiento a la producción amateur, ha supuesto una revolución en el mundo del cortometraje, en el que los jóvenes realizadores pueden comenzar eludiendo los grandes gastos que hasta ahora suponía la realización de estas pequeñas obras.

La realización de cortometrajes prolifera de forma eminentemente autodidacta puesto que no es un género definido en el que existan cánones establecidos. Por este motivo, el denominado “corto” es una plataforma de impulso de los nuevos cánones visuales. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas pequeñas obras.

Uno de los grandes problemas a los que se enfrentan los cortometrajistas es la ausencia de un mercado

definido para estas obras. Son aún pocos los circuitos de exhibición comercial de cortometrajes pese a que, por otro lado, y paralelamente, los concursos y certámenes de este género proliferan cada año. Internet está suponiendo cada vez más una plataforma de difusión del cortometraje, gracias a las páginas web que los programan on-line.

### - Spots

Un comercial de televisión, cuña, anuncio o spot televisivo es un soporte audiovisual de corta duración utilizado por la publicidad para transmitir sus mensajes a una audiencia a través del medio electrónico conocido como televisión. Su duración se encuentra usualmente entre los 10 y los 60 segundos (los formatos más comunes, son los de 10, 20, 30 y 60).

En el idioma español, particularmente en Chile y México, es común encontrar que en el lenguaje coloquial, los spots televisivos reciban el nombre de “comerciales”. Un término que se puede prestar a discusión puesto que no todos los spots que se emiten tienen fines comerciales (el ejemplo son los spots utilizados por la publicidad de servicio público, la publicidad de instituciones u otros tipos de publicidad no comercial). También los spots televisivos pueden responder a la llamada publicidad política (no confundir con propaganda).

De acuerdo con William F. Arens, los formatos básicos para anuncios de televisión son:

*Anuncio directo.*- un anunciador, generalmente un locutor, comunica el mensaje en cámara o como voz en off (fuera de cámara) mientras en pantalla se proyectan imágenes fijas o en movimiento. Puede haber fondo musical.

*Presentador.*- un individuo o personaje muestra el producto. Algunas veces intervienen celebridades.

*Testimonial.*- un usuario satisfecho habla de la eficacia de un producto. Suelen ser más efectivos cuando el individuo no sabe que está siendo filmado. En estos casos siempre se debe contar con la autorización del individuo.

*Demostración.*- el producto se demuestra en uso, en competencia, o bien, antes y después. Gracias a estas técnicas, los espectadores visualizan el rendimiento que obtendrán.

*Anuncios musicales.*- en ellos todo el mensaje es

transmitido a través de la música, e incluso algunas veces es cantado en su totalidad (como en algunos jingles) bien realizados logran mucho mejores resultados que el anuncio promedio, mal realizados causan un terrible malestar a la audiencia.

*Solución de problemas en instantáneas de la vida.*- reflejan situaciones de la vida real por medio de actores que representan a personas comunes (dramatizaciones). En ellos casi siempre se propone una solución a un problema de carácter personal. Para ejecutarlos se requiere de talento profesional (buenos actores) para conseguir la credibilidad.

*Estilo de vida.*- en ellos se presenta a un usuario y a su modo de vida en vez del producto. Se pretende así lograr la identificación de la audiencia con el personaje del comercial o bien despertar la aspiración a ese estilo de vida.

*Animación.*- son muy eficaces para comunicar mensajes difíciles, además de que pueden llegar a mercados especializados como el de los niños.

### - Secuencias de créditos para cine

Unidad interdependiente de una producción cinematográfica, su función primaria es dar a conocer los créditos del equipo realizador del film. Realizada mediante animación tradicional o computarizada corresponde a una secuencia animada que además de entregar una información concreta al espectador debe servir como introducción al relato audiovisual al que pertenece. Posee su propio montaje cinematográfico y se caracteriza por mostrar un contenido fuertemente metafórico e icónico en cuanto a su movimiento como a su visualidad.

Es en esta parte del film donde es posible transmitir al espectador los conceptos fundamentales de la película sin contar la historia.

Alguien se puede sentir presionado para citar un ejemplo de una secuencia activa, autónoma y característica de los títulos de crédito antes del trabajo de Saul Bass. También había ciertas tendencias precursoras de los años 30 y 40. Muchas películas de estos años están visualmente acompañadas por créditos estáticos, y en algunos casos por montajes. Pero a pesar de estos ejemplos y en vista de la innovación, renovación y influencia, se puede decir que el impactante diseño de los créditos de Bass no tiene parangón, ni siquiera hoy en día.

## 1.4 - Contexto Actual

En el contexto internacional, especialmente en Hollywood y Europa, los estándares de calidad y presupuestos son estratosféricos. Por ejemplo se ha investigado una productora de servicios de post producción llamada “Serena”.

Serena<sup>10</sup> es una casa post productora ubicada en la ciudad de Madrid. Maneja servicios como la edición, montaje, creación 3D y composición audiovisual, con especialistas para cada área. Se dedica particularmente al diseño gráfico en movimiento publicitario y tiene por clientes a entidades como Disney Channel, Citroen y Renault.

Este ejemplo es útil para comenzar a dimensionar la magnitud del diseño gráfico como industria, esta empresa actual llamada Serena es una de las pocas oficinas de diseño en movimiento que posee sus tarifas abiertas al público. Por ejemplo; Serena cobra 100.00 euros // la hora de “grafismo”, es decir en concepto de diseño, y cobra 1.600.00 euros por hora de montaje con operador y 1.200.00 en el caso de aplicaciones 3D

Como se puede ver los costos son bastante altos, se tiene entonces una nueva variante que se debe tomar en cuenta; los proyectos de animación cualquiera estos sean son proyectos bastantes caros, los costos de producción de una secuencia de título son cuantiosos en cuanto a horas y recursos, por lo tanto los ejecutivos fílmicos no dudarán en contratar a lo mejor de lo mejor para evitar gastar presupuesto en alternativas sin futuro.

En la industria del cine norteamericano presenta empresas más completas que se hacen cargo de todo el arte y marketing de una película e incluso empresas que diseñan mundos completos basados en la ciencia ficción, se alude particularmente de una empresa nacida desde la pasión y casi obsesión de un director por el diseño; George Lucas creó 1977 “Industrial light & magic” con el fin del lograr los adelantos visuales para crear su obra prima Star Wars.

A partir de su creación “ILM” posee un sin fin de películas en su repertorio como por ejemplo: E.T (, Raiders of the Lost Ark, Indiana Jones and the Temple of Doom, Back to the Future, Empire of the Sun, The Last Temptation of Christ, etc.

La empresa de Lucas se caracteriza por trabajar fuertemente la ciencia ficción hasta el punto de diseñar civilizaciones y tecnologías completas como es el caso de Star Wars, ILM es responsable directo de la mayoría de los adelantos en efectos especiales digitales en el cine. Sin embargo este tipo de diseño aplicado a cine existe en un contexto de cifras económicas estratosféricas

y de un nivel de desarrollo cinematográfico fuera del alcance para la mayoría de los cineastas y diseñadores ligados al cine.

Es en la creación de secuencia de créditos y video clips donde se encuentran los referentes más cercanos y útiles para este estudio, en este contexto es inevitable toparse con la huella de la empresa líder del momento; “imaginary forces” o como ellos mismos se denominan “if”. Es un equipo cerrado de trabajo de profesionales audiovisuales, diseñadores, psicólogos, arquitectos y expertos en marketing, que trabajan a puerta cerrada y su fundador Kyle Cooper, diseñador del cual el análisis de su trabajo es pieza clave para este estudio.

Esta empresa se caracteriza por secuencias de alto impacto, que se apoyan en la estética y el lenguaje audiovisual para lograr secuencias de alto contenido icónico, que por su alta calidad como producto se le ha criticado de desminuye al film mismo que promociona.

“If” toma solamente campañas completas, vale decir, realiza todas las tareas de diseño y publicidad que necesita un film para su promoción. Entre sus trabajos destacan títulos como: Se7en (1995), The Island of Dr. Moreau (1996) , Mimic (1997) , Spider-Man 2 (2004) entre muchos más.

En el contexto nacional se puede nombrar a Felipe Dacaret, diseñador de la Pontificia Universidad Católica, master en dirección y producción audiovisual en la Universidad de Barcelona. Actual dueño y director de Daf producciones y antes co-director de la extinta oficina de diseño Pong!, estas dos oficinas de diseño han dado bastante que hablar por sus pares en el mundillo del diseño en Chile especialmente por su dedicación absoluta al tema del diseño en movimiento para cine y TV abandonando definitivamente la otras áreas del diseño como lo es el diseño corporativo o el diseño Web.

En el 2003 al mando de el extinto colectivo Pong!, Felipe Dacaret tomó el proyecto para hacer la secuencia de créditos para la no tan exitosa película de horror chilena; Sangre Eterna. Aunque el film no dio mucho que hablar, los títulos animados iniciales si resaltaban como un aporte bastante llamativo por su construcción tipográfica y diagramación animada, logrando unidad y atractivo como pequeño relato introductorio a la historia del film.

Su opinión de la relación del diseño con el cine en un extracto de su entrevista :

<sup>10</sup>- <http://www.serena.tv> ultima visita 5/ 7 / 2005

<sup>11</sup>- 1 euro = 707.58 pesos chilenos

“el valor agregado que tenemos los diseñadores al momento de enfrentarnos a un audiovisual: una dirección de arte desde el punto de vista del diseño. Me toco crear toda la secuencia de piezas que concluyen en un largometraje: desde la identidad de la productora, pasando por el teaser y trailer de la película, hasta los títulos de crédito, específicamente en Sangre Eterna.”-

Durante en 2005 y 2006, he tenido la grata experiencia trabajar en DAf producciones como diseñador grafico y animador donde junto a el resto del equipo hemos construido varios proyectos audiovisuales para tv y dvd, donde destaca el primer video clip de la productora.

Otro caso interesante es de Daniel Berkseller, autor de los títulos de “Historias de Foot-Ball” del director Andrés Wood. Daniel además es profesor de taller de diseño en la Universidad Diego Portales y posee una visión bastante crítica pero promisoria sobre el diseño para cine en Chile como se puede apreciar en su entrevista:

–“hay inversionistas que están apostando fuerte, aportando con grandes sumas de dinero y una cantidad no despreciable de directores y productores, que están viendo esto no sólo como un arte sino también como un negocio... y rentable. Ahora, de ser rentable como empresa (“de diseño”), para dedicarse íntegramente al cine... tengo la sensación que esto va a ser más lento y dependerá de muchos factores, que escapan al mundo de la disciplina propiamente tal (tratados de libre comercio, leyes de apoyo al cine, interés de los mercados mundiales por el cine chileno, etc). Por ahora, existen un pequeño grupo de personas, que han “pololeado” con el cine... no conozco a nadie que haya ganado lo que realmente vale este trabajo, si lo comparamos a los valores que paga la publicidad por lo mismo, pero por algo se empieza!”.

Se puede sostener que este diseñador es uno de los pocos que ha logrado hacerse cargo de la imagen completa de un largometraje, realizó la secuencia de créditos, logotipos y afiches, cree que el momento es ideal para dar un paso más en este sentido y lograr que el diseño tenga un sitio de importancia dentro de la producción cinematográfica. Hace particular hincapié en la falta de teoría y profundización por parte de los diseñadores sobre el fenómeno de la tipografía en movimiento, como también en la necesidad de crear equipos de trabajos eficientes para estas tareas. Este diseñador trae al tapete un problema que parece bastante usual en este tipo de encargos, al parecer los favores personales y trueques son bastante usuales

en el medio, lo que termina por desprofesionalizar y aminorar aporte que puede hacer un diseñador al mundo del cine.

En síntesis, podemos decir que en el mundo audiovisual es una industria en la cual el modelo internacional muestra que no solo el director y el productor pueden resaltar como creadores visuales, las agencias post productoras también lo hacen y de esta manera logran un producto de diseño en movimiento de calidad y propuestas visuales vibrantes en su calidad vanguardista. Pero no basta con solo crear la secuencia animada, se debe tener un conciencia de proyecto fílmico en globalidad, donde las partes deben interactuar para lograr una eficiencia y eficacia máxima, en ese contexto el diseño debe actuar como generador visual integral, de este modo **¿cuanto mejor sería si la misma unidad profesional gráfica se encargara de todo el diseño grafico que conlleva una producción audiovisual?**

En un sentido práctico se alude a la creación de: secuencias animadas, créditos, videoclips, trailers, teasers. No se trata de reemplazar al diseñador de producción ni al director de arte ni mucho menos, sí se esta considerando una nueva área donde se perfile el diseño gráfico como motor principal y que otorgue valor agregado diferente al del cine o el video por si solo.

A esto se le debe sumar la problemática intrínseca que deriva del tipo de proyecto que esta en estudio, ya que como bien saben los diseñadores; no hay nada más difícil que diseñar para otros diseñadores. Los profesionales ligados al cine son todos expertos en el área de la comunicación visual, especialmente si se habla de directores, directores de fotografía y aún más directores de arte. Estos son concretamente los clientes y se debe como profesional visual estar a la altura de ellos, es por esto que se espera que este estudio pueda ser un aporte (aunque mínimo) en este sentido, especialmente si se analiza la situación actual, es ahora el momento de entrar con fuerza, de hacer que la disciplina del diseño tenga un peso en la industria y lo mas importante; generar teoría y estudios sobre el propio hacer del diseñador ya que la disciplina no solo debe alimentar de ideas, soluciones y cultura a sus usuarios si no que también debe retroalimentarse, reinventarse y auto criticarse para así poder dar un paso más a una profesión mas creativa para con una sociedad cada ves mas difícil de sorprender.

**El panorama muestra que existe el talento y deseo de proponer nuevos modelos visuales en el ambiente del**

diseño en movimiento, esto se debe potenciar mediante el estudio de los referentes antiguos y nuevos de la gráfica en movimiento sus metodologías de trabajos y visión sobre la profesión, se debe estudiar y teorizar los elementos mismos que componen un producto audiovisual.

## 2.- Bases teóricas de la animación

El llamado lenguaje audiovisual es la manera que tienen los cineastas para comunicar los diferentes aspectos de sus obras antes de hacerlas y durante la producción.

Como el lector ya se ha podido percatar desde la lectura de capítulos anteriores, para que un diseñador o una empresa de diseño pueda trabajar en esta área le es imprescindible conocer y manejar el lenguaje audiovisual, sin embargo, hay conceptos que especialmente en el área visual deben ser mayormente estudiados y profundizados por el profesional gráfico.

El lenguaje y teoría para la creación audiovisual comprende todas las instancias desde la creación conceptual del film, su adaptación literaria o argumento para luego pasar a la construcción del guión, guión técnico, preproducción etc. Dentro de estos conceptos que serán revisados en seguida los que están en directa relación con el hacer del diseñador, son los conceptos con los que es posible para el diseñador comunicarse efectivamente con profesionales del cine como el director, el director de arte y el productor, personajes que son imprescindibles en la cualquier relación práctica que pueda tener un diseñador con la industria y arte cinematográfico.

Se debe tener en cuenta que cine como arte pretende contar una historia, relatar un suceso. El contenido de ese relato subyace en el argumento, el como se contará ese relato esta contenido en el guión, para comprender un guión posteriormente realizarlo se debe de estar al tanto de varios conceptos.

### 2.1- Conceptos audiovisuales

#### -Plano, toma, escena y secuencia

El proceso constructivo de filme se asemeja a otras construcciones en la que la suma de las partes va, progresivamente, constituyendo el todo. El plano, unidad básica de la narrativa, constituye por agrupación escenas y estas a su vez secuencias que, convenientemente entramadas dan lugar al producto final

##### a- Secuencia

Es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. La secuencia puede desarrollarse ininterrumpidamente de principio a fin, o bien fragmentarse en partes mezclándose con otras secuencias intercaladas

## b- Escena

Es un parte de un discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo

## c- Toma

Consiste a la captura de imágenes por medio de la cámara

## d- Plano de encuadre

Consiste en el área total que cubre la imagen fílmica en la pantalla. La relación de tamaño, alto y ancho producen diferentes reacciones en el espectador de acuerdo a su relación espacial con el aparato reproductor de la imagen. Es por esto que la sensación visual cambia mucho entre el cine y la tv.

Los planos de encuadre en cine toman como referencia la figura humana en el espacio para realizar diferentes encuadres según su tipo

## Tipología de los planos:

- Plano panorámico: encuadra un amplio paisaje o escenario donde sucederá la acción
- Plano general: presenta al sujeto en cuerpo entero en el escenario que se desarrolla la acción
- Plano americano: encuadre que corta al sujeto desde las rodillas hacia arriba
- Plano medio: cortan al sujeto por encima de las caderas o el pecho, se llaman largos cuando se acercan a las caderas y cortos mientras mas se acercan al pecho
- Primer plano: corta desde los hombros hacia arriba y sitúa al espectador en un a distancia de intimidad con el personaje
- Gran primer plano: encuadra una parte del rostro recogiendo una impresión de la expresión de ojos y boca
- Primerísimo primer plano: encuadre un detalle del rostro: ojos, labios, etc.
- Plano de detalle: es un primer plano diferente al

encuadre del rostro del sujeto, puede ser otra parte del cuerpo o el detalle de algún objeto

**Campo y fuera de campo**

El audiovisual tiene el poder de sugerir nuevas realidades, de hacer vivir situaciones que no nos son presentadas directamente. Para ello emplea el poder de la sugerencia. Lo que muestra el plano es a veces casi tan importante como lo que imaginamos que esta ahí rodeando al encuadre sin tener la certeza de su existencia en la realidad.

Lo que se ve en el espacio encuadrado se dice que esta en campo, por que queda dentro del campo de visión de la cámara, mientras a lo que queda fuera se le ha llamado genéricamente fuera de campo o espacio off Noël Burch clasifica al fuera de campo en diferentes apartados:

- Los cuatro segmentos espaciales delimitados por los bordes del encuadre
- El espacio situado detrás de la cámara
- El espacio situado detrás del decorado (set)

Y agrega - “la posibilidad de sugerir el fuera de campo deseado mediante la acertada selección de lo que se muestra en el encuadre convierte a la cámara en un instrumento manipulador y creativo de gran fuerza”.<sup>12</sup>

La posibilidad de sugerir un espacio fuera de campo permite jugar con la sinécdoque, al presentar un aparte por el todo, como ocurre en los personajes encuadrados en medios planos o cercanos, y la metonimia, al presentar motivo que lleva asociado otro por contigüidad

- Profundidad de campo: en el espacio encuadrado se sugiere (aunque en 2 dimensiones de la pantalla) profundidad, por el grado de lejanía o aproximación de los sujetos y objetos.

De esta manera los objetos mas cercanos a cámara se ven mas nítidos comparados con los que están las lejos de esta, también la cámara puede cambiar de objetivo y mostrar con mas nitidez los objetos mas lejanos, dejando borrosos lo objetos más cercanos a ella.

La profundidad de campo depende del ángulo de captación del objetivo utilizado, de la distancia del tema enfocado y del grado de apertura del diafragma de la cámara

## - El movimiento

La historia del lenguaje audiovisual está íntimamente ligada a la liberación de la cámara por el movimiento. La cámara puede convertirse en un ojo privilegiado que se confunde con el espectador que, en cada momento, puede ver la acción desde el punto de vista más indicado.

Desde el punto de vista Marcel Martin<sup>13</sup>, que sistematizó esquemáticamente los movimientos de cámara según sus funciones de la siguiente forma

### - Descriptivos

- A. Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento.
- B. Creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático.
- C. Descripción de un espacio o una acción con sentido dramático unívoco

### - Dramáticos

- A. Definición de la relaciones espaciales entre dos elementos de la acción
- B. Relieve Dramático de un personaje o de un objeto importante
- C. Expresión subjetiva del punto de vista de un personaje
- D. Expresión de la tensión mental de un personaje

## - Tipología de la Toma

En la definición de toma como captación de una secuencia de imágenes con la cámara, se debe tener en cuenta el movimiento de la cámara durante este periodo de captura

- Giro panorámico: donde el ángulo de rotación ya sea vertical o horizontal es capaz de captar lo que la rodea en un movimiento continuo
- Barrido: Panorámica rápida que deja una estela de movimiento no deja ver tiempo para fijar la vista
- Travelling: el movimiento 3D de una cámara en un eje x, y, z, donde la esta se acerca o aleja, acompaña y deja solo al elemento, llega y se va de la escena
- Zoom óptico: introducción o alejamiento óptico a la escena o elemento en cuestión

## - La composición

Mediante la composición se organizan los elementos al interior del encuadre para que el espectador distinga con claridad lo que es significativamente importante a efectos comunicativos

Se denomina composición a la organización de todos los elementos visuales dentro del encuadre. Componer es agrupar, ordenar todos los valores visuales en el interior del encuadre tomados aisladamente para obtener imágenes con sentido de acuerdo a una línea guía, un estilo dirigido a alcanzar un efecto estético, informativo o narrativo determinado

### - El equilibrio estático

Composición que rechaza todo aquello que suponga movimiento, transformación e inestabilidad. Opera con elementos que refuercen la uniformidad y a la ausencia de tensiones visuales, muchas veces la búsqueda de simetría sería una de las principales características de este tipo de composición.

### - El equilibrio dinámico

Ofrece las alternativas de la asimetría, el conflicto, el contraste sin, de ninguna forma, confundir dinamismo con confusión. Por esto las composiciones dinámicas deben estar sometidas a una jerarquización de sus elementos constituyentes al interior del encuadre. Las imágenes con elementos dominantes cargados hacia un lado de la composición se perciben como inestables, más aún, los elementos que poseen segmentos fuera de la imagen se perciben como atraídos por los bordes o en movimiento

### - Principio de claridad

Este principio impone que las imágenes deben situar con plena nitidez su centro de interés o elemento dominante. Retrata de aquella zona que contiene la esencia de la imagen, la composición debe siempre estar a disposición de este principio

### - Fines y funciones de la composición

- la composición tiene una finalidad informativa,

<sup>13</sup>- Estética de la expresión cinematográfica / Marcel Martin / Editorial Rialp 1962

permite al espectador explorar claramente los elementos que forman el mensaje. Permite al creador predisponer un recorrido visual del espectador hacia el punto de interés.

- la composición tiene una finalidad expresiva. La disposición de elementos y interrelación de luz, sombras y colores etc., dota a la imagen de grados de expresividad. De esta manera se pueden crear imágenes líricas, oníricas, épicas, decadentes, etc.
- Confiere ritmo interno al encuadre, propiciando la creación de un ritmo visual en la edición. Un uso adecuado de la composición permite dar mayor o menor agilidad al proceso de montaje de la imágenes en la postproducción.

- Los puntos fuertes o regla de los tercios

Derivado del principio de la Proporción Áurea, tratado escrito en 1509 por Luca Pacioli e ilustrado por Leonardo da Vinci.

Consiste en una división en dos partes, de modo que la parte mayor es a la menor, como la mayor es al todo

Derivado de la sección áurea, surgió una aproximación más fácil de aplicar de este principio, La regla de los tercios consiste en dividir la pantalla en tres partes iguales en el sentido horizontal y vertical. Las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados “puntos fuertes”, que resultan ser los puntos que mejor resaltan los puntos de interés

La regla de los tercios orienta sobre el modo de disponer el horizonte en el cuadro. Si en vez de situarlo en el centro (lo que provocaría una sensación de simetría excesivamente estática) si se sitúa el horizonte en el tercio superior resaltará la tierra, si se sitúa la línea del horizonte en el tercio inferior resaltará el cielo.

Se debe tener siempre en cuenta la perspectiva, si las diagonales que finalizan en el horizonte mueren en un punto caliente, resultan más agradables y adquieren mayor fuerza en la composición

- Composición en el espacio

En la composición de un plano determinado, no solo se pueden elegir variables visuales como

las propuestas en la tipología de planos (plano general, plano medio, etc.) también se deben elegir el punto de vista por el cuál se pretende mirar la acción. Estos puntos de vista es posible definir como la posición de la cámara frente a su objetivo, donde la cámara puede situarse en cualquiera de los 360 grados en los ejes x, y que rodean al objetivo

De esta forma se pueden obtener diferentes ángulos de cámara:

- picados
- contrapicados
- laterales
- frontales
- 3/4 (lateral - frontal)
- escorzos

Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía hacen alusión a una forma de composición de especial que puede ser importante como dato para este estudio:

- “Composición por diseño: Es aquella en la que el autor crea íntegramente los elementos compositivos; un caso extremo sería la producción de dibujos animados o la creación de imagen sintética por tecnología digital”<sup>14</sup>

### Transiciones

El uso adecuado de transiciones en la narración audiovisual puede equipararse a un buen uso de las normas de puntuación en la escritura. La realidad es secuencial a efectos temporales, pero en medios audiovisuales normalmente se suprime el tiempo a efectos expresivos.

Se puede considerar la figura de la Elipsis como un mecanismo narrativo que consiste en presentar únicamente los fragmentos significativos de un relato

- Modos de transición

Para realizar en la práctica la elipsis entre distintas escenas, existen muchos recursos que se caracterizan por aportar valores expresivos diversos y que repasaremos a continuación

- **Corte:** llamado corte directo o corte en seco, hace referencia al ensamblado de una imagen con otra por yuxtaposición simple, es decir, una

<sup>14</sup>- Manual básico de lenguaje y narrativa Audiovisual – Cap. La composición – pag 77 / Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía / Editorial Paidós 1999

imagen nítida sucede a otra igualmente nítida. La fuerza expresiva de este recurso radica en la instantaneidad, razón por la que el espectador asocia dos imágenes rápidamente sin ningún indicador de paso de tiempo mas allá del evidente por continuidad

- **Encadenado o fade:** consiste en ver como una imagen se desvanece mientras una segunda va apareciendo. En este proceso de sustitución paulatina se llega a un momento en que la dos imágenes poseen el mismo valor, hasta q progresivamente la segunda imagen prima totalmente sobre la primera. Expresivamente este efecto se utiliza para indicar pasos de tiempo no muy largos
- **Fundido:** gradual desaparición de la imagen hasta dejar un cuadro de color plano y viceversa. Recurso clásico utilizado para separar episodios de un relato.
- **Desenfoque:** desenfocar una imagen y pasar a la siguiente desde desenfocado hasta foco es un recurso aplicado para indicar pasos de tiempo cortos o cambios de uno a otro espacio. Existe un empleo retórico del desenfoque, utilizado para variar la atención de un motivo o personaje enfocado a otro motivo o personaje que estaba fuera de foco
- **Barrido:** es un efecto que se produce en la fase de registro de la imagen y consiste en un giro rapidísimo de cámara que produce un efecto visual semejante al paso de un elemento que ocupa todo el cuadro, tan a prisa que no da tiempo para ver de que se trata. Se ha utilizado para pasar de un espacio a otro de forma instantánea. Al final de barrido se puede encontrar a los mismos personajes en otro lugar y situación
- **Cortinillas:** Formas geométricas que cortan el cuadro para dar paso a otra imagen. Se trata de un técnica en que la segunda imagen invade a la primera tomando diversas formas. Las cortinillas habían perdido la función que tuvieron en la narrativa cinematográfica contemporánea. Solo ocupadas por filmes evocadores o como guiño cultural para espectadores con manejo en el área audiovisual. Todo esto hasta el estreno

de “star wars” del cineasta norteamericano George Lucas, Este director puso este tipo de transiciones nuevamente en el sitio que les corresponde como lenguaje audiovisual.

## - El montaje

Este proceso pertenece a la etapa de postproducción de un film, cuando se ha filmado todo el material necesario y de sobra se realiza el montaje de las diferentes tomas captadas. Pero esto esta lejos de ser un verdadero montaje. El dominio de las técnicas del montaje o la combinación expresiva y creativa son los valores esenciales de un realizador. La idea del montaje o edición debe estar presente durante todo el proyecto, desde el guión hasta el registro de imágenes, pues es en el montaje donde se articula la narrativa y el relato audiovisual.

Existe una extensa bibliografía acerca de este tema, para efectos de este estudio se analizarán las propuestas de montajes más representativas y que de alguna manera guarden relación con el tema que se trata.

El cineasta soviético Serguei Eisentein<sup>1</sup> propuso una clasificación global y completa de tipos de montaje sito

- **Montaje Métrico:** basado en la longitud de los fragmentos, según una fórmula equivalente a los compases musicales
- **Montaje rítmico:** establecido tanto en función de la longitud de los planos como de la composición del encuadre
- **Montaje tonal:** se trata de un grado superior de montaje rítmico, en el que intervienen, además, componentes tales como el movimiento, el sonido emocional o el tono de cada plano
- **Montaje Armónico:** entendido como un grado evolutivo del montaje tonal. Resultado del tono principal del fragmento y la armonía
- **Montaje intelectual:** se trata de un montaje de sonidos y armonías de una forma intelectual

En función de aspectos dramáticos algunos autores (Romaguera, Bimbau y Lorente-Costa) consideran que las relaciones que pueden establecerse entre un plano y el siguiente son de la siguiente forma <sup>15</sup>

- **Causales:** cuando un plano es la causa – lógica o simbólica – del siguiente
- **Adversativas:** cuando un plano se opone conceptualmente al anterior
- **De yuxtaposición:** si no se establece un nexo inmediato pero existe la posibilidad de convertirlo en un plano nuevo, origen de otra secuencia originada de la anterior
- **Simultáneas:** si el vínculo se produce por un factor de temporalidad
- **Consecutivas:** cuando no existe ningún nexo causal ni narrativo

Estas propuestas son tomadas y estudiadas por Román Gubert en una reflexión sobre la evolución del montaje cinematográfico. En este ensayo efectúa una catalogación de operaciones de montaje que se pueden llevar a cabo según los siguientes parámetros espaciales y temporales.

- Cambio de escala o de punto de vista del espacio ya representado en el plano precedente
- Cambio de lugar o de espacio representado: contiguo, próximo o lejano al plano precedente.
- Paso de tiempo en el mismo espacio o lugar: tiempo inmediatamente consecutivo, tiempo posterior (elipsis y flash forward) o tiempo pasado (flash – back)
- Cambio de lugar y tiempo a la vez, en las modalidades expresadas en b y c

Posteriormente, Gubert, en el mismo ensayo, efectúa una catalogación en nueve categorías o convenciones cronológicas de las posibilidades existentes en el montaje para representar el factor tiempo en el cine

- 1- Tiempo consecutivo
- 2- Tiempo posterior tras un lapso emitido (elipsis)

- 3- Tiempo simultáneo (fundamento de las acciones paralelas)
- 4- Flash back (evocación del pasado)
- 5- Flash forward (anticipación del futuro)
- 6- Tiempo indeterminado
- 7- Movimiento acelerado
- 8- Movimiento retardado (ralentí)
- 9- Inversión del movimiento (retroceso del tiempo)

Finalmente el autor aplica estas categorías a los cambios espaciales e el montaje, haciendo posible once combinaciones espacio temporales:

- 1- Cambio de espacio mostrando una acción que transcurre consecutivamente a la representada en el plano anterior.
- 2- Cambio de espacio mostrando una acción que transcurre posteriormente, tras un lapso omitido, a la representada en el plano anterior.
- 3- Cambio de espacio mostrando una acción que se supone simultánea a la representada en el plano anterior.
- 4- Cambio de espacio mostrando una acción que se supone anterior a la representada en el plano precedente (flash – back)
- 5- Cambio de espacio mostrando una acción que se supone posterior a la representada en el plano precedente, como anticipación del futuro (flash – back)
- 6- Cambio de espacio mostrando una acción que transcurre en un tiempo indeterminado
- 7- Cambio de plano mostrando el mismo espacio que el plano precedente pero representando una fase posterior de la misma acción (jump cut)
- 8- Cambio de plano mostrando el mismo espacio que en el plano precedente pero representando un acción posterior discontinua (elipsis)
- 9- Cambio de plano mostrando el mismo espacio que en el plano precedente pero representando un acción pasada (flash back)
- 10- Cambio de plano mostrando el mismo espacio que en el plano precedente pero representando un acción posterior como anticipación del futuro (flash forward)
- 11- Cambio de plano mostrando el mismo espacio que en el plano precedente pero representando un acción que acontecen un tiempo indeterminado

<sup>15</sup>- Manual básico de lenguaje y narrativa Audiovisual – Cap. Montaje y Edición – pag 178 / Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía / Editorial Paidós 1999

Una clasificación más globalizada y más fácil de entender es la que pertenece a Borrás y Colomer:

- “la yuxtaposición de dos o más plano puede establecer relaciones de distinto grado, desde la mas evidente a la más oscura, desde la más inmediata a la más remota en cuanto a su comprensión y significado”-.<sup>16</sup>

En busca de mayor especificidad en la creación de animaciones, el autor de este estudio se ha topado con un teórico proveniente de una rama diferente del arte en movimiento; hablamos del comic.

Estos estudiosos clasifican el montaje en tres formas de relacionar los planos.

- **Montaje continuo:** cuando la relación mental que une a dos planos es totalmente física. Son acciones fragmentadas que se evidencian como emparentadas por elementos comunes en la composición del cuadro, manteniendo los dos cuadros unidos por una relación espacio temporal. Esta relación es estrictamente narrativa
- **Montaje discontinuo:** Cuando dos imágenes en su contenido visual no tienen nada en común. No existen detalles que se repitan entre los dos planos. Se trata de una asociación intelectual donde solo el espectador intuir y asociar ideas. Existe normalmente una ruptura de espacio – tiempo en la narración
- **Montaje ideológico:** en este caso tampoco hay relación de continuidad física ni temporal. La relación intelectual que va más allá de una suposición de factores narrativos. El mensaje o la conclusión extraída por el espectador es metafórica y abstracta. Esta relación no se utiliza para fines narrativos sino que su valor es totalmente expresivo.

Estas clasificaciones son claves para este estudio, el montaje ideológico es claramente el montaje que se desea lograr en una secuencia de créditos.

Sin embargo hay aspectos que el lenguaje y teoría audiovisual cinéfila no considera. El trabajo creativo del diseñador no consiste solo en hacer tomas, en el aspecto que involucra la creación animada la tarea también consiste en crear la realidad misma de la toma. La realidad no es limitante para la creación de secuencias de títulos, los elementos compositores no están sujetos a la gravedad, peso, luz natural etc. Las composiciones para las tomas de una secuencia animada pueden ser absolutamente abstractas, siendo el texto el actor principal.

16- El lenguaje básico del film / Borrás J. y Colomer A / Editorial Nido 1977

### 3.- Will Eisner y la Teoría Secuencial

A pesar de toda la información útil que provee el lenguaje audiovisual, es bastante claro que la teoría cinematográfica está muy ocupada con el fenómeno fotográfico y de captación de movimiento, no considera aspectos como las secuencias animadas. Es por eso que al momento de plantear como diseñador un proyecto de esta naturaleza, la bibliografía cinematográfica puede parecer árida y lejana para con el área temática específica de la disciplina del diseño.

Will Eisner fue un dibujante de historietas que nació en 1917, trabajó toda su vida creando nuevas maneras de transmitir historias en movimiento en papel, esta constante búsqueda desembocó irremediablemente en una teoría un poco informal, quizás deberíamos llamarla técnica más que teoría, pero en todo es esta técnica llamada el arte secuencial lo que convierte a Eisner en un pionero, al sistematizar y reconocer procesos creativos aplicables a cualquier arte secuencial originado íntegramente por el artista, ya sea; comics, dibujos animados y todas sus aristas. Es aquí donde es posible verdaderamente encontrar una base sólida para diseñar secuencias de títulos, no solo en su dimensión estética sino también en su narrativa. La principal obra de este dibujante se puede apreciar en el comic "THE SPIRIT", historieta publicada desde 1934 en diferentes



1

periódicos estadounidenses. También fue profesor durante quince años en la Escuela de Artes Visuales de Nueva Cork, dónde formo a dibujantes como Jack Kirby y animadores de la talla de Chuck Jones. Desde su libro Comics & Secuencial Arts se extraerán los conceptos esenciales que ayudaran a plantear una lógica esquemática y metodológica para la realización de un proyecto secuencial de calidad

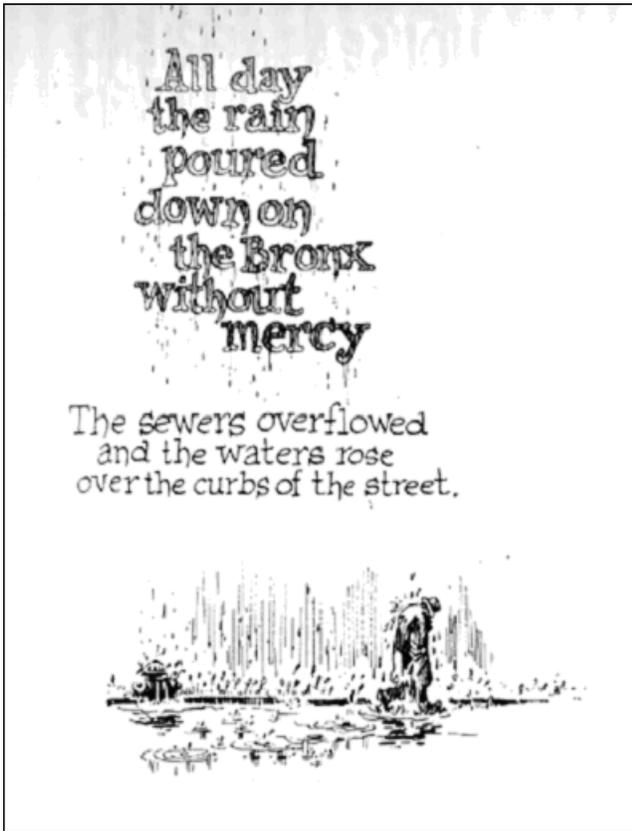
### 3.1- El texto leído como imagen

Según Eisner el “letraje” tratado gráficamente esta al servicio de la historia que se cuenta, funciona como una extensión de la imaginaria del creador. Mediante su ejemplo grafico Eisner define dos elementos claves, el ambiente psicológico y la implicancia del sonido de este ambiente. De esta manera el texto se convierte en mucho más que solo la palabra, al leer un texto como imagen este adquiere un nivel ilustrativo e iconográfico que le da atribuciones apropiadas para transmitir, además de información, sentimientos y sensaciones.

Para lograr esto la imaginación del creador debe estar a tono con la información mental que el receptor tenga. Para esto el creador debe estar informado sobre su

público objetivo, sus ideas y relaciones conceptuales. Eisner Señala: -“El significado del título esta configurado por el empleo y común reconocimiento de un tableta. Una piedra es ocupada en vez de papel para por ejemplo, implicar permanencia y evocar el reconocimiento universal a los diez mandamientos de Moisés escritos sobre tabletas de piedra. Incluso la mezcla tipográfica, hebreas versus romanas condensadas, esta diseñada para exagerar este sentimiento”- 17

Eisner propone un titulo íntimamente unido a la escena, luego ocupa una ilustración de tipografías diferentes para aclimatar aún más la escena, es posible observar que no solo la unión de los elementos es estéticamente correcto, sino que proponen en su unidad una dramatización extra, es decir, cuentan una historia por si solos. (1)



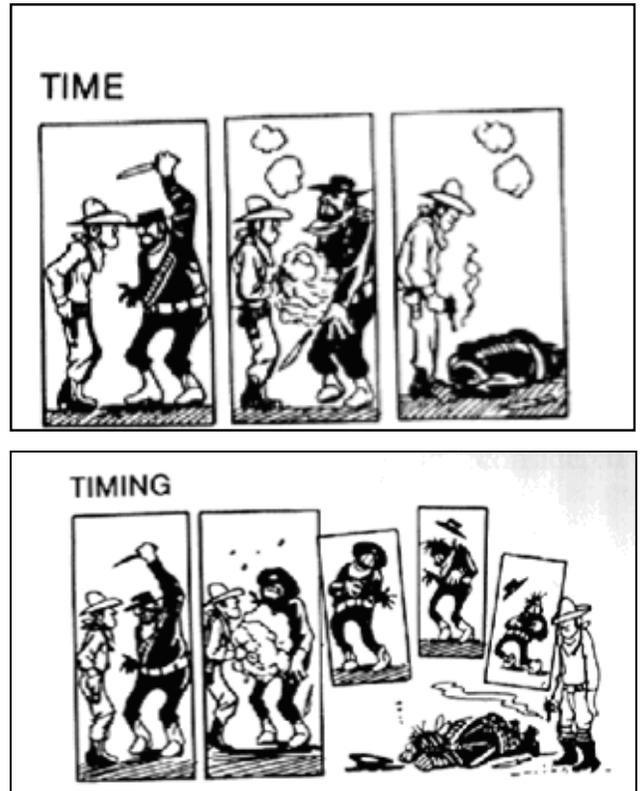
2

El autor señala en este punto: -“aquí las tipografía esta empleada para soportar el clima. Diseñada para permitir el drenaje de la lluvia, convierte la tipografía desde su aspecto mecánico normal a un soporte de la imaginación”-18 (2)

### 3.2- El Timing

La diferencia en entre tiempo y tempo es crucial. En una película como en la vida real pasan acontecimientos que; comienzan, dura un periodo de tiempo determinado y finiquitan. El cine como captador de la realidad es capaz de jugar con estos tiempos mediante el montaje creativo proponiendo un ritmo, sin embargo esto cobra la mayor de las preponderancia cuando se produce gráfica en movimiento, ya que la materia prima proviene de la mente creativa del animador, esto quiere decir que el manejo del tiempo es absoluto ya que no necesariamente se depende del material fílmico, podemos diseñar y animar secuencias con los cambios de ritmo que se estime conveniente, las veces que quiera, con los efectos deseados.

- “La común percepción del arte secuencial trata igualar el despliegue de imágenes como un intento de imitar el tiempo real, sin embargo, la manipulación del tiempo es



3

usada por el arte secuencial para producir efectos como sorpresa, horror y humor, como también de expresar un mensaje específico” -19

Vease el Ejemplo de Eisner acerca del timing (3)

Si para el cineasta el tiempo real es un referente, para el animador el tiempo no es más que la unidad mínima a respetar, el timing de una secuencia animada puede jugar con el tiempo a gusto de su creador, con el fin que se estime más conveniente para la película.

18- Comics & Sequential Art – Cap 1 pag 11 / Will Eisner / Poorhouse Press

8va edición 1999

19- Op cit



4

### 3.2- El Encuadre

Al parecer a Will Eisner siempre le quedo pequeño el espacio que le da la hoja de papel, los cuadros de acción o viñetas desarrolladas por Eisner proponen mas que una manera de ordenar cronológicamente una acción, proponen una diagramación y una percepción del espacio como un todo y un juego de imágenes que encierran diferentes estados temporales de una acción. De esta manera Eisner propone al encuadre como una unidad narrativa en si misma, Eisner propone al cuadro como un soporte estructural, como creador visual es posible jugar con los bordes del encuadre, no siempre es necesario llenar toda la pantalla. Este dibujante de historietas tomaba a los paneles de un comic como soportes estructurales de la imagen que esta presentando, por ejemplo el marco de una ventana o el marco de un cuadro.

Este teórico le da también a los marcos de sus composiciones características emocionales. Derretir, romper, descascarar el encuadre es un recurso perfectamente utilizable en la animación. (4)



5

¿Es posible traspasar esto al cine?, la respuesta tiene que ver con lo mismo que se propone en el timing, al ser secuencias animadas, los títulos no tienen por que estar regidos por los bordes naturales de la pantalla que los contienen, ya sea cine o t.v, las secuencias animadas pueden interactuar entre ellas y con la imagen dentro de un mismo encuadre madre. Esto es más fácil de aplicar a medida que la tecnología avanza cada día.

No se había mencionado la variable tecnológica hasta el momento, en este punto es importante mencionar que los avances tecnológicos de edición digital son un gran aporte a esta área. Un software como Adobe After Effect, que permite manejos de múltiples secuencias de video en pantalla a la vez, es un avance que se ha hecho notar en la industria. Mediante el manejo del encuadre dentro de la pantalla es posible poner en práctica las teorías de Eisner.

¿Es necesario tratar de explicar el peso de este ejemplo?, esta secuencia estática muestra todo el potencial que se puede lograr mediante el uso creativo de todos los factores del arte secuencial, ¿es mucho trabajo visualizar esta secuencia en un estado de movimiento?, depende de la creatividad y imaginación de cada

diseñador y animador lograr efectos tan eficaces como los que propone Eisner. La libertad que proporciona ser los productores del propio material gráfico da la libertad necesaria para crear piezas tan creativas como la imaginación lo plantee (5)

#### 4. Bases teóricas de la Tipografía

Antes de tratar de interpretar como la tipografía mas el movimiento y otros factores comunican diferentes conceptos y sensaciones al espectador, es absolutamente necesario conocer los conceptos básicos que rigen a la tipografía como variable independiente. La tipografía es por si sola quizás uno de los temas mas complejos dentro del diseño gráfico, estudios y tesis pueden tomar infinitas variables y aplicaciones de este fenómeno y desarrollarse por completo. Para los fines de este estudio en particular se tomarán las variables que se consideren preponderantes para el objetivo, dejando en claro que no pretende ser un estudio tipográfico voluminoso ni acucioso del fenómeno tipográfico como tal, más bien pretende tener una noción suficiente de este como para someterlo a la fusión con la variable audiovisual y comunicacional, con el fin de lograr una base teórica suficiente como para desarrollar proyecto de tipografía en movimiento.

### 3.1- Anatomía de la Tipografía

El vocabulario usado para la descripción de las diferentes partes de una letra, se compone de una serie de términos acuñados desde hace mucho tiempo y que se asemejan a los usados para describir las partes de nuestro cuerpo.

“Es importante notar que el conocimiento de los aspectos que influyen en el diseño de las tipografías nos ayuda a evaluar la calidad de las formas, armonía de su ritmo y la consistencia y rendimiento de ésta en la página, factores importantísimos que se deben tener en cuenta cuando se diseña.” 20

#### - Altura X

Es la altura de las letras de caja baja excluyendo los ascendentes y los descendentes.

#### - Anillo

Asta curva cerrada que encierra el blanco interno en letras tales como en la b, la p o la o.

#### - Ascendente

Asta de la letra de caja baja que sobresale por encima de la altura x, como en la b, la d o la k.

#### - Asta

Rasgo principal de la letra que define su forma esencial; sin ella la letra no existiría.

#### - Asta montantes

Son las astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la L, B, V o A.

#### -Asta ondulada o espina

Es el rasgo principal de la S o de la s.

#### - Barra

Es el rasgo horizontal en letras como la A, la H, f o la t. También llamada asta transversal.

#### -Basa

Proyección que a veces se ve en la parte inferior de la b o en la G.

#### - Blanco interno

Espacio en blanco contenido dentro de un anillo u ojal.

#### - Brazo

Parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia

arriba y que no está incluida dentro del carácter, como ocurre en la E, la K o la L.

#### - Cartela

Trazo curvo (o poligonal) de conjunción entre el asta y el remate.

#### - Cola

Asta oblicua colgante de algunas letras, como en la R o la K.

#### -Cola curva

Asta curva que se apoya sobre la línea de base en la R y la K, o debajo de ella, en la Q. En la R y en la K se puede llamar sencillamente cola.

#### -Cuerpo

Altura del paralelepípedo metálico en que está montado el carácter.

#### -Descendente

Asta de la letra de caja baja que queda por debajo de la línea de base, como en la p o en la g.

#### -Inclinación

Es el ángulo del eje imaginario sugerido por la modulación de espesores de los rasgos de una letra. El eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación. Tiene una gran importancia en la determinación del estilo de los caracteres.

#### -Línea de base

La línea sobre la que se apoya la altura X.

#### -Ojal

Porción cerrada de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Si ese rasgo es abierto se llama simplemente cola.

#### -Oreja

Ápice o pequeño rasgo terminal que a veces se añade al anillo de algunas letras, como la g o la o, o al asta de otras como la r.

#### - Rebarba

Espacio que queda entre el carácter y el borde del tipo metálico. Aunque se suele nombrar de esta forma, la definición correcta es “hombro”.

### - Sérif

Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos.

### - Vértice

Punto exterior de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, o M o al pie de una M.

## 3.2- Las fuentes tipográficas

En autoedición, los términos tipografía y fuentes a menudo se confunden como sinónimos; sin embargo, la tipografía es el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo y estilo.

Estos caracteres incluyen letras en caja alta y baja, numerales, versalitas, fracciones, ligaduras (dos o más caracteres unidos entre sí formando una sola unidad), puntuación, signos matemáticos, acentos, símbolos monetarios y grafismos (adornos variados y florituras diseñados para su uso en las fuentes) entre otros.

### Las familias tipográficas

Una familia tipográfica es un grupo de tipografías unidas por características similares. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios. Las tipografías de cada familia tienen distintos grosores y anchos. Algunas familias las forman muchos miembros, otras sólo de unos pocos.

### -El grupo con serifa

“En general, la tipografías con serifas o Romanas son las más usadas para textos continuos, porque permiten que las letras no se junten unas con otras, conservando una distancia determinada; también ayudan a mantener la vista acentuando la línea de lectura (uniendo las palabras) y, además, diferencian las letras que son parecidas”. -21

### -El grupo sin serifa, lineales o de palo seco

“En la década de 1920, cuando la producción tipográfica recibe la influencia de la filosofía racional de la escuela alemana Bauhaus, los diseñadores comienzan a trazar tipografías basadas en formas geométricas regulares”

“en los estados unidos, las llamaron gothic (góticas) por la textura homogénea y densa que las asemejaba a esta

escritura. Los ingleses las llamaron grothesses o grot y los alemanes grotesk, por lo simple y poco refinado de sus formas en oposición a las Romanas. También hacen su aparición los tipos de madera Sans serif en la publicidad, conocidos como woodtype. La característica principal, fuera de no tener serifa, es el contraste nulo que les confiere la apariencia de tener siempre el mismo valor de trazo”- 22

### -Conjunto de fuentes display

“Podemos encontrar un sinnúmero de diseños, que son adecuados para ser usados en tamaños superiores a 14 puntos; por este motivo, y tomando en cuenta un criterio de funcionalidad, las letras display sirven para la visualización de palabras más que para una lectura extensa. En este sentido una letra display puede abarcar un rango que va desde las letras de fantasía, con formas extravagantes y ornamentadas, hasta letras muy simples – como una sans serif –, pero que presentan un espesor más grueso que las regulares; es decir que una letra negrita siempre será un fuente display”- 23

## 3.3- Creación tipográfica

Puntos de partida posibles para los tipos. Primero, deben diseñarse las letras de la tipografía.

### - Dibujar en papel

Con todo tipo de útiles tradicionales lápiz, papel, goma o tinta. También puede ser, por ejemplo, una muestra propia de escritura. Se carga a continuación la imagen en el pc utilizando el escáner.

### - Dibujar directamente en el programa de dibujo (o en el programa de creación tipográfica)

Bien con el mouse, bien con otros dispositivos, tales como una tableta digitalizadora. Esta opción es válida para fuentes con formas geométricas más o menos simples. La creación íntegramente digital de este tipo de fuentes permite una exactitud total. Naturalmente, se puede dibujar directamente en el programa de dibujo, pero utilizando una imagen escaneada como plantilla.

### - Se puede modificar una fuente preexistente

Primero se debe informar bien de cuestiones legales, copyrights y demás. Es posible basarse en una tipografía anterior, como base para

21- Educación tipográfica una introducción a la tipografía – Cap 1. – pag 64 / Francisco Gálvez Pizarro / Ediciones Universidad Diego Portales

22- Op cit – Francisco Gálvez Pizarro pag 84

23- Op cit – Francisco Gálvez Pizarro pag 104

modificaciones con cualquier método, desde tenerla como base para calcar y modificar, hasta pasarla directamente al programa de creación de fuentes para digitalizar los caracteres

“Si se modifican las partes de una letra, tienen lugar notorios cambios cuando esta actúa en masa y, al mismo tiempo, se producen formas reconocibles y deferentes que dan personalidad a los signos tipográficos.

Estos cambios en los detalles son consecuencia de los adelantos tecnológicos en la impresión y han potenciado una inagotable fuente de posibilidades formales en las letras; han quedado en ellas plasmados una época, un pensamiento, una moda y un amagenería representativa de cada cultura.”-24

### Variantes de una fuente

Generalmente, cada familia tipográfica dispone de una serie de variantes de sus letras, que pueden ser utilizadas para proporcionar variedad al texto y para particularizar en el mismo ciertas palabras. Estas variantes se obtienen por modificación de alguna de las siguientes propiedades:

#### - Grosor del trazo

La pesadez o ligereza de los trazos que componen los tipos afectan a su legibilidad. Según el grosor del trazo, una letra puede clasificarse en “extrafina”, “fina”, “redonda”, “negra” y “supernegra”. En los tipos demasiado pesados los ojales se llenan y desaparecen, mientras que la tipografía demasiado fina puede no distinguirse fácilmente del fondo. Por lo tanto el diseñador tendrá que utilizar para textos extensos un grosor adecuado o normal de tipografía y hacer uso de distintos grosores en momentos puntuales. Por ejemplo, utilizar un grosor contrastado sirve para destacar un párrafo dentro del texto.

#### - Proporción entre ejes vertical y horizontal

Según sus valores relativos obtenemos las variantes redonda (cuando son iguales), estrecha (cuando el horizontal es menor que el vertical), y expandida (cuando el horizontal es mayor). Las tipografías estrechas son efectivas cuando hay abundancia de texto y debe ahorrarse espacio. Pero se disminuye la legibilidad cuando las letras son demasiado estrechas (condensadas) o

demasiado anchas (expandidas). La condensación es adecuada cuando debemos utilizar columnas estrechas.

#### - Inclinación del eje vertical

Proporciona la variante itálica o cursiva de una fuente. sirve para resaltar una parte del texto, más que para formar bloques de texto, y debe usarse con prudencia, porque una gran cantidad de caracteres inclinados en el texto dificulta la lectura.

#### - Tamaño de la caja

Aumentando el tamaño respecto a la caja baja obtenemos las mayúsculas. Todo el texto escrito en letras mayúsculas no sólo consume más espacio, sino que también hace más lenta la lectura. La minúscula o caja baja llena el texto de señales creadas por la abundancia de las formas de la letras, trazos ascendentes y descendentes y formas irregulares, sin embargo el mismo texto en mayúscula pierde estas señales, tan útiles para facilitar la lectura.

Como norma general, las letras redondas y minúsculas suelen ser dentro de una familia las más legibles, más que las cursivas, negritas, mayúsculas y estrechas. Las mayúsculas son mucho más difíciles de leer que las minúsculas, por ello no son recomendadas para textos largos sino para palabras sueltas. Su capacidad de resaltar dentro de un texto le hacen un recurso muy valioso para captar atención sobre un elemento de información.

### 3.4- Legibilidad

La legibilidad de un texto va a depender del correcto espaciado entre letras y palabras que lo forman. Los principales aspectos a considerar serán el tipo de letra utilizado (familia tipográfica), el cuerpo (tamaño de letra) con el que se trabaja y el grosor de la letra. Una combinación adecuada de estos tres elementos (set) proporciona una textura homogénea del texto, lo que aumentará su legibilidad.

Dos importantes conceptos que se deben estudiar y utilizar para modificar el espaciado entre letras son el track y el kern.

El track o tracking ajusta el espacio entre caracteres, abriéndolo cuando se trata de cuerpos pequeños y cerrándolo cuando se trata de cuerpos grandes, con lo que se consigue alterar la densidad visual del texto. El track actúa globalmente sobre todo el texto y depende del tamaño de los caracteres. Como regla general, cuanto más grande sea el cuerpo más apretado debe ser el track.

El kern o kerning se utiliza para ajustar el espacio entre las letras de una misma palabra o en algunos pares de caracteres determinados que llaman la atención por estar demasiado juntos o separados, normalmente en cuerpos grandes. El kern es estrictamente proporcional, ya que el espacio eme (la unidad en la que se basa) tiene el mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres, es decir que el espacio eme para un texto de 12 puntos mide 12 puntos. Tanto el track como el kern se miden en unidades relativas al tamaño en puntos de los caracteres.

Cada carácter de una fuente concreta está rodeado por una cierta cantidad de espacio lateral, establecida por su diseñador. La anchura de un carácter comprende no sólo el carácter en sí, sino también este espacio lateral. El kern y el track modifican también la anchura de los caracteres, al modificar su espacio lateral. Un conjunto adecuado de estos valores proporciona un color homogéneo de texto, consiguiendo que las letras fluyan de forma natural y rítmica en las palabras, y las palabras en las líneas.

Las palabras parecen de un tono más luminoso si las letras están más separadas. Del mismo modo, si se incrementa el espaciado que hay entre palabras y líneas, el tipo parece adquirir un valor más brillante.

El espacio que pone la barra espaciadora entre una palabra y otra forma parte del diseño de la fuente, como un carácter más. Las líneas demasiado sueltas producen discontinuidad en la lectura, mientras que

las demasiado apretadas hacen que sea complicado distinguir las mínimas unidades significativas (las palabras).

Como norma general, la separación entre letras y palabras debe realizarse de forma coherente, para que sea fácil de leer, teniendo en cuenta especialmente las mayúsculas y sobre todo en rotulación. No es la misma separación la que deben tener las letras D y O que la M, la I o la N en una palabra como DOMINO.

El ajuste varía según las combinaciones de letras que van juntas, por ejemplo en la sílaba "To" la "o" debe entrar unos pocos píxeles debajo de la "T".

#### - Ancho de línea

Otro factor decisivo en la facilidad de lectura de un texto y en su poder comunicativo es el ancho de línea.

Es conocido por todos que a una menor longitud de línea, mayor velocidad de lectura, razón por la cual los periódicos tienen columnas muy estrechas. Sin embargo, líneas demasiado cortas dificultan la lectura por el ritmo visual al que obliga con el cambio constante de línea. Una mayor longitud de línea requiere de un salto de mayor longitud de un punto de fijación ocular (el extremo derecho final de una línea) al siguiente (el inicio izquierdo de la siguiente). A mayor longitud del salto, más inexactitud en la siguiente fijación y por tanto mayor dificultad de lectura.

Como regla, se debe tomar para una línea más de 40 caracteres y menos de 70.

En líneas muy cortas, es importante la correcta distribución de las unidades de significado, procurando siempre que cada línea ofrezca al lector una entidad significativa propia, lo que hace el texto mucho más fácil de leer y más comprensible.

#### - Interlineado

El interlineado (leading), espacio vertical entre las líneas de texto, es un factor importante para que el lector pueda seguir correctamente la lectura sin equivocarse de línea o cansar la vista, además de ser uno de los responsables de la sensación de color que toma un bloque de texto.

Como regla general, conviene darle al interlineado uno o dos puntos más que el valor del cuerpo de la fuente, o sea, que si tenemos un texto en cuerpo

10, un interlineado de 12 da un blanco apropiado en la interlínea. Si se utilizan valores de interlineado menores al cuerpo de texto las líneas pueden comerse unas a otras o volverse difícil leer. A mayor espacio entre líneas, mayor facilidad de lectura. Se recomienda un interlineado óptimo de un ancho de línea de 1,5.

### 3.5- Alineación de los textos

El texto puede alinearse de cinco formas distintas: alineado a la izquierda, alineado a la derecha, justificado, centrado o asimétrico.

El texto alineado a la izquierda es el más natural y recomendable para textos largos. Crea una letra y un espacio entre palabras muy uniforme, y dado que las líneas terminan en diferentes puntos, el lector es capaz de localizar fácilmente cada nueva línea. Esta es posiblemente la forma de alineación de textos que resulta más legible.

En cuanto a legibilidad los estudios en papel impreso no han encontrado diferencias entre el texto justificado o el alineado a la izquierda, aunque si han demostrado que los “malos” lectores (lo que puede incluir a algunos tipos de discapacitados) leen mejor texto alineado a la izquierda que el justificado.

Por el contrario, la alineación a la derecha va en contra del lector, porque es difícil encontrar la nueva línea. Este método puede ser adecuado para un texto que no sea muy extenso, pero no para grandes bloques.

El texto justificado (alineado a derecha e izquierda) puede ser muy legible si el diseñador asegura que el espacio entre letras y palabras sea uniforme y los molestos huecos entre palabras, denominados “ríos”, no interrumpen el curso del texto. En caso contrario, los textos resultan menos legibles y provoca que algunas palabras con mayor espacio entre caracteres sean involuntariamente enfatizadas. Resulta adecuado en columnas estrechas o bloques de texto de poca extensión, ya que resulta monótono y cansa al lector.

Las alineaciones centradas dan al texto una apariencia muy formal y son adecuadas cuando se usan mínimamente. Pero debe evitarse configurar textos demasiado largos con este modelo.

Las alineaciones asimétricas se usan cuando el diseñador desea romper el texto en unidades de pensamiento lógicas, o para dar a la página un aspecto más expresivo. Obviamente la configuración de grandes cantidades de texto de esta manera acaba por cansar al lector.

## 5.- Base Tecnológica

Es muy importante definir para qué es cada software y como puede aportar para el resultado final. Sin duda Maya es una pieza de arte en software pero no se puede realizar por completo un trabajo audiovisual en esta aplicación.

Es de vital importancia reconocer dos tipos de softwares para diseño gráfico en movimiento, estos son los softwares generadores de gráfica y los softwares compositores.

Los programas generadores de gráfica son por ejemplo; Maya, Photoshop, Ilustrador, Macromedia Flash. Estos softwares son los que proveen de material grafico, por ejemplo Maya puede generar secuencias de imágenes 3D en formato .tiff de un tiempo determinado de duración.

Con photoshop es posible editar una fotografía que se usará como fondo, también es una posibilidad ilustrar o colorear digitalmente un personaje. Estas aplicaciones generan gráfica que puede acompañar al material filmado en bruto. Todo el material con que se dispone debe pasar por otro proceso; la composición

Los componedores como After Effects son aquellos donde diagramará y compondrá el material en bruto para generar la visualidad final del producto audiovisual. Se compone en el espacio dado por el formato, se

compone de acuerdo al color y luminosidad, se compone de acuerdo al timing y movimiento. Es esta instancia es donde generalmente se anima la variable del texto.

Los softwares jamás deben ser limitantes para lograr un resultado final, la capacidad para saltar de uno a otro sin problema reduce las limitantes naturales de una u otra aplicación, esto es un concepto muy importante de asimilar a la hora de embarcarse en un proyecto audiovisual. -25

### - Adobe After Affects 6.5 - 26

El software Adobe After Effects 6.5 continúa estableciendo nuevos estándares de animaciones y efectos visuales para películas, vídeo y DVD. Al ofrecer una integración con Adobe Premiere Pro, Photoshop CS e Illustrator CS, el software es capaz de reconocer el sistema de capas de estas aplicaciones, haciendo mas fácil la tarea de animar por separado una composición la cuál su arte haya sido generada originalmente en Photoshop o Ilustrator

After Effects proporciona velocidad, precisión y potencia necesarias para realizar innovaciones visuales a la vez que cumple los retos de producción y ofrece resultados de gran calidad. Proporciona herramientas básicas

25- 3D y animación, España, vol 1, Numero 5, 10 / 2001

26 -<http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html> / , ultima visita 10 07 2005

para la composición bidimensional y tridimensional, animaciones y efectos visuales, además de control y estabilización de movimiento, herramientas para el diseño avanzado y la transformación de imágenes, más de 30 efectos visuales, un sistema de partículas, color de 16 bits por canal.

Al introducirse en la mecánica de After Effects es innegable su parecido con Adobe Photoshop, After Effects posee el mismo sistema de capas y los mismos efectos de edición de imagen aplicados a video. Cada variable puesta en la línea de tiempo de After Effects es animable mediante "key frames" o cuadros claves. El software es capaz de interpretar el movimiento entre cuadro y cuadro de forma lineal y también espacial, lo que es editable en la curvas gráficas de movimiento. Estas curvas son fundamentales para lograr una animación fluida, con diferentes niveles de aceleración y frenado.

Adobe Premiere Pro, Photoshop CS e Illustrator CS, el software es capaz de reconocer el sistema de capas de estas aplicaciones, haciendo más fácil la tarea de animar por separado una composición la cuál su arte haya sido generada originalmente en Photoshop o Illustrator

After Effects proporciona velocidad, precisión y potencia necesarias para realizar innovaciones visuales a la vez que cumple los retos de producción y ofrece resultados de gran calidad. Proporciona herramientas básicas para la composición bidimensional y tridimensional, animaciones y efectos visuales, además de control y estabilización de movimiento, herramientas para el diseño avanzado y la transformación de imágenes, más de 30 efectos visuales, un sistema de partículas, color de 16 bits por canal.

Al introducirse en la mecánica de After Effects es innegable su parecido con Adobe Photoshop, After Effects posee el mismo sistema de capas y los mismos efectos de edición de imagen aplicados a video. Cada variable puesta en la línea de tiempo de After Effects es animable mediante "key frames" o cuadros claves. El software es capaz de interpretar el movimiento entre cuadro y cuadro de forma lineal y también espacial, lo que es editable en la curvas gráficas de movimiento. Estas curvas son fundamentales para lograr una animación fluida, con diferentes niveles de aceleración y frenado.

## Requisitos del sistema Windows

- Procesador Intel Pentium 4 (se recomienda un multiprocesador)
- Microsoft Windows 2000 con Service Pack 4, Windows XP Professional
- 128 MB de RAM (se recomiendan 512 MB o más)
- 150 MB de espacio disponible en el disco duro para la instalación (se recomienda matriz de disco o 500 MB o más de memoria en el disco duro para mantener un flujo de trabajo continuo)
- Unidad de CD-ROM
- Adaptador de pantalla en color de 24 bits 64 MB
- Se recomienda el programa Quick Time 6.5
- Se recomienda Microsoft DirectX 9.0b
- [Alias Maya Unlimited 6.0](#) - 27

Alias Maya es el software 3D más premiado por la Oscar's Academy en la categoría de efectos especiales y está posicionado como el líder indiscutible en animación y modelado para producciones cinematográficas de alta calidad. La herramienta principal de modelado, animación y render, es usada por la principales empresas de cine como Industrial, Light & Magic, Pixar y Disney para crear animación 3D y efectos especiales. Maya es software 3D dirigido especialmente para diseñadores gráficos, por su interfaz gráfica y comandos flexibles es lejos mucho más entendible y amistoso que su principal competidor 3D max.

Maya contiene los aspectos principales de un generador de gráficos 3D y la animación de estos, además es un generador de efectos especiales.

Posee 4 niveles de trabajo: modelado, animación, dynamics y render. En modelado contiene el trabajo típico con polígonos 3d, pero su mayor característica es el modelado de objetos NURBS. Estos objetos simulan superficies orgánicas que son flexibles y elásticamente moldeables en el espacio.

El modulo animación permite trabajar la línea de tiempo,

generar personajes 3D con esqueletos complejos, además de definir capas de interacción entre un objeto y otro.

El modulo dynamics es el generador de efectos especiales y animación generada por simulación de fuerzas de la naturaleza. Es posible brindarle a un objeto características como gravedad, rebote, fuerza de empuje, roce con el viento etc.

El modulo de render ofrece características de cámara, iluminación de la escena, sombras, reflejos, refracciones, rebote de luz entre otras. Con capacidad para generar material en todos los formatos existentes para cine, TV y DVD

Requisitos del sistema Windows:

- Procesador Intel Pentium 4 (se recomienda un multiprocesador)
  - Microsoft Windows XP Professional
  - 256 MB de RAM (se recomiendan 512 MB o más)
  - 300 MB de espacio disponible en el disco duro para la instalación (se recomienda matriz de disco o 800 MB o más de memoria en el disco duro para mantener un flujo de trabajo continuo)
  - Unidad de CD-ROM
  - Adaptador de pantalla en color de 24 bits 128 MB
  - Se recomienda el programa Quick Time 6.5
  - Se recomienda Microsoft DirectX 9.0b
  - Mouse óptico de 3 botones con rueda de roll o Tableta digital WACOM
- Layering

Para efectos de este estudio se ha llamado Layering a esta variable, los layers o capas son una palabra común en la jerga del diseño. Las capas de trabajo computacional son la manera que han inventado los diseñadores para poner un objeto encima del otro, generando diferentes niveles o planos de composición. Cuando se genera una secuencia de cualquier estilo por

lo menos se deben manejar en un nivel muy básico dos capas, la tipografía y el fondo.

Sin embargo es fundamental, especialmente hoy en día con la tecnología presente, generar juegos visuales interesantes que resuman el concepto de la película y aumente la Ansiedad en el público.

Para esto se pueden ocupar muchos layers o capas de acción, generados manualmente o en programas gráficos como Maya, y luego compuestos y montados en programas editores y componedores.

Al generar esta profundidad, no solo se genera visualmente una imagen armoniosa, sino también el trabajo del diseñador se hace menos pesado en su ejecución ya que el trabajo en capas es absolutamente editable y corregible, ya que al detectarse un error no se debe borrar o corregir todo, sino solo la capa en cuestión.

Estas aplicaciones permiten trabajar con capas de video activas que se sobreponen una a otra, y también con imágenes fija sobre videos, mediante transparencias con canal alpha.

El canal alpha son las zonas de la imagen que los programas de edición reconocen como zonas transparentes. De esta manera salvamos cada cuadro como una imagen independiente de alta calidad, de modo de que cada layer de nuestra secuencia animada posea calidad y editabilidad asegurada. Es importante aclarar que todos los programas generadores de grafica o editores son capaces de importar y exportar secuencias de imágenes.

El trabajo en capas o layers permite unir los elementos relacionados con la animación tipográfica mencionados anteriormente.

El juego generado por la animación tipografía y su movimientos, aunada con los elementos gráficos de ayuda visual, los efectos visuales que permiten la transición de una instancia a otra, la interacción con un fondo o escenario animado activo todo compuesto por diferentes capas compositoras animadas por la mente creativa del diseñador generan, finalmente, la danza tipográfica.

## 6.- Referentes de relevancia en la materia

Las secuencias animadas no son un fenómeno reciente, son parte del cine casi de sus comienzos, muchas de los primeros de estos experimentos gráficos todavía se ocupan en la realización de secuencias totalmente nuevas. La recopilación de antecedentes es fundamental para este estudio ya se tiene pistas claves que indican que existieron diseñadores que desarrollaron técnicas metodológicas únicas para enfrentarse a un proyecto de esta naturaleza.

Por esta y otras razones de más relevancia aún es que el desarrollo de este capítulo se centra en una búsqueda y análisis de referentes, esto con el objetivo de aprender del pasado y métodos de antaño aplicados a un contexto actual del diseño en movimiento.

La habilidad de las personas para comunicarse una con la otra depende de la afectividad del sistema grabación y reproducción disponible.

Cantar, actuar y contar historias son métodos basados en la capacidad aural de la voz humana, estos métodos lo podemos llamar “sistemas de medios de reproducción a tiempo real”

Los pictogramas e ideogramas son los primeros sistemas que intentan independizarse del factor tiempo. El alfabeto occidental evolucionó de manera que el pensamiento e ideas puedan ser externalizados y fijados

a una superficie plana real. Pero este sistema debe ser aprendido y mucha gente simplemente no tenía acceso a este aprendizaje. La historia cambió radicalmente cuando en el siglo XV Johannes Gutemberg comenzara a reproducir mediante la prensa de tipos móviles sus biblias de 42 líneas, en este proceso Gutemberg tradujo las letras caligráficas escritas a mano de los manuscritos iluminados en tipografías simplificadas y luego transformadas en objetos materiales llamados tipos móviles. De esta manera se puede decir que la disciplina conocida como tipografía nació y evolucionó a partir del descubrimiento de Gutemberg.

Los lectores esperan de un texto ciertas características; como que debe estar impreso en algún medio o soporte de circulación pública como lo es un libro, que debe ser estático, que debe tener un orden de lectura de principio a fin y también esperan de él flexibilidad para leer a gusto, portatibilidad y permanencia en el tiempo. El texto impreso permite el lector acudir a la información escrita cuando este lo necesite, haciéndolo dueño del tiempo de lectura.

- Las comunicaciones Visuales se manejan por las carreteras de la tecnología y cultura. Cuando se considera a la televisión, cine, computadoras y video es preciso admitir que los paradigmas sobre los sistemas de grabación y reproducción han cambiado radicalmente, entonces ¿es posible que la tipografía sobreviva sin cambio hasta estos días?.-28

La respuesta es si y no. Es muy difícil a que algo reemplace la tipografía escrita, vasta solo con mirar este ejemplo, ¿usted esta leyendo en este momento un estudio sobre tipografía en movimiento mediante tipos estáticos e impresos!

Sin embargo, existen adelantos tecnológico que pueden derivar a la tipografía a un estado en que el relato vuelva a estar sometido a la variable del tiempo, pero esta vez mostrado de una manera gráfica

En 1839, Louis Jacques Mandé Daguerre inventó el proceso de capturar imágenes estáticas en planchas de plata usando una cámara. Paralelo a este descubrimiento la ciencia tomaba nota de la clasificación de un fenómeno físico de la vista llamado “persistencia retinal”, modelo observado a partir de un juguete que consistía en un disco con 2 imágenes similares pero con pequeños cambios impresos a ambos lados del disco, este disco se hacía girar por medio de un cordel, el cambio constante de imagen produce un efecto en el ojo humano, el cuál percibe solo una imagen continua o animada.

Estos estudios hechos en la decada de 1870 por Etienne Jules Marey en Francia y Edward Muybridge en los Estados Unidos, pavimentaron para la creación de la cámara de cine. Estudios paralelos en Inglaterra, Rusia a finales del siglo XIX aportaron diferentes adelantos a este invento, en 1899 Willeam Frase-Greene patentó la primera cámara capaz de captar el movimiento en un tira de filme foto-sensible.

La animación cuadro a cuadro - definido como el proceso mediante el dibujo a mano de cada cuadro del film se crea una secuencia de imágenes que crean la ilusión de movimiento continuo juega un importante rol en la corta historia de tipografía en movimiento.

La mayoría de las primeras animaciones cuadro a cuadro fueron creados para la entretención opacando a los actores reales. Los animadores de la época reproducían personajes antropomórficos como patos, conejos y perros con los cuales la audiencia se identificaba

El uso de texto impreso en una película esta limitado exclusivamente al uso de cartones – superficies planas donde dialogo, anuncios, advertencias, noticias y créditos eran escritos a mano o impresos, pero el

cineasta pionero, George Méliès con su obra “un viaje a la luna” de 1902 cambio esto. En esta película, la que todavía es considerada una obra maestra de la tecnología del cine, el creador experimentó con letras recortadas animadas.

Otro pionero D.W Griffith incorporó cartones dentro de sus películas “El nacimiento de una nación” (1915) e “Intolerancia” (1916). En intolerancia usó una serie de cartones como componentes de su film. Cada cartón contenía una composición de texto estático sobrepuestos sobre fondos fotográficos que representaban el periodo histórico a mostrar.

Entre 1920 y 1930, Walt Disney lideró los avances tecnológicos en animación por medios de sus suaves transiciones de movimiento en animación cuadro a cuadro, incorporando sonido, música y diálogos sincrónicos, y incorporando el color.

- “Aunque estos esfuerzos hacia el realismo fueron adoptados, muchos animadores tomaron un camino diferente hacia la búsqueda de vanguardia visual. Gracias al crecimiento exponencial de la nueva publicidad por medio de la TV en los años 1930s, se creo el contexto ideal para experimentar con la animación. En ves de presentar cuadros estáticos a modo de afiche como fondo de la composición, animadores comerciales comenzaron a incorporar elementos simbólicos e iconográficos para crear los mensajes” - 29



6



7

Los productores de películas de horror de los años 20s y 30s, usaban una tecnología basada en el uso de cartones pintados para evocar una respuesta emocional que encendía la sala cinematográfica previa la película en si. En el clásico “King Kong” de 1933, masivas hojas de jungla proveían una suave y misteriosa transición entre cartón y cartón créditos hechos de monumentales formas tipográficas, esto daba la sensación de un enorme cuerpo que se movía por un denso y misterioso ambiente. (6)

En 1951 en el film “La cosa de otro mundo” se podía ver como rayos luminosos quemaban y traspasaban desde detrás del cartón hacia la audiencia formando poco a poco el logotipo de la película: “la cosa” (7)

En los años 1950 y 1960s, innovadores como Norman MacLaren, Saúl Bass y Pablo Ferro usaron técnicas de animación para realizar composiciones manuales e interacciones de tipografía e imagen sobre filme para spot publicitarios, cortometrajes y títulos de cine.

## 5.1- Análisis de Secuencias Animadas

Análisis de los trabajos más influyentes por su aporte a la animación tipográfica o el diseño gráfico en movimiento en general. Se ha seleccionado una serie de piezas y autores que no necesariamente pertenecen a una época determinada, si no piezas con un alto contenido de aporte técnico y visual a esta área

*Título: Jack Paar Credit Titles*  
*Formato: Película en blanco y negro*  
*Origen: Canadá*  
*Cliente: El maravilloso mundo de Jack Paar*  
*Fecha: 1959*  
*Diseñador: Norman MacLaren*  
*Director: Norman MacLaren*  
*Productor: Norman MacLaren*  
*Tiempo total: 3 minutos y 27 segundos*

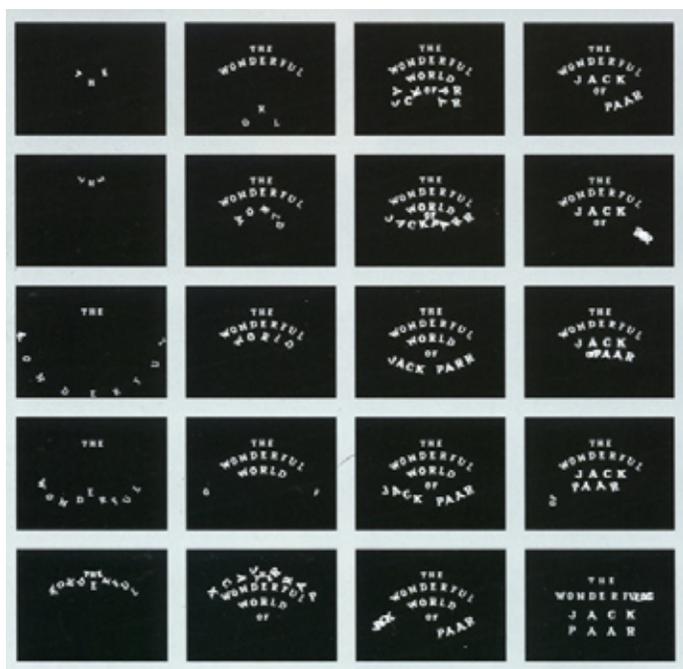
1959 Propiedad intelectual de National film board of Canada -

Norman MacLaren trabajó en el Instituto nacional fílmico de Canadá por más 30 años explorando y desarrollando refinadas técnicas en animaciones fílmicas sin cámara y hechas a mano. Dirigió y animó vanguardistas films usando efectos ópticos fotográficos. -30

En 1956 le fue comisionada la dirección y el diseño de la secuencia de créditos y el logotipo para el programa de televisión “El maravilloso mundo de Jack Paar”.

En esta clásica secuencia las formas tipográficas cobran vida para ensamblarse en frente de un fondo negro, los tipos juegan, danzan, corren y pelean unos con otros en su esfuerzo por hacer su tarea de mostrar los nombres y palabras de la secuencia

La sensibilidad visual de McLaren aproximó la tipografía y la animación en un refrescante avance tecnológico y visual.



El maravilloso mundo de Jack Paar



*Carmen Jones*

*Título: Carmen Jones*  
*Formato: Cine*  
*Origen: U.S.A*  
*Fecha: 1954*  
*Diseñador: Saúl Bass*  
*Director: Otto Preminger*  
*Productor: Otto Preminger*  
*Cliente: Columbia Pictures*

1954 Propiedad intelectual de Carlyle Productions Inc. –

Saúl Bass (1920 – 1996) fue el pionero que creó vibrantes secuencias que transformaron la función de los títulos fílmicos desde pragmáticos cartones a mini narrativas que usaban la metáfora para establecer un ambiente y un carácter visual de una obra.

La metodología emblemática de diseño de Bass, abrasaba el modernismo síntesis, para reforzar el paso, ritmo y detalle

En la adaptación fílmica del musical *Carmen Jones*, Bass abre con una solitaria flama quemándose detrás del pequeño dibujo de una roza. El título, conformado por una energética tipografía serifada, permanece estática y centrada funcionando como logotipo. La flama por su lado cohesiona imagen y texto cambiando atrás y adelante, permitiendo la acomodación de los créditos de la secuencia.

Título: "El hombre del brazo de oro"

Formato: Cine

Origen: U.S.A

Fecha: 1956

Diseñador: Saúl Bass

Director: Otto Preminger

Productor: Otto Preminger

Ciente: Columbia Pictures

1995 Propiedad intelectual de Carlyle Productions Inc, 1989 Otto Preminger Films Ltd. -

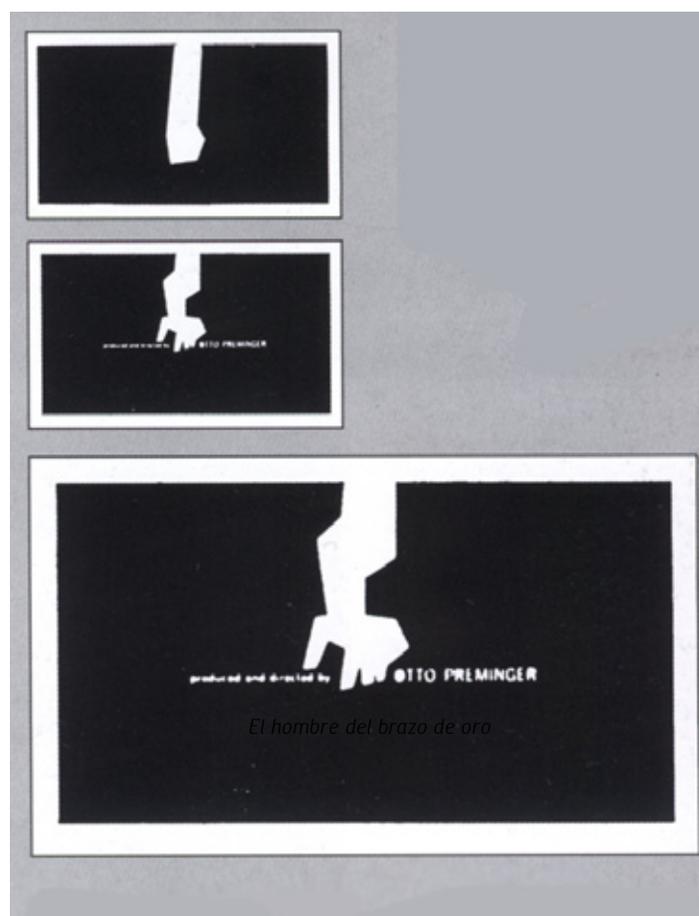
- "Educado como diseñador Gráfico e industrial, ahora me encuentro confrontado con histéricas, movедizas y elusivas series de imágenes en movimiento que de alguna manera deben adaptarse a la comunicación"  
- Saúl Bass- 31

Tras trabajar como diseñador Freelance por varios años, Bass fue contactado por Otto Preminger en los años 1950s para realizar los créditos para "The man with the golden arm". Originalmente su primer proyecto de Cine, tuvo que ser pospuesto por la necesidad de Preminger por estrenar "Carmen Jones".

Trabajando (y aprendiendo) codo a codo con el director Otto Preminger, Bass comenzó con la idea de tomar a la audiencia desde que el proyector se encendiera en la sala, estableciendo un clima y ambiente previo para la película, esta concepción fue pionera en su época

Barras rectangulares blancas sueltamente coreografiadas de tal manera de llevar la vista al título y los créditos, todos tratados por una ruda pero efectiva tipografía sans serif de la misma altura que el ancho de estas barras

Las barras convergen verticalmente al centro de la pantalla, creando una tensión visual en la composición, para luego sintetizarse en el ahora famoso brazo símbolo de esta película.



El hombre con el brazo de oro

*Título: Anatomía de un asesinato*  
*Formato: Cine*  
*Origen: U.S.A*  
*Fecha: 1959*  
*Diseñador: Saúl Bass*  
*Director: Otto Preminger*  
*Productor: Otto Preminger*  
*Cliente: Columbia Pictures*

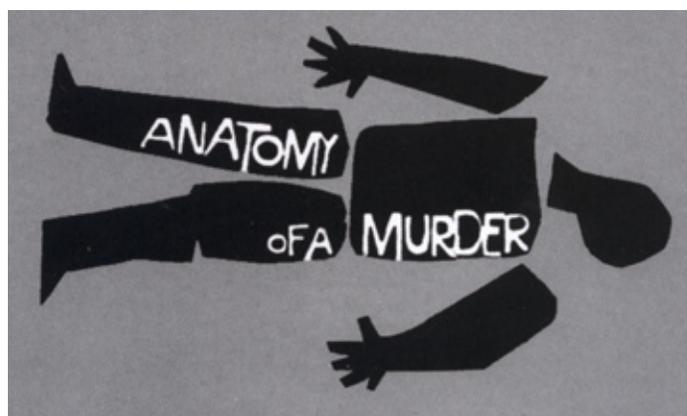
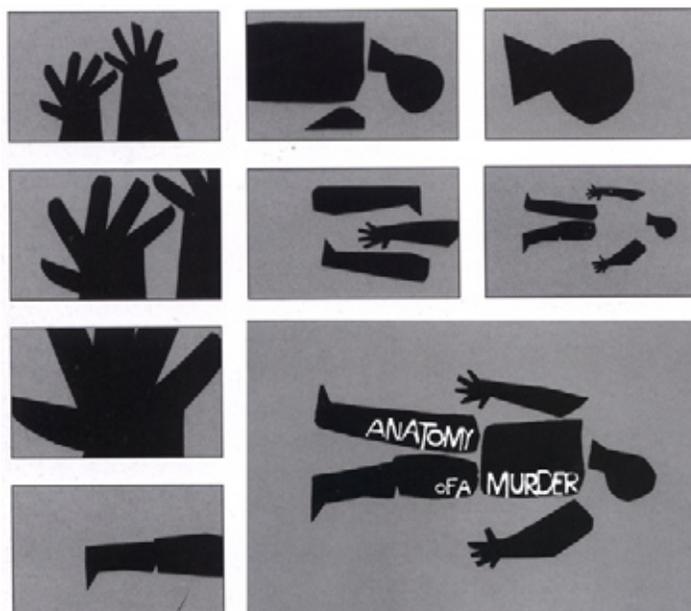
1959 Propiedad intelectual de Carlyle Productions Inc. -

Para poder explotar su afilada sensibilidad en forma de conceptos y metáforas visuales, Bass integró eficazmente muchas técnicas en sus secuencias que incluyen: fotografía, fotomontaje, transiciones de pantalla dividida y animación. Sin embargo después no se quedaría atrás, exploró la tecnología del video y la digital, como también la filmación. Explorando con complejidad tipos e imágenes montadas en “layers” o capas.

Sin embargo sus logros conceptuales más notorios los logro por medio de la animación tradicional de dibujos en celdas de película 35 mm o de formas recortadas.

En “Anatomía de un asesinato” nos presenta simples pedazos de una figura humana hechos de papel cortado a mano. Estas partes cambian de escala y posición, yuxtaponiéndose una a otra creando un relación abstracta entre ellas antes que se ensamblen en un cuerpo humano completo, mostrado como un cuerpo dibujado en una escena criminal.

Estos recortes negros modulares tienen la misión de soporte tipográfico a medida que se ensamblan y desensamblan creando diferentes composiciones visuales. Bass ocupó estas figuras para llamar la atención a los créditos, ya sea enmarcándolos o apuntando hacia ellos.



*Anatomía de un asesinato*

*Título: Vértigo*  
*Formato: Cine*  
*Origen: U.S.A*  
*Fecha: 1958*  
*Diseñador: Saúl Bass*  
*Director: Alfred Hitchcock*  
*Editor: George Tomasini*  
*Productor: Universal Pictures*  
*Cliente: Universal Pictures*

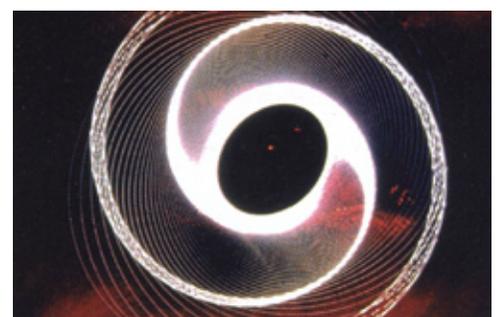
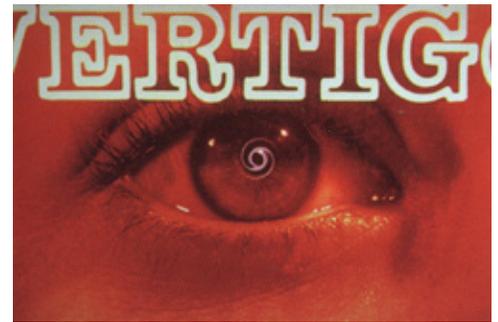
*1958 Propiedad intelectual de Alfred J. Hitchcock Productions Inc. y Paramount Pictures Corp -*

La secuencia de apertura para el film de 1958 “Vértigo” combina live action (captura fílmica por medio de cámara de cine 35 mm), tipografía y avanzados efectos ópticos que podrían competir hoy con las capacidades de la técnica digital, casi 40 años antes de la invención de esta- 32

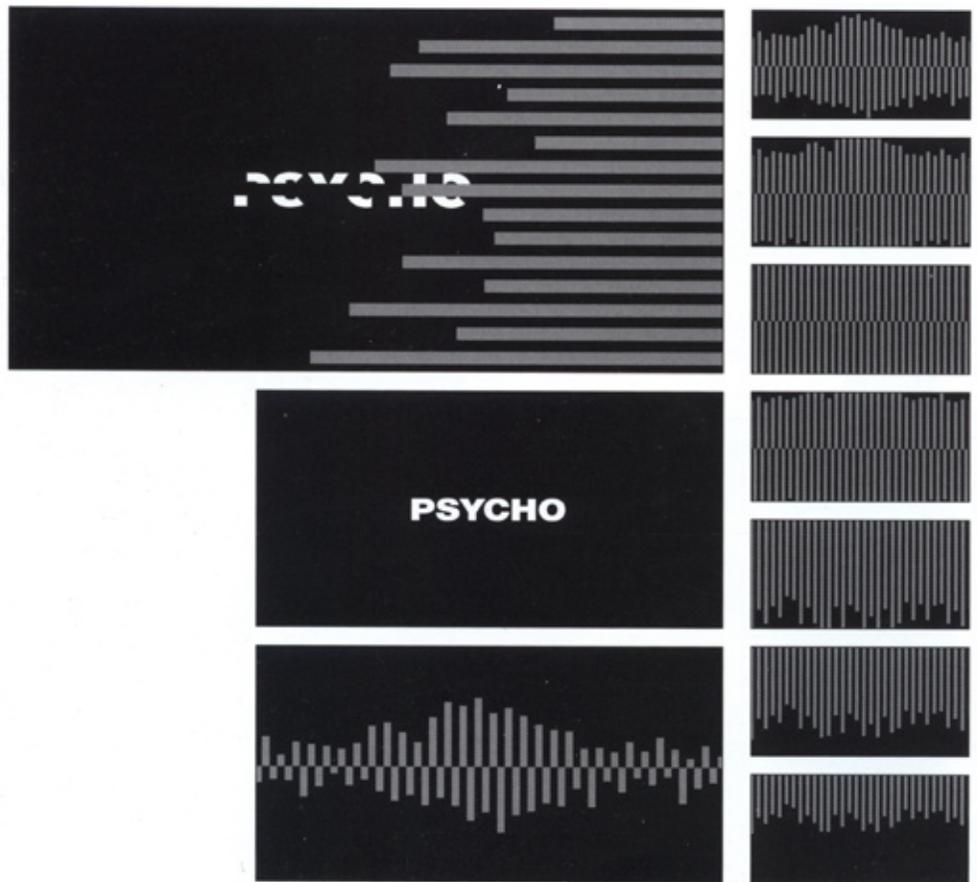
En la secuencia, la cámara panéa hacia un primerísimo primer plano de su cara y luego su ojo, convirtiéndose en el foco del cuadro. Un todo rojizo cubre la imagen, el título surge desde la pupila hacia el frente del cuadro

Para el siguiente título una espiral de líneas girando hace un zoom hacia la pantalla, con el fin de capturar la sensación de sentir vértigo. Este efecto sirve como transición entre los créditos, siendo el crédito final (director Alfred Hitchcock) igual al del título principal.

Los tipos son serifados, bold y outline (solo línea de contorno dibujada). Esta tipo altamente funcional permite a Bass establecer una relación entre los tipos con menos tracking (espacio entre letras), manteniendo la legibilidad y aumentando el impacto de la secuencia.



*Vértigo*



Sicósis

Título: *Psycho*  
 Formato: Película  
 Origen: U.S.A  
 Fecha: 1960  
 Diseñador: Saúl Bass  
 Director: Alfred Hitchcock  
 Editor: George Tomasini  
 Productor: Universal Pictures  
 Cliente: Universal Pictures

1958 Propiedad intelectual de Alfred J. Hitchcock Productions Inc. y Paramount Pictures Corp -

Psycho, el escalofriante clásico dirigido por Hitchcock, contiene una de las secuencias más dinámicas construidas por Bass. Duras líneas horizontales se deslizan por la composición cubriéndola completamente

El tratamiento del título consiste en tipos en mayúscula, sans serif y bold, apareciendo cortadas horizontalmente y sin alineamiento vertical, las dos secciones del título se cortan nuevamente en un movimiento lerdo, como si se trataran de encontrar una a otra, lo que se relaciona conceptualmente con la psicótica esquizofrenia del personaje principal del film, Norman Bates, que cree ser su misma madre.

Líneas verticales separan definitivamente el título desde el centro de la composición, estas líneas reaparecen encontrándose en el centro para empezar a cubrir

completamente el cuadro. Estas líneas con claramente una metáfora a la escena del comienzo del film el cuál empieza con un zoom aéreo hacia una ventana con persianas venecianas (horizontales). Por otro lado también son metáfora de la escena final, cuando Norman Bates es puesto tras rejas.

En esta película Bass también fue contratado como consultor visual para la ahora famosa escena del asesinato en la ducha

Título: *Dr. Strangelove or: how I learned to stop worrying and love the bomb*  
 Formato: Televisión  
 Origen: U.S.A  
 Fecha: 1963  
 Diseñador: Pablo Ferro  
 Director: Stanley Kubrick  
 Cliente: Columbia Pictures

1963 Propiedad intelectual de Columbia Pictures –

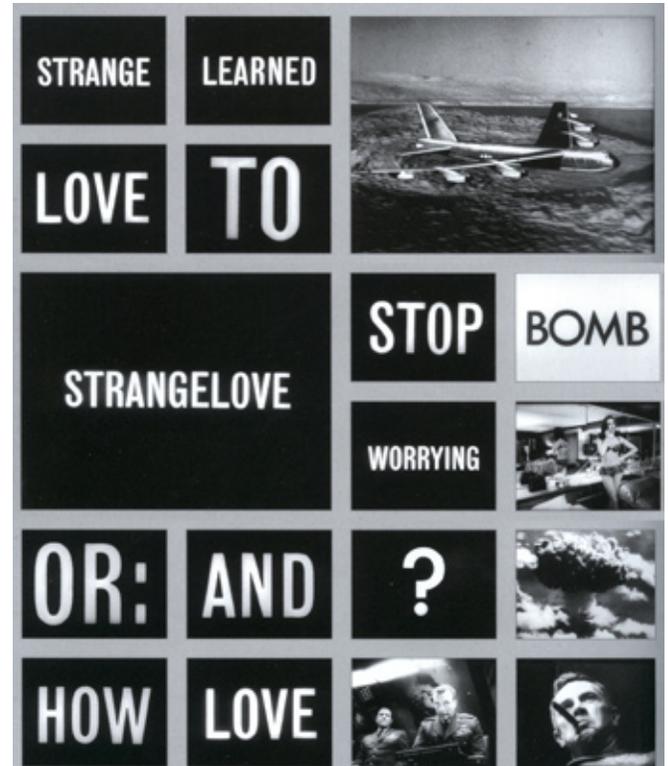
Pablo Ferro comenzó su creativa y altamente influenciante carrera en los años 1950s como ilustrador para Altas Comic Books. Después de una exitosa década, Ferro transportó sus ilustraciones a la vida en films. Produciendo comerciales para una larga lista de clientes. En 1961 se asocia con Fred Mogul y Louis Schwartz con la intención de extrapolar el arte a la televisión comercial. La edición creativa de Ferro fue conocida como “quick cut” (corte rápido). Veinte años después que Ferro inventará esta técnica Mtv la adoptó como firma, con el fin de atraer a su joven público objetivo, Ferro entonces se hizo conocido como el padre de Mtv.- 33

A pesar de que Ferro posee pocos títulos para películas en 35 mm, es una pieza clave para este estudio, es por eso que ha sido incorporado

Una de sus obras más conocidas es la genial secuencia de título y trailer (mini comercial que publicita películas antes de su estreno en salas de cine y tv) para la igualmente genial obra del director Stanley Kubrick; *Dr Strangelove*

Para este proyecto Ferro aplicó su técnica del “quick cut”. Para la versión del trailer de uno y medio minutos Ferro ocupó cuarenta diferentes escenas y ocho narradores diferentes, considerando imagen, sonido y diálogo. Este trailer está disponible en varias versiones; la versión para teatros de 3 minutos y versión de 20 segundos para TV.

Para estos trailers y secuencia de crédito Ferro dibujó con lápiz delgadas letras con solo línea de contorno, bastante anchas e ínterlazadas unas con otras. Esto para no obscurecer la secuencia filmada de un avión militar siendo reabastecido de combustible en medio vuelo, sugestivamente incorporado con la música del tema “have a little tenderness”. Esta secuencia representa la perfecta síntesis de imagen, tipografía y música para dar el tono humorístico y seductivo para la película.



*Dr. Strangelover*



World War I

Titulo: World war I  
 Formato: TV  
 Origen: U.S.A  
 Fecha: 1966  
 Diseñador: Pablo Ferro  
 Director: Pablo Ferro  
 Productor: Pablo Ferro  
 Cliente: CBS

1966 Propiedad intelectual de Pablo Ferro Film inc. –

Esta secuencia hecha para un especial de televisión llamado World War I para la cadena estadounidense CBS, es un hito importante para la animación de tipos. En la secuencia alambres de púa emergen desde un oscuro fondo. Desde el centro de esta composición aparece la tipografía tratada en mayúscula, bold y sans serif, el título emerge primero como un punto hasta ser el único elemento en el cuadro. El tratamiento tipográfico animado quiebra la tipografía donde esta es interceptada por los alambres de púa. De entre las fracturas del título se van mostrando los créditos restantes. De esta forma, Pablo Ferro captura metafóricamente lo horrores de la guerra.

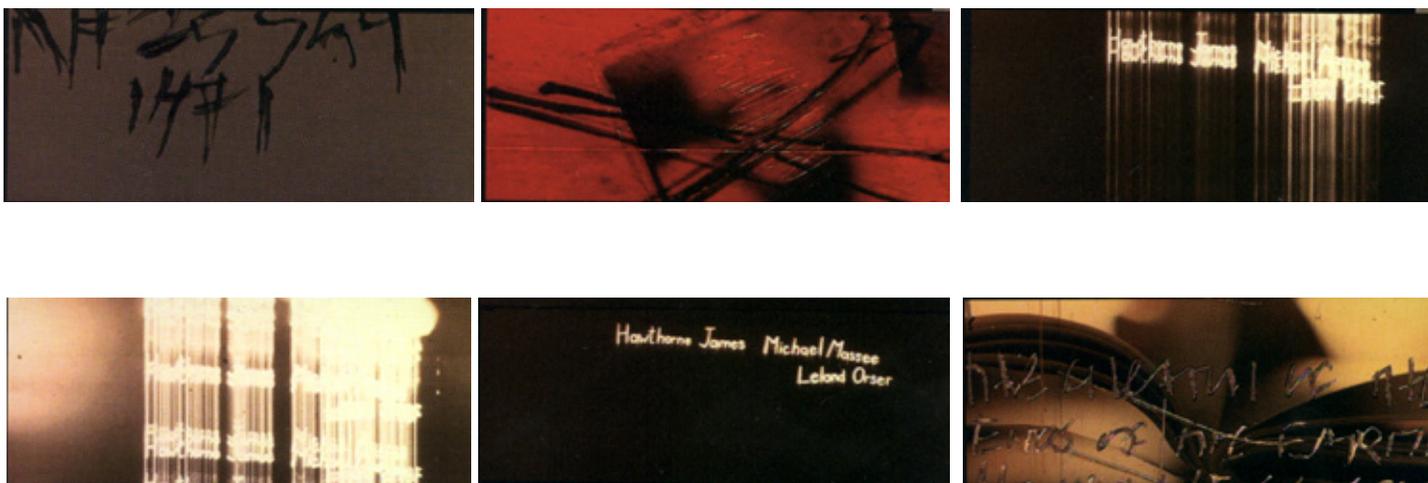


Caleidoscopio

Titulo: Caleidoscopio  
 Formato: TV  
 Origen: U.S.A  
 Fecha: 1966  
 Diseñador: Pablo Ferro  
 Director: Pablo Ferro  
 Cliente: Dick Letterer y Warner Bros.

1966 Propiedad intelectual de Pablo Ferro Film inc. –

El título Caleidoscopio, está tratado con una tipografía Art Nouveau que naturalmente fluye por una curva para luego multiplicarse en varias capas y tonos. La secuencia incrementa su psicodelia mientras muestra imágenes estáticas de la serie de acción para Televisión Smashing!



### Seven

orden de las imágenes: 1-2-3  
4-5-6

*Título: Los siete pecados capitales (Seven)*

*Formato: Cine*

*Origen: U.S.A*

*Fecha: 1995*

*Diseñador: Kyle Cooper*

*Director: David Fincher*

*Compañía: R/ Greenberg Associates*

1995 Propiedad intelectual de Universal Pictures Inc. –

Este diseñador es fundador de la empresa de diseño Imaginary Forces y actual dueño de Prologue Films, ambas empresas tienen sus reel disponibles en la web.<sup>1</sup> Pero ¿Quién es Kyle Cooper?. Kyle Cooper es un americano de 43 años (1962), que junto a sus dos socios Chip Houghton y Peter Frankfurt, fundó en 1996 Imaginary Forces y emplea hoy a más de 75 personas. Su sede está en Hollywood, Los Ángeles.

Recibió un Master en Bellas Artes por la Yale University School of Art. Posteriormente estudió en el Art Center College de Pasadena. En Yale fue alumno del diseñador Paul Rand, al cual Kyle intentó presentar una tesis doctoral sobre los títulos de crédito, pero su profesor le dijo que era un tema demasiado simple.

En una entrevista concedida al periodista español Jordi Alonso, con motivo de la celebración del festival de cine de Cataluña “Sitges” (2004)- <sup>34</sup>, confesó que Saul

Bass fue como un espejo para él, aunque su verdadero maestro lo encontró en la escuela de diseño de Yale con Paul Rand, a pesar de que fue este quien tildó los créditos de cine como un tema simple. Rand adentró a Cooper en los maestros del cine Soviético como Sergei Eisenstein, en las palabras de Cooper:

– “Rand me dijo: ‘si quieres ser un diseñador de títulos de la ligas mayores, ve y lee La Forma Fílmica y el Sentido Fílmico de Eisenstein...!’” – <sup>35</sup>

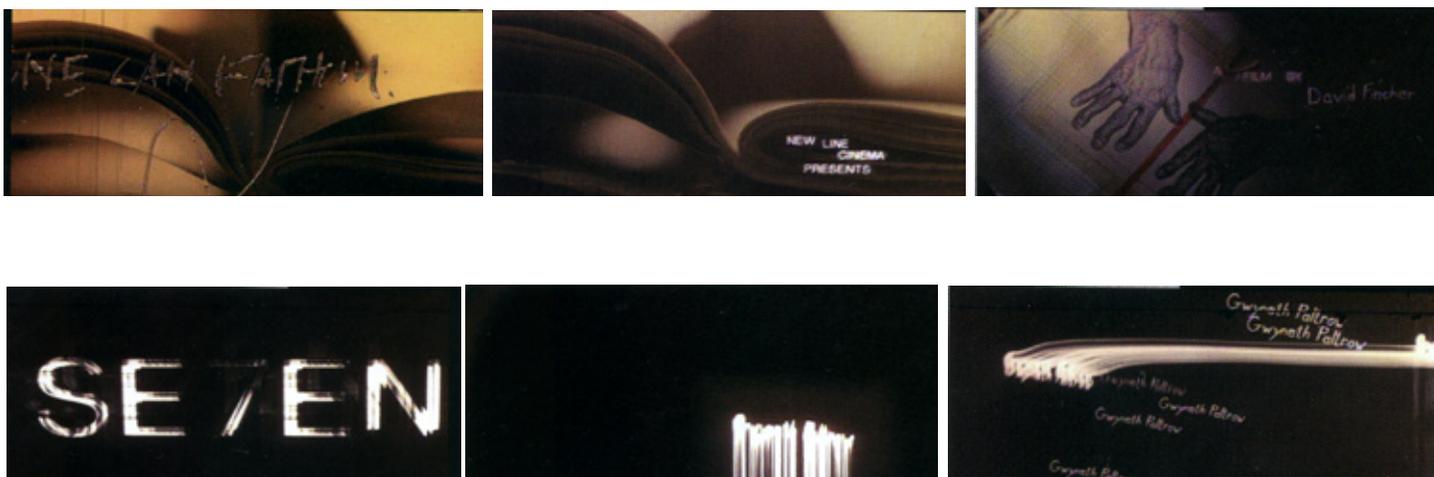
Cooper quedó tan intrigado por el arte de Eisenstein consistente en combinar y yuxtaponer imágenes, que escribió su tesis sobre el tema.

Su origen profesional se sitúa en Robert Greenberg Associates- <sup>36</sup>, donde ejerció de director de arte de 1988 a 1992 en la oficina de Nueva York, y que pasó a director creativo de la oficina que la empresa abrió en Los Angeles en 1992, que al final se convirtió en la actual Imaginary Forces. Durante su época en R/GA Kyle tomó parte en proyectos bastante llamativos de la empresa como; “True Lies” (mentiras verdaderas) y “Twister”. Sin embargo su gran oportunidad se presentó en 1995 cuando se le encargaron los créditos para la película “Seven” (los siete pecados capitales), dirigida por David

<sup>34</sup>- [www.imaginaryforces.com](http://www.imaginaryforces.com) & [www.prologuefilms.com](http://www.prologuefilms.com)

<sup>35</sup>- <http://noticias.cine.com/noticia/57>, última visita 25 / 05 /2005

<sup>36</sup>- <http://www.rga.com> última visita 25 /05 /2005



## Seven

orden de las imágenes: 7-8-9  
10-11-12

### Fincher.

Esta película trata de un meticuloso asesino en serie y su relación con los dos detectives que tratan de atraparlo.

- “Es importante destacar que esta secuencia de créditos es en gran parte responsable del renovado interés sobre la importancia de los créditos de cine por parte de directores, productores, espectadores y cientos de estudiantes de diseño”- 37

Para esta secuencia, Cooper creó un logotipo el cual basa su pregnancia en el reemplazo de la letra “V” de la palabra Seven por un número 7 (SE7EN).

Complementado con la música industrial y de horror creada por Nine inch Nails, esta secuencia intencionalmente trata de hacer sentir incómodo al espectador. El logro significativo de ésta secuencia, no está tan solo dado por el tratamiento tipográfico, al espectador se le es intencionalmente manifestada la manipulación de la cinta de cine como tal; intervenida y maltratada la cinta de cine se manifiesta también como formato de la manipulación por parte del asesino.

Los créditos escritos a mano son sobreimpresiones al límite de su legibilidad, Cooper también ocupa letras

cortadas a mano para dar a entender el meticuloso comportamiento de este asesino en serie contrastando con imágenes este comportamiento con la violencia final que suelta sobre sus víctimas.

Esta secuencia de créditos rompe con varias reglas de las secuencias de créditos; por ejemplo, algunos créditos pasan de arriba hacia abajo. En otros casos la legibilidad es suprimida para darle más intención a las sensaciones.

*Título: La isla del Doctor Moreau*  
*Formato: Cine*  
*Origen: U.S.A*  
*Fecha: 1996*  
*Diseñador: Kyle Cooper*  
*Director: John Frankenheimer*  
*Compañía: R/ Greenberg Associates*

1996 Propiedad intelectual de Greenberg Associates Inc. -

Esta secuencia comienza con un paso muy lento, con muy poco movimiento las tipografías muestran sobre un paisaje los primeros créditos. Para el tiempo en que el título principal es mostrado, las tipografías comienzan a cortarse y desintegrarse en partes aleatorias, esto mientras la cámara comienza un frenético zoom hacia el título y la imagen de un ojo humano que sirve de fondo. El ritmo de la secuencia se acelera inesperadamente mientras la cámara realiza un rápido zoom entre las tipografías y un collage de partes humanas, animales y microorganismos. Yuxtapuesta sobre una serie d cortes rápidos, la tipografía tradicional serifada comienza una metamorfosis en si misma, siendo alterados sus astas, sus serifas y tamaños. El título principal continúa su viaje hacia la audiencia, fracturándose y desintegrándose hasta que pierde toda legibilidad mientras el ritmo de las imágenes del collage acelera más su paso y su frenesí.

Esta secuencia es una perfecta metáfora para el argumento principal de la película; los errores genéticos que viven en la isla del doctor Moreau, el cual cree que el mal vive dentro de los genes humanos.



La isla del doctor Moreau

*Título: Mentiras Verdaderas (True Lies)*  
*Formato: Cine*  
*Origen: U.S.A*  
*Fecha: 1994*  
*Diseñador: Kyle Cooper*  
*Director: James Cameron*  
*Compañía: R/ Greenberg Associates*

1994 Propiedad intelectual de Greenberg Associates Inc. —

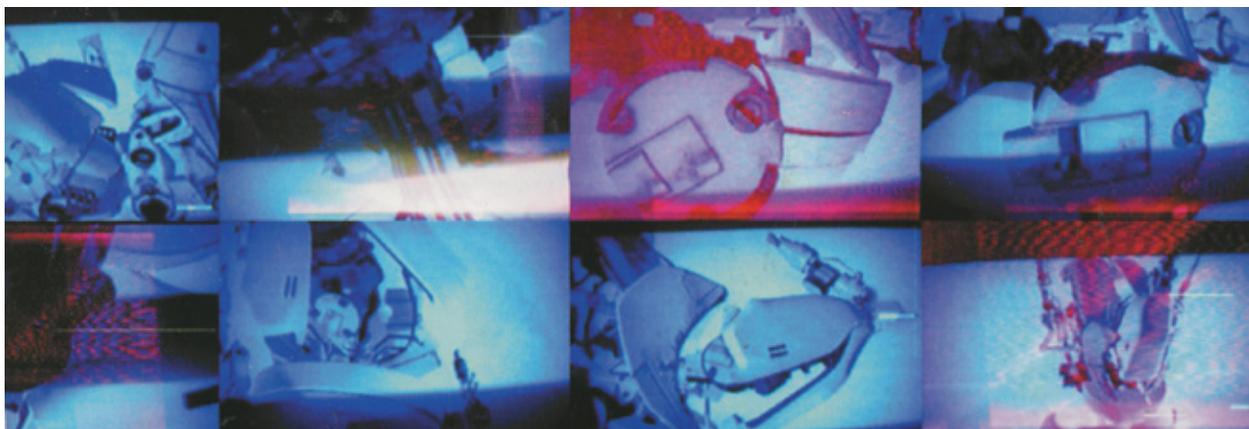
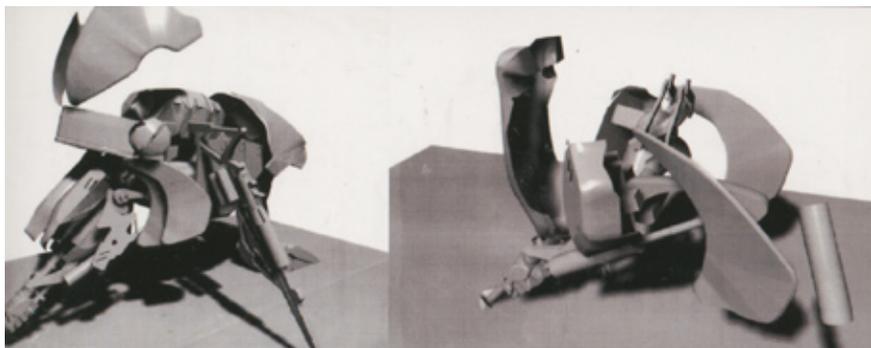
Mentiras verdaderas es un film sobre un hombre que vive dos vidas, por el día es un ciudadano regular y por la noche es un Espía del gobierno. La secuencia de créditos rescata esta premisa solamente mediante la tipografía.

Cuatro formas azules rotan sobre su eje sobre la pantalla negra para revelar la palabra "True", y nuevamente las formas tipográficas giran sobre su eje de forma tridimensional para dejar ver que en una cara lateral se lee la palabra "Lies".

El truco consiste en hacer girar un cubo tridimensional que tenga sobreimpresas las letras deseadas sobre las caras correspondientes.



*Mentiras Verdaderas*



*Second Bad Vilbet*

*Título: Second Bad Vilbet*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Inglaterra*  
*Fecha: 1995*  
*Diseñador: Chris Cunningham*  
*Director: Chris Cunningham*  
*Ciente: Autechre*

Chris Cunningham nació en Reading (Inglaterra) en 1970. Desde muy niño se aficionó al dibujo, luego a hacer esculturas, las cuales fotografiaba. Su carrera artística la inició en la revista de cómics 2000AD bajo el pseudónimo de Chris Halls. Posteriormente trabaja en los efectos especiales de películas como Alien 3, Alien: Resurrección y el Juez Dredd. Trabajaría también en las maquetas de films como Hardware y Nightbreed. Estuvo involucrado en el proyecto del film Inteligencia artificial cuando Stanley Kubrick se ocupaba del mismo.

Debutó en el terreno del video musical en 1995, de la mano de Warp Records, con la realización del video promocional de “Second Bad Vibel” (Autechre), y continuó su trabajo con artistas como Squarepusher, Björk, Madonna, Portishead y, sobre todo, Aphex Twin, entre otros. Su segundo video para este músico (“Windowclicker”, 1999) fue censurado por MTV en Estados Unidos

Entre sus otros trabajos destacan la video-

instalación Flex (presentada en ocasión de la exposición “Apocalypse” de la Royal Academy of Arts en 2000) y los cortometrajes Monkey Drummer y Rubber Johnny, todos ellos con música de Aphex Twin. Estas obras son el medio perfecto para que el artista insista en su particular estilo, caracterizado por su retorcida imaginación, su obsesión por las anatomías enfermas, sus sincronizaciones exactas y su particular sentido del humor.

En el caso del este video “Second Bad Vilbet” para el músico electrónico Autechre, Cunningham explora editando con material generado mediante programas gráficos 3D, logrando con este modelo mas efectos de visuales de video una vibrante secuencia.

Ocupa un modelo mecánico de color blanco sobre un fondo blanco, con movimientos mecanizados y rítmicos para con los bits musicales, todo recompuesto y retocado con varias capas de efectos digitales a modo de ruido visual.

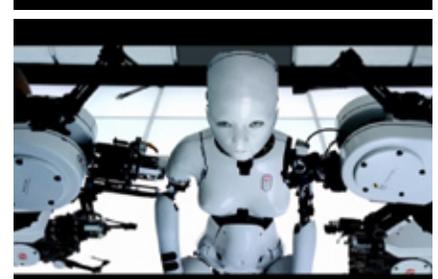
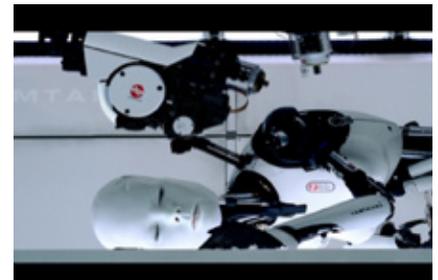
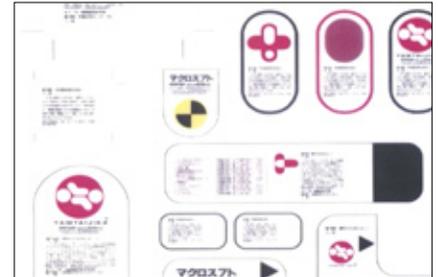
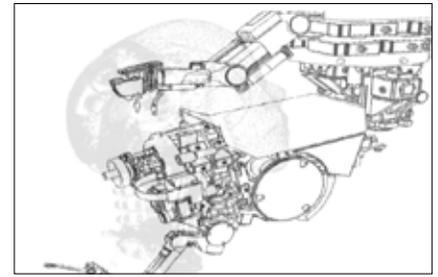
Las tipografías son ocupadas como detalles visuales, simulando un ambiente digital medido por herramientas electrónicas de escala nanométrica

*Título: All is full of love*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Inglaterra*  
*Fecha: 2000*  
*Diseñador: Chris Cunningham*  
*Director: Chris Cunningham*  
*Ciente: Björk*

En 2000, por su video para “All Is Full Of Love” (Björk), fue premiado por MTV, en los Music Week CAD Awards, en los MVPA Awards y en los Design And Art Direction Awards. En este último certamen obtuvo, entre otras medallas, una de oro por su dirección en la categoría “Pop Promos”. Ha realizado comerciales de televisión para marcas internacionales como Nissan o Sony.

Para este video clip, Cunningham ocupa diversas técnicas para obtener material gráfico, filmación, material 3D, efectos visuales, tipografía y marionetas. En esta delirante secuencia el director compone todos los elementos de forma elegante en un ambiente blanco luminoso, donde los elementos mecánicos se vuelven sensuales objetos que se combinan en un ritmo sinuoso.

Cunningham logra con maestría mostrar desde un punto de vista completamente novedoso la relación entre dos amantes, a nivel visual este video clip mezcla todos los elementos de forma impecable, logrando darle un carácter sensual y provocativo a simples maquinas, además de forma extremadamente elegante. En los bocetos del creador se puede apreciar que este estuvo presente en todo el proceso de diseño, desde el diseño de las maquetas, los impresos, los modelos 3D y la filmación misma.



All is full of love

*Título: Let forever be*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Francia*  
*Fecha: 1999*  
*Director: Michel Gondry*  
*Ciente: The Chemical Brothers*

Michel Gondry (Versalles, Francia, 8 de mayo de 1964) es un director de cine, anuncios, y vídeos musicales, destacado por su innovador estilo visual y su manipulación de la puesta en escena. Su carrera como realizador comenzó con la dirección de vídeos musicales para la banda de rock francesa Oui Oui, de la cual era también baterista. El estilo de sus vídeos llamó la atención de la cantante Björk, quien le pidió dirigir el vídeo para su canción Human Behavior. Esta colaboración se extendería bastante tiempo, con Gondry dirigiendo un total de seis vídeos musicales para Björk. Otros artistas con quien Gondry ha colaborado en más de una ocasión incluyen a The White Stripes, The Chemical Brothers y Kylie Minogue. Gondry también ha creado numerosos comerciales de televisión, siendo uno de sus más famosos el realizado para Levi's, con el que ganó el Lion D'or en el Festival de Cine de Cannes de 1994.

Para el video *Let forever be*, del grupo electrónico "The Chemical Brothers", Gondry creó una complicada coreografía estilo Broadway, con exóticas bailarinas en un escenario falso filmado en 35 mm que se yuxtapone a la vida real de la protagonista filmada en video casero. Consibido como un sueño repetitivo, la protagonista salta constantemente entre la realidad y el sueño, cambiando los escenarios y personajes de un plano a otro sin cortes aparentes.

Para pasar del formato 35 mm (mundo de sueño) al formato video casero (mundo real), Gondry ocupa técnicas de fotomontaje y composición digital como la repetición y el recorte de cuadros, jugando con el material con una soltura envidiable y quebrando de paso varias reglas del lenguaje audiovisual de madera premeditada con el fin de lograr en el espectador la sensación de haber estado alguna vez en sueño igual de caótico como el que muestra este video clip.

En este video no se ocupan mayormente tipografías, las que aparecen están construidas físicamente en el set de filmación, lo que es bastante creativo y muestra otra manera de integrar este elemento gráfico a cada plano.



*Let forever be*

*Título: Fell in love with a girl*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Francia*  
*Fecha: 2002*  
*Director: Michel Gondry*  
*Cliente: The White Stripes*

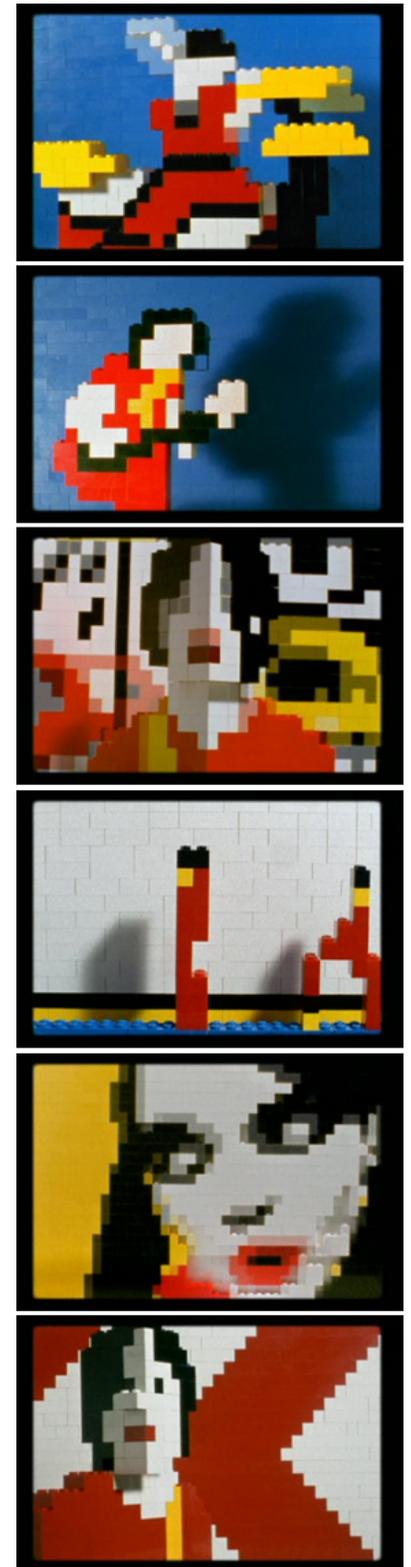
Michel Gondry fue pionero en la utilización de la técnica conocida como «bullet time», utilizada posteriormente en las cintas de la saga Matrix, notablemente en el vídeo Like A Rolling Stone de los británicos The Rolling Stones y en un comercial de 1998 para la marca de vodka Smirnoff.

Gondry suele ser citado, junto con los directores Spike Jonze y David Fincher, como representante de la influencia de los directores de vídeo musicales en la cinematografía mundial. Gondry hizo su debut en el séptimo arte el año 2001 con Human Nature, consiguiendo críticas dispares. Su segunda cinta, Olvídate de mí (que es también su segunda colaboración con el guionista Charlie Kaufman) fue estrenada en el año 2004 y recibió numerosas críticas entusiastas. Olvídate de mí utiliza muchas de las técnicas de montaje de escenarios, uso de perspectiva y, sumado a largas tomas y un tratamiento pictórico de la imagen, herramientas con las que Gondry ha experimentado en sus vídeos musicales.

El video clip hecho por Gondry para el dúo de rock inglés “the white stripes”, es sencillamente alucinante. Hecho casi en un 80% con animación cuadro a cuadro fotográfica (técnica conocida como stop motion), ocupa como material diferentes composiciones físicas compuestas por piezas de lego (contando con el auspicio de la marca lego). Mediante la fotografía de los diferentes estados de las composiciones de las piezas de lego, Gondry logra recrear el movimiento de los integrantes de la banda y otros personajes secundarios en este “mundo lego”.

La composición final del material filmado en diferentes capas logra un diseño impecable, armonías de color rojo, blancos, negros y amarillos, diagramado dentro de un todo cuadrículado dado por la forma de las piezas de lego.

Este video no posee animación tipográfica pero muestra un manejo modular que cualquier animación tipográfica envidiaría, es por esta razón que fue seleccionada para esta muestra



*Fell in love whit a girl*

*Título: Tatita*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Chile*  
*Fecha: 2005*  
*Director: Moisés Arancibia y Andrés Rodríguez*  
*Cliente: Bitman & Roban*

Bidet es un estudio de diseño chileno creado el año 2003 por los diseñadores Moisés Arancibia y Andrés Rodríguez, diseñadores titulados de la Universidad Católica. Principalmente dedicados al tema de la Gráfica Audiovisual, han desarrollado diversos proyectos en el área publicitaria, además de presentaciones para programas de televisión y video clips para grupos nacionales como Chanco en Piedra y Bitman y Roban. Para este último cliente desarrollaron el 2005 una interesante pieza de diseño audiovisual, que mediante la tipografía y la gráfica vernácula chilena rescatan y homenajean varios hitos del diseño de marca en Chile, como “chancaca” y “maicena dropa”.

Básicamente esta pieza muestra a la protagonista como una dueña de casa que está cocinando con estos productos chilenos de culto, creando a la banda que se muestra tocando dentro del horno de la cocina. Tipografías display chilenas y gráfica extraída de los años 50 componen gráficamente el ambiente del video “tatita”, complementado por excelentes animaciones en diferentes capas de composición monadas y animadas en el programa Adobe After Effects

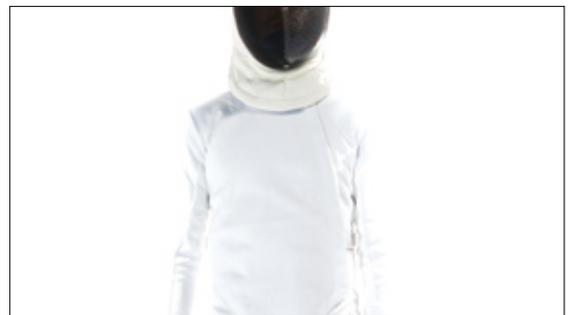
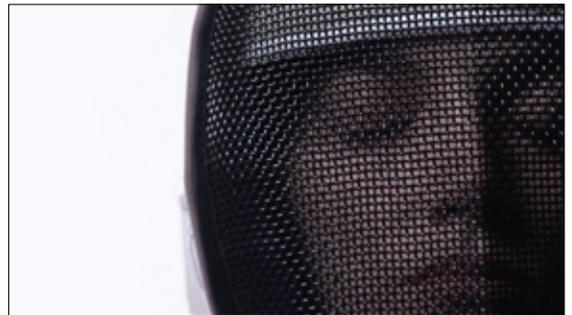
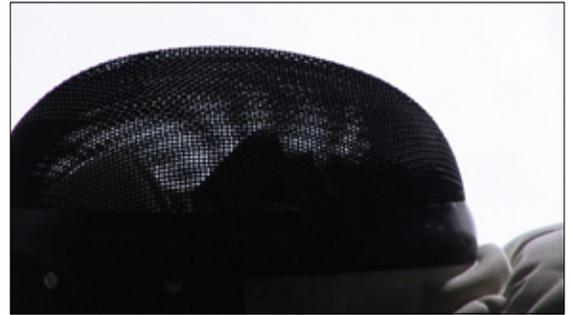


Tatita

*Título: Tienes un problema*  
*Formato: Video Clip*  
*Origen: Chile*  
*Fecha: 2006*  
*Director: Felipe Dacaret*  
*Diseño & Animación 3D: Sebastian Pagueguy*  
*Cliente: Kenk*

DAf es una productora y post-productora Chilena para Televisión, Cine y DVD, creada el 2003 por Felipe Dacaret, diseñador de la Universidad Católica y master en dirección de cine y TV en la Universidad de Barcelona. Como propuesta particular generan una fusión entre Diseño en Movimiento e Imagen Real, integrando la gráfica animada en la Filmación.

El 2006 estrenaron su primer video clip, realizado para el grupo electrónico "Kenk", aplicando técnicas de filmación con integración a gráfica generada en programas 3D, el video clip pretende contar mediante una metáfora visual la disputa entre una pareja. Las tipografías se encuentran integradas a los cables 3D y están compuestas por tipos display, modificadas y desintegradas para componer un lenguaje desconocido. Esta pieza muestra un estilo bastante único, mezclando minimalismo con un lenguaje visual bastante literal e incluso violento



*Tienes un problema*

## 7.- Analisis Tipologico de los referentes

Saul Bass

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición De Planos
Carmes Jones	Display	Si	Si	No	Fotomontaje Manual
The man with the golden	Palo Seco (modificada)	No	Si	No	Fotomontaje Manual
Anatomy of a Murder	Manuscrita	No	Si	No	Fotomontaje Manual
Vertigo	Serif Outline	Si	Si	No	Fotomontaje Manual
Psicho	Palo Seco Helvética	No	Si	No	Fotomontaje Manual

Pablo Ferro

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Dr. Strangelove	Palo seco (Univers) Manuscrita	Si	No	No	Fotomontaje Manual
WAR!	Palo seco (modificada)	Si	Si	No	Fotomontaje Manual
Calidoscopio	Display	No	Si	Trabajo en capas (ilusión de	Fotomontaje Manual

Kyle Cooper

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Seven	Manuscrita  Display  Palo seco modificada	Si	Si	No	Fotomontaje Digital
The island of Dr. Moreau	- Serif modificada	Si	Si	Si	Fotomontaje Digital
True Lies	Palo seco (Arial)	No	No	Si	Fotomontaje Digital

Chris Cunningham

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Second Bad Vilbel	Digital	No	No	Si	Fotomontaje Digital
Is all full of love	Display	Si	Si	Si	Fotomontaje Digital

## Michel Gondry

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Let forever be	Display	Si	Si	No	Fotomontaje Digital
Fell in love with a Girl	-	No	Si	Si	Fotomontaje Digital

Bidet

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Tatita	Display Original Chilena	Si	Si	Si	Fotomontaje Digital

DAf

Pieza	Tipografía	Material Fílmico	Animación 2D	Animación 3D	Composición de Planos
Tienes un problema	Display Modificada	Si	Si	Si	Fotomontaje Digital  Integracion digital 2D-3D



**Segunda Parte II**  
GÉNESIS DEL PROYECTO

## 1. Introducción del proyecto

Este año 2005, tuve la grata experiencia de participar en la realización de un video clip para el grupo inditronico “Kenk” bajo la dirección de Felipe Dacaret y la Productora DAf donde trabajo hace un año. Mi trabajo consistió en el diseño y animación de material 3D para ser integrado a la filmación.

A partir de esta experiencia se me ofreció la posibilidad de dirigir, diseñar y animar por completo el segundo video clip para esta banda, bajo el alero de la misma productora.

Esto significaba para correr con la responsabilidad de responder a dos clientes; primero a DAf como productora, facilitando equipos y lugar de trabajo y segundo a Kenk como clientes dueños del encargo y participantes integrales como músicos de la pieza final.

La idea de DAf como productora es desarrollar una imagen audiovisual para el grupo Kenk que sirva de trampolín promocional a la productora en el mundo del diseño gráfico en movimiento.

Aprovechando mi estudio previo en el IBM sobre diseño y tipografía en movimiento, opté por tomar este encargo como pretexto formal para realizar una animación tipográfica completa, siguiendo los parámetros de calidad obtenidos desde mi estudio en IBM para desarrollar una obra de autor donde pueda desatar todo mi potencial creativo.

## 1.1 Los clientes

Kenk es un proyecto musical independiente de raíz rock y sonidos electrónicos, que se potencia sobre la base de una expresión audiovisual. Compuesto por el músico profesional Gonzalo Guerrero con asistencia de Francisco Zamorano

Proveniente del mundo de la indietronica (rock independiente + electrónica), en Kenk se busca realizar canciones intimas, que luego de nacer de una guitarra, comienza la búsqueda de una nueva sonorización, más compleja, cargada de texturas, con el fin de darle más peso a las emociones.

En las palabras de Gonzalo Guerrero;

“Ahora en lo personal Kenk es el espacio musical donde puedo experimentar con el sonido y las texturas, ya que al igual que en la música que hago para las distintas bandas que he tenido, siempre empiezo haciendo las canciones con la guitarra, pero en kenk luego meto todo al pc y comienzo a grabar varios layers (capas de composición) de guitarras, o reemplazo los sonidos de la guitarra por sonidos más complejos, pero manteniendo las mismas notas. También en Kenk tengo la inquietud de contar historias, y por sobre todo historias intimas, historias de chicas, pero historias que ya fueron, por lo tanto tienen un ritmo ya mas tranquilo, y creo que la simplicidad de las melodías y loops hechos con la guitarra me entregan la intimidad, pero luego al procesarlo en el pc, obtengo mayor intensidad en contar las historias y también mayor complejidad tratando de contar lo complejo de esas historias”.

“En Kenk yo creo que utilizo el sonido y la onda de la indietronica, onda la intimidad, pero además utilizo la intensidad y la estructura musical del post rock, vale decir también ocupo los finales intensos que comenzaron de un loop simple y bonito”.

En cuanto al publico de kenk, de acuerdo a los propios músicos no lo sesgan a un grupo definido, en las palabras de Gonzalo Guerrero:

“Uf, estas si que no se como responderlas, ahora creo que para escuchar kenk hay que darse el tiempo, ósea no creo que sea música para escuchar mientras se esta trabajando, o tampoco es para una fiesta ni para subir el animo, sino mas bien es como para prender uno bueno y dejarse llevar en el viaje. Por lo que creo que el público es gente que le gusta bastante la música y le dedica un tiempo especial a ella”.

Kenk distribuye su música gratuitamente mediante su sitio web-<sup>38</sup>, de igual manera el material audiovisual también esta disponible en la web de Kenk y DAF para ser visto online por quien desee.

DAF es la productora que lleva el control de la imagen visual de Kenk, en una relación simbiótica las dos identidades se complementan para lograr un producto final no comercial, con fines de expresión visual.

## 1.2 La música

La indietronica, viene del indie rock (rock independiente) que a finales de los 80 nació en EE.UU como respuesta al glam de guns & roses y poison, con el propósito de hacer música sin tantas pretensiones ni parafernalia, hecha en casa y por sobre todo honesta (Sonic Youth, Pixies, Yo la tengo).

Ahora la indietronica es la respuesta europea de finales de los 90, que toma la misma actitud y del indie rock, pero hecho electrónica y más pop. El sello morr-<sup>39</sup> es quien lidera en la indietronica en especial bandas de ese sello como múm, lali puna, arovane y postal service.

El post rock-<sup>40</sup>, es un tipo de rock que también proviene del indie rock y del noise o shoegazing (My Bloody Valentine, Low), pero con un toque mas sinfónico y épico, en donde se busca mucho hacer contrapuntos de intensidad en las canciones, por lo tanto en general las canciones post rock comienzan bien simples y bonitas, y luego terminan en una explosión de intensidad y rock. En este estilo resaltan Mogwai, Sigur Rós, y Godspeed You Black Emperor!

## 1.3 La canción

En entrevista personal con los músicos de kenk, se pudo sacar varias conclusiones bastante decidoras para la etapa de conceptualización del clip. La canción pasillo es una pieza de 2 minutos con 55 segundos de duración. Trabajada en un ritmo relativamente calmado que cambia de intensidades, vocalizado con sensuales voces femeninas, que pronuncian solo sonidos (no palabras) y risas de tono erótico.

En las palabras de Gonzalo Guerrero: “Como en todas las canciones, el concepto de Pasillo es una historia personal. Las sensaciones que busque fue jugar mucho con capas de texturas, para tratar de

38- [www.kenk.cl](http://www.kenk.cl)

39- <http://www.morrmusic.com>

40-<http://www.allmusic.com/cg/amg>.

representar escalofrío, cariño, curiosidad, mucho juego, salvajismo, y por sobre todo las texturas juegan porque son como dedos recorriendo”

The screenshot shows a website layout for the album 'desagravio' by Kenk. At the top, the album title 'kenk desagravio' is displayed in a bold, sans-serif font. Below the title, there are links for 'album' and 'descarga canciones'. A list of tracks is provided: 'fienes un problema', 'princesita', 'somos', 'traza', 'pasillo', 'lazo', 'olvidar', 'miss you', and 'no es tan simple'. The main content area features a large, faded image of a forest with bare trees. At the bottom, there are navigation options: 'ver video clip' with a link to 'fienes un problema', and 'una producción DAF'. A horizontal strip of small, square images follows, depicting various scenes. To the right of this strip is a 'contacto' link. In the bottom right corner, there is a Creative Commons license logo with the text 'SOME RIGHTS RESERVED'.

## 2. ¿Qué es?, ¿Para qué?, ¿Por que?

¿Qué es?

- Animación tipográfica en formato video clip para TV, para el tema “pasillo” del grupo musical Kenk

¿Por qué?

- Porque el grupo musical Kenk y la productora audiovisual DAf desean que realice este proyecto para ellos, por mis capacidades demostradas en proyectos anteriores

- Porque experimentar y desarrollar este tipo animaciones en formato video clip es un área no explorada en nuestro país, y los diseñadores gráficos deben ser los llamados a dominar las variables de la visualidad, tiempo y el movimiento en este tipo de proyectos

¿Para que?

- Para lograr una pieza visual que sea coherente con los conceptos musicales del cliente

- Para potenciar, mediante esta pieza de diseño gráfico en movimiento el interés y el estudio del fenómeno de la animación en la carrera de diseño, dándole énfasis al fenómeno audiovisual dentro de la disciplina

### 3. Definición del proyecto

Se creará un video clip musical mediante la animación tipográfica para el grupo inditrónico “Kenk”, específicamente el tema “Pasillo” de su primer disco “desagravio”, para lo cuál la productora audiovisual DAF contrata mis servicios para dirigir, diseñar y animar este video clip

El concepto central creativo o idea central del video clip se trabajara entre el conjunto de director (Sebastian Pagueguy), Cliente (Kenk) y productora (DAF), con el fin de lograr una pieza de autor que satisfaga las tanto las necesidades comunicacionales y artísticas del cliente, como la proyección en forma de publicidad indirecta que requiere la productora.

A esto se le debe sumar la problemática intrínseca que deriva de este tipo de proyecto, ya que como bien saben los diseñadores; no hay nada más difícil que diseñar para otros diseñadores. Los profesionales ligados al audiovisual y la música son todos expertos en el área de la comunicación, estos son concretamente los clientes y se debe como profesional visual estar a la altura de ellos, es por esto que se espera que este estudio pueda ser un aporte en este sentido. Es ahora el momento de entrar con fuerza, de hacer que la disciplina del diseño tenga un peso en la industria, y lo mas importante; generar teoría y estudios sobre el propio

hacer del diseñador ya que la disciplina no solo debe alimentar de ideas, soluciones y cultura a sus usuarios si no que también debe retroalimentarse, reinventarse y auto criticarse para así poder dar un paso más a una profesión mas creativa para con una sociedad cada ves mas difícil de sorprender.

#### 4. Objetivo general

. Crear mediante la animación tipográfica un video clip musical de 2:59 minutos de duración, que cumpla con los objetivos artísticos y comunicacionales de los músicos

#### 5. Objetivos específicos

Lograr un mensaje visual coherente con la idea original de la canción

Poner en circulación el video mediante canales de difusión como la Web y TV cable

Comprender y dominar de forma teórica y empírica el fenómeno de la tipografía en movimiento en diseño

#### 6. Usuario

Se han establecido tres niveles de usuarios para este proyecto

#### A.- Grupo musical Kenk

Ellos son los primeros sobre la lista, son los que usaran el producto audiovisual con fines de expresión artística visual para con música. Los conceptos y la estética del clip esta dirigida a cohecionar los conceptos y sensaciones musicales con una visualidad y movimiento en pantalla coherentes con ella.

#### B.- La productora DAF

Ellos son los que están contratando los servicios de director del autor de esta memoria, son también los que presta la infraestructura para realizar el clip; computadores y oficina. Con ellos se debe cumplir en términos de calidad visual, en cuanto a estética y factores tecnológicos óptimos como calidad de renders y de reproducción en formatos tv y web.

Ellos usaran el clip como parte de su arsenal de piezas para captar nuevos clientes a su vez

#### C.- El espectador

Como el mismo grupo musical lo ha sugerido, el espectador final puede ser cualquiera. Esto se evidencia aún mas si se le agrega que los canales de difusión propuestos son masivos (web y tv).

También es necesario recalcar que esta pieza audiovisual

responde a la inquietud de artistas por hacer visual una obra musical. Esto quiere decir que la pieza final no pretende responder a una necesidad del espectador, si no más bien proponer algo nuevo a este espectador, que intuya sensaciones y trate de entender el concepto detrás, despertando así curiosidad artística en el. También se debe acotar que como se ha sugerido en los objetivos, esta pieza pretende ser un referente en cuanto a experimentación audiovisual, entendiendo como una pieza de autor.

#### Donde

Chile

#### Cuando

El video clip deberá estar terminado en julio del 2006 para empezar su etapa de difusión el segundo semestre de 2006

#### Como

Mediante el lanzamiento del video en vivo

Mediante el sitio web de la banda ([www.kenk.cl](http://www.kenk.cl)) y sitio de la productora ([www.daf.cl](http://www.daf.cl))

Mediante el canal de cable chileno "via X"

Mediante la biblioteca y recursos de la Facultad de Arquitectura y urbanismo de la Universidad de Chile



**Tercera Parte III**  
DESARROLLO DEL PROYECTO

### a. Conceptualización (desarrollo del concepto central creativo)

De la pieza musical se pueden extraer los siguientes conceptos

- Erotismo
- Misterio
- Minimalismo (*ver anexo "minimalismo"*)

La idea central de este video clip es lograr comunicar metafóricamente una relación sexual, mediante el uso de la tipografía animada. Ahora cabe preguntarse:

¿Por qué animación tipográfica?

El tema musical posee vocalizaciones femeninas de tono erótico durante la mayoría de su duración, representar visualmente estos sonidos sería el primer argumento para animar tipografías. En segunda instancia para lograr una metáfora sutil pero compleja, el viaje de letras por un espacio hacia un punto en común esta conexo con el viaje de los espermios hacia el ovulo y también de la competencia natural de los machos por alcanzar a una hembra, en este caso cada individuo representado por una letra

El factor erótico estará dado por la utilización de onomatopeyas; sonidos representados visualmente mediante tipografías en este caso animadas de acuerdo

a los sonidos eróticos de la canción.

El factor pornográfico esta ligado al factor tipográfico, en el sentido que ambos términos refieren a la representación visual de conceptos pragmáticos como son el sexo por un lado y el lenguaje por otro. Lograr mostrar metafóricamente el acto sexual mediante detalles de las formas tipográficas y su interacción (encajes entre unas y otras).

La sutileza es vital en cuanto al tema de la estética, para esta pieza se ha decidido ocupar un estilo minimalista en cuanto a:

- Uso del color blanco sobre fondos blancos
- Uso de luz blanca sobrepuesta

## b- Desarrollo de la idea audiovisual

Desarrollada la idea principal, es importante describir que se va a mostrar en el contexto mismo del video clip.

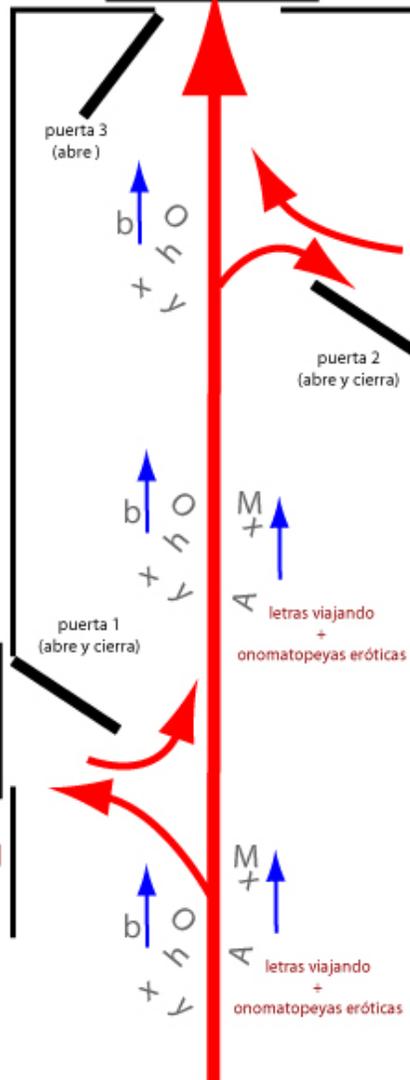
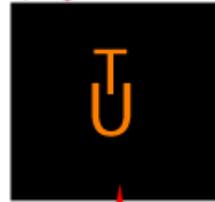
Como lo que se busca es una metáfora sutil pero compleja, el todo estará sustentado en un escenario neutro, base para todo el video clip y sustento de la metáfora sexual.

Este escenario será un pasillo como el título de la canción, un pasillo arquitectónicamente real, con suelo, muros, puertas y techo, esta construcción pretende ser el símil a dos elementos clave;

- Por un lado físicamente corresponde a la vagina como escenario clave en una relación sexual, conducto transitaran las letras a manera de espermios
- Por otro lado pretende ser el símil a la mente humana bajo la experiencia del sexo, la idea es viajar por este pasillo junto a las letras que van formando sonidos femeninos eróticos, pero además internarse en mundos diferentes que estarían detrás de puertas laterales de este pasillo, estas puertas llevarían a habitaciones donde se muestran otro tipo de metáfora sexual, también representada por tipografía.

En resumen, el argumento audiovisual de esta pieza contempla un viaje por un pasillo arquitectónico acompañado en la misma dirección por una masa de letras en movimiento que en el aire forman onomatopeyas eróticas, la cámara viaja junto con estas letras y al pasar por al lado de una puerta del pasillo, se logra vislumbrar por un momento otro lugar donde ocurren otras acciones sexuales representadas mediante tipografía animada, para luego volver al pasillo. Esta acción se repetiría dos veces (mediante dos puertas laterales) y una vez final para cuando se acabe el pasillo y se abra la puerta final, donde culminara la relación mediante la unión de una letra T (que provendría de las letras que viajaban por el pasillo) con un una letra U, formando la palabra "TU", este sería la metáfora final y la mas evidente de todas donde aprovechando las formas acoplables de ambas letras se alude directamente a la copula, también a la fecundación del ovulo y además se remite al espectador directamente al señalarlo directamente con el pronombre "TU".

configuración sexual-tipografica final (copula)



configuración sexual-tipografica 2

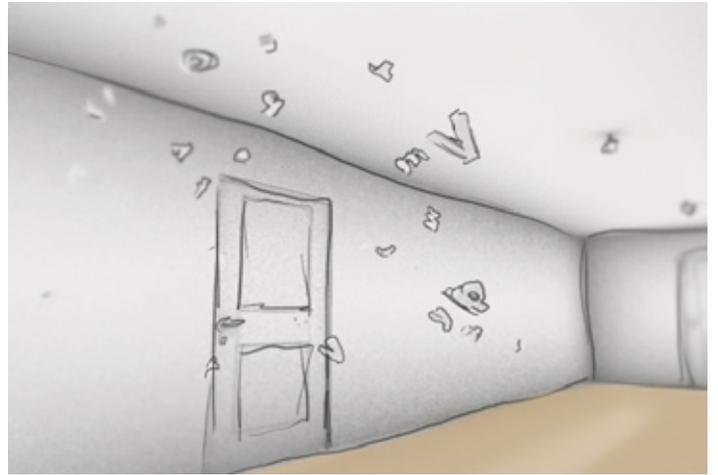
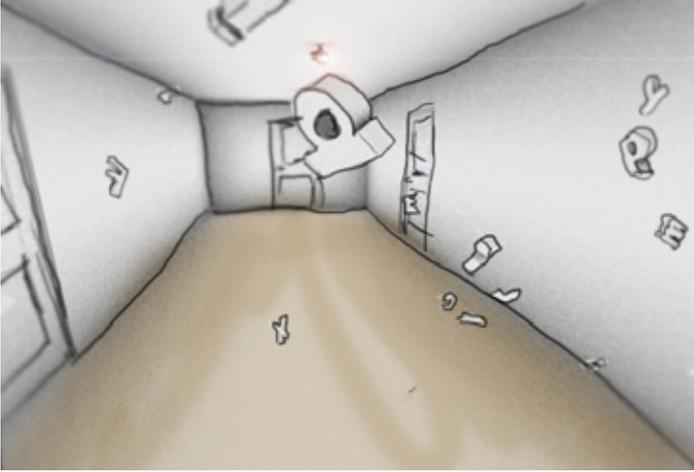


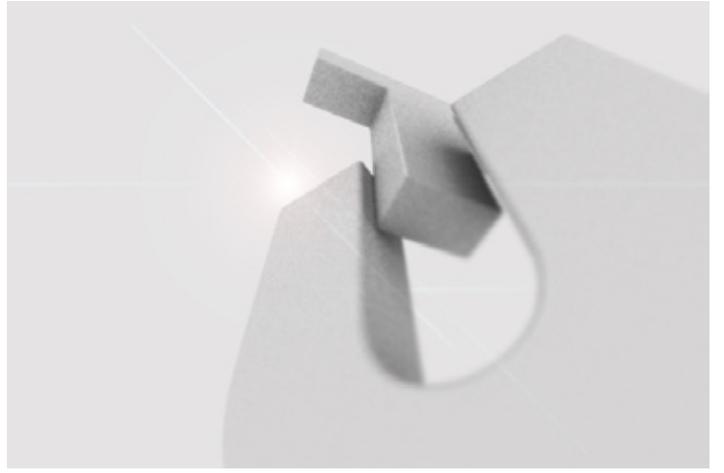
configuración sexual-tipografica 1

viaje de camara

Para clarificar la secuencia se ha hecho un diagrama visual que se propone desde una vista superior

c- Bocetos iniciales





## d- Dirección de Arte

Una vez definida el concepto principal el argumento audiovisual y la cadencia de la pieza, se puede pasar a la etapa que contiene el mayor porcentaje de diseño como tal en la pieza. E la dirección de Arte se define el como se van a mostrar lo elementos en escena, como se van a ver desde el punto de vista estético

### La tipografía

El primer factor que se abarcará será la variable tipográfica, al ser las letras los principales actores dentro de una animación tipográfica, es esta variable la que debe ser tomada a priori.

Se conoce el concepto visual general de esta pieza y se conocen los requerimientos estéticos que debe tener esta, en minimalismo y la simpleza son conceptos que deben estar presentes todo el tiempo, sin embargo la forma de contar y mostrar esta historia puede resultar bastante compleja debido a su contenido altamente metafórico.

Es por esto que la fuente tipográfica no puede ser compleja, ya que no aportaría al producto final ya que podría poner en peligro la legibilidad, la complejidad de formas podría disminuir la distinción de las formas, tendería a competir con el concepto principal.

Es por esto que se ha elegido como base la fuente tipográfica a Arial Black. Esta fuente tipográfica de la familia palo seco es sumamente neutral, de hecho es tan neutral que es menospreciada por muchos diseñadores. Sin embargo posee características sumamente útiles para esta pieza:

- Su legibilidad es alta en casi cualquier situación y contexto
- Su formas son reconocibles por toda persona que ha estado en contacto con algún documento impreso o en pantalla de computador
- Su arquitectura es altamente moldeable lo que la hace apta para ser modificada de acuerdo al uso que se le quiera dar

Sin embargo esta tipografía no cumple aún con los requisitos suficientes para ser directamente puesta en la pieza. Posee terminaciones muy duras, incluso en forma de puntas que la hacen poco flexible y algo agresiva. Además en este punto se debe definir el como se presentaran de forma espacial estos elementos.

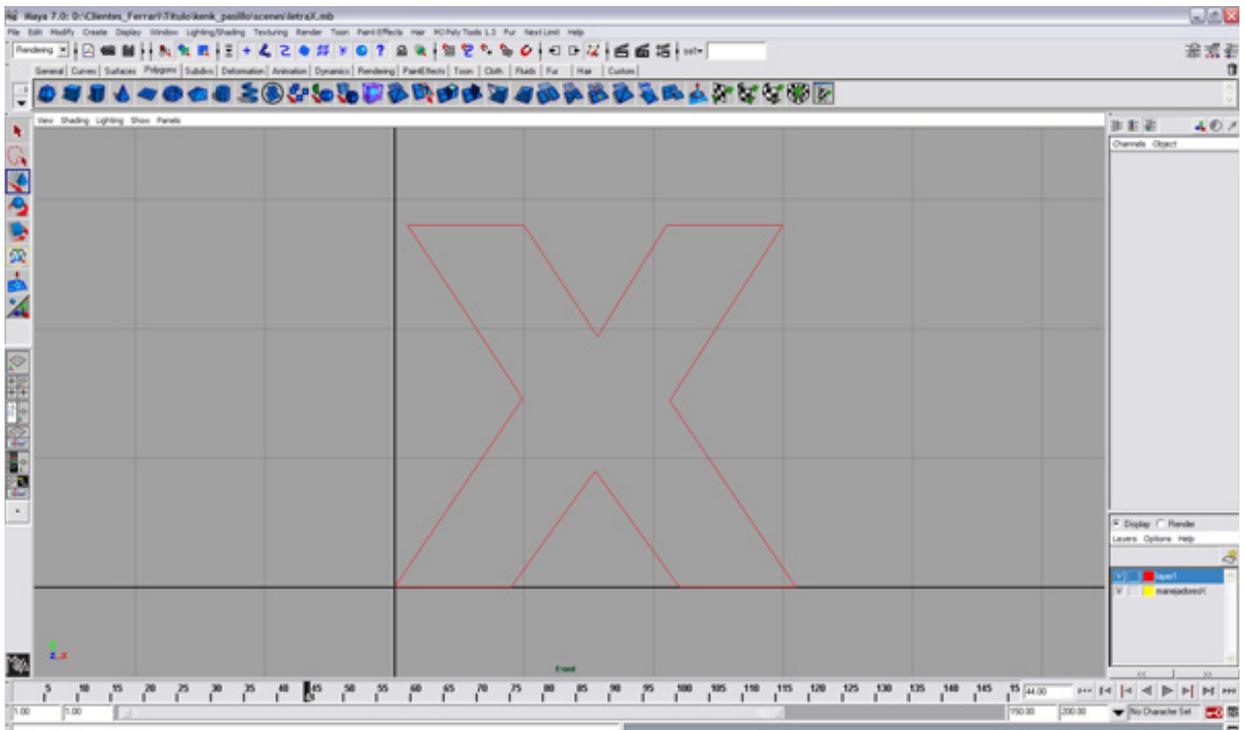
De antemano se conoce por la idea audiovisual

que se estará frente a un ambiente o un escenario arquitectónico donde abra un viaje espacial a través de él. Técnicamente la forma de representar esto es mediante software generadores de imágenes digitales o 3D. Si se va a tener un ambiente tridimensional, lo lógico es que los personajes principales también sean tridimensionales, por lo tanto la tipografía debe someterse a una modificación tipográfica de forma tridimensional, que le de un peso y profundidad en el espacio.

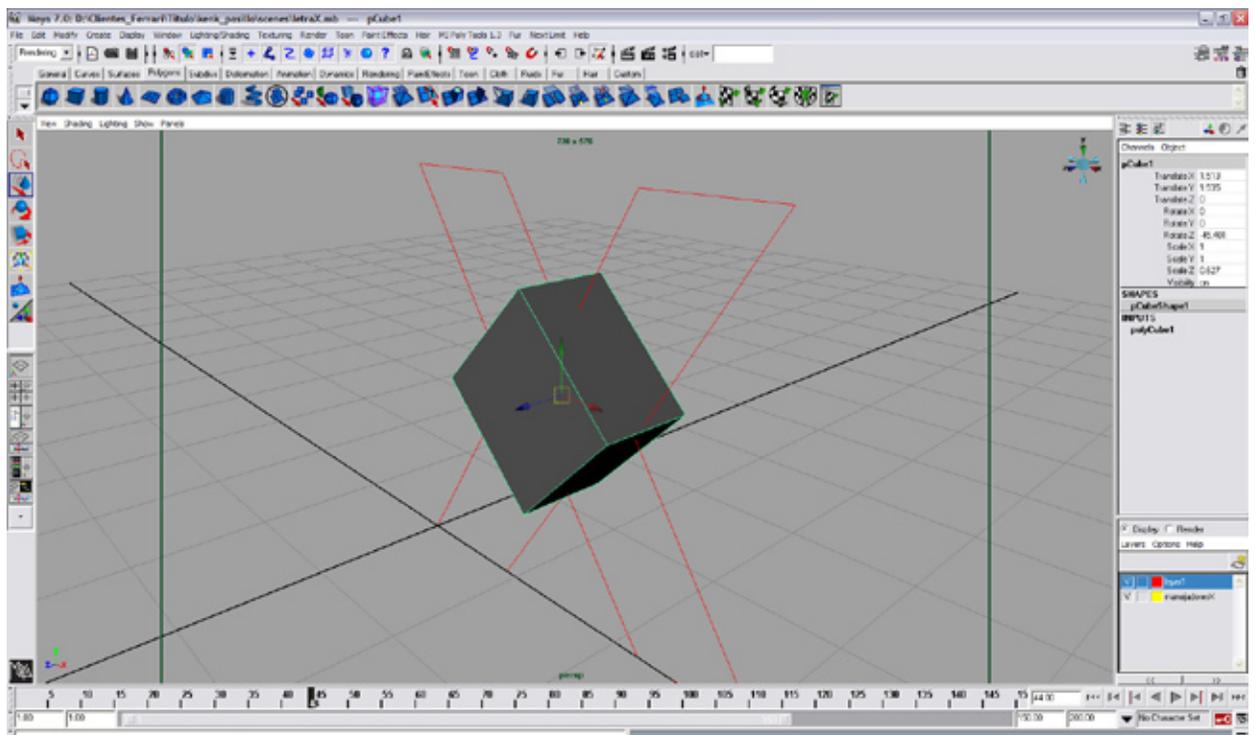
- Se necesita entonces, redondear y moldear los bordes duros de la fuente en cada una de sus letras
- Se necesita darle profundidad y consistencia a la fuente tipográfica
- Se necesita asignarle una materialidad a la letras, de modo tal de hacerlas visualmente reales dentro de un espacio de simulación tridimensional
- Se necesita asignarle parámetros aptos para poder animar estos tipos, una base flexible que sea capaz de modificar la estructura a favor de la animación sin deformar ni destruir la legibilidad de la letra

Este proceso se mostrará a continuación, realizado mediante el software MAYA 7

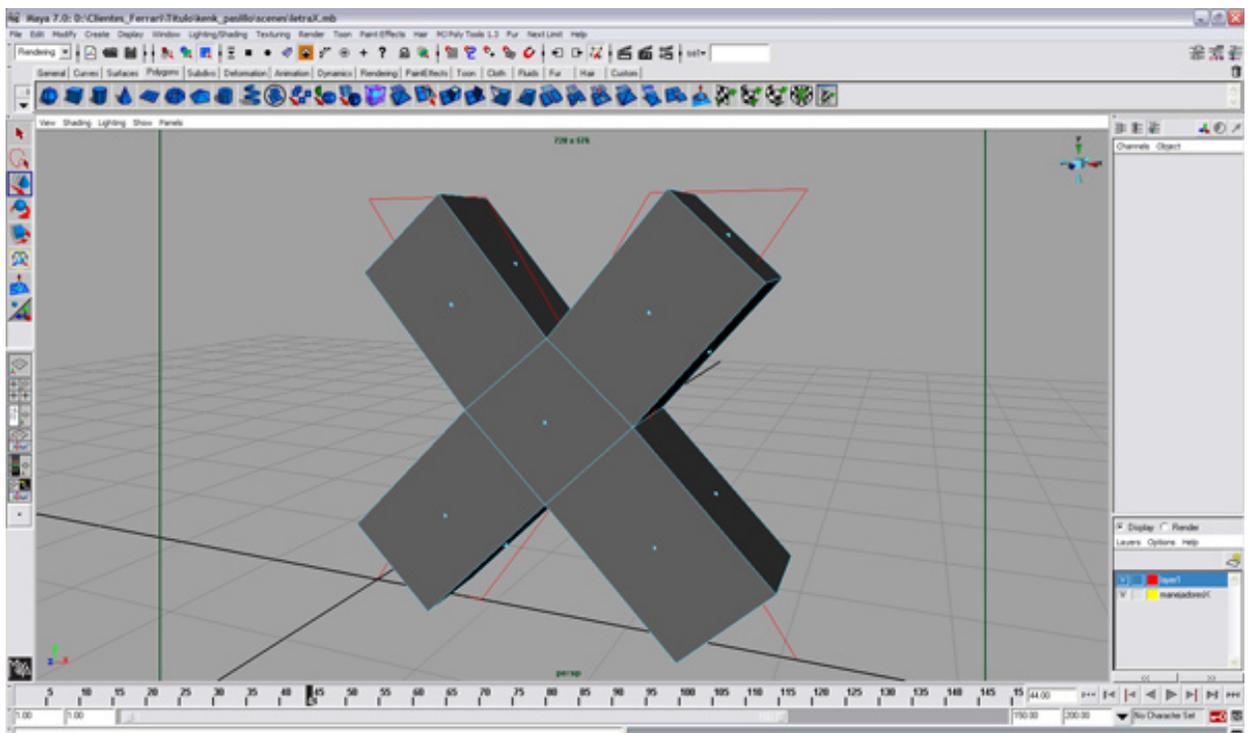
1- Letra "X" importada como trazos (vectorial) desde el software de dibujo vectorial Adobe Illustrator CS2 al programa 3D Maya 7, visualizado de forma frontal (front view). Este material será ocupado como referente de la forma de fuente original



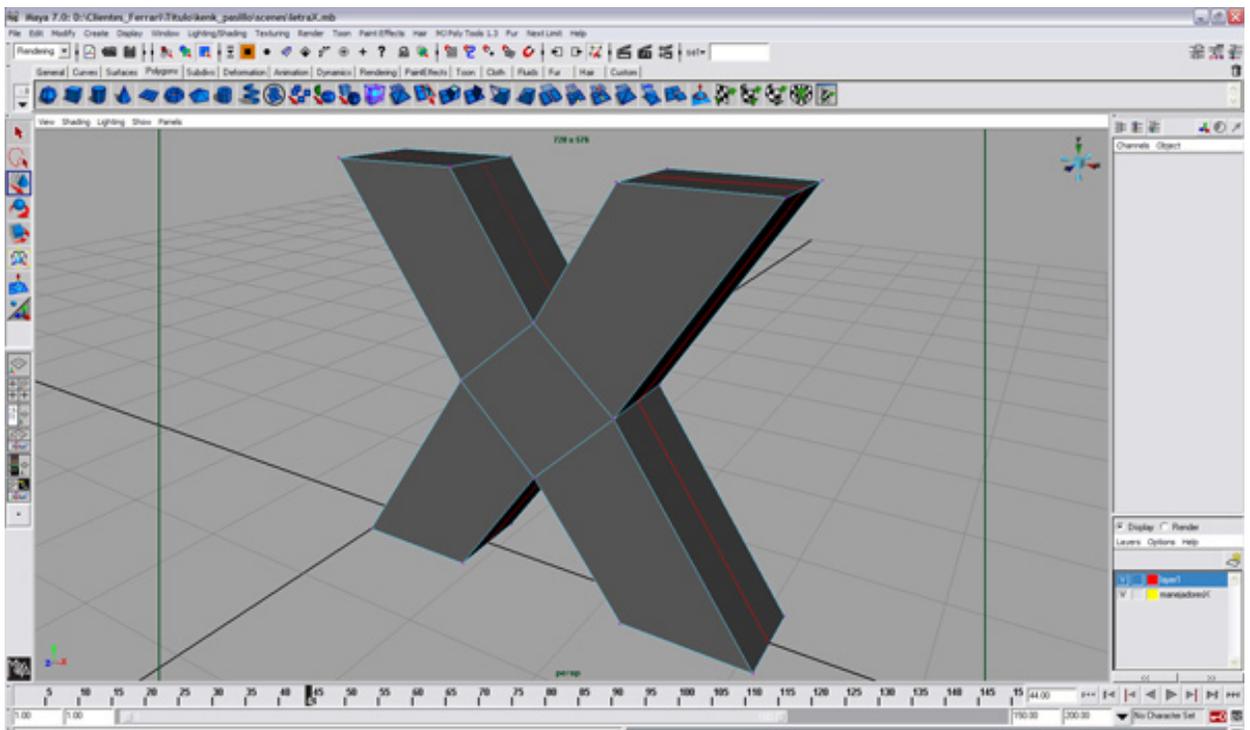
2.- Cubo poligonal construido en el centro de la letra, de forma de obtener una base donde sacar las diferentes partes que componen la tipografía



3- Con la herramienta de extrusión poligonal se expanden las caras que formaran las astas de la letra

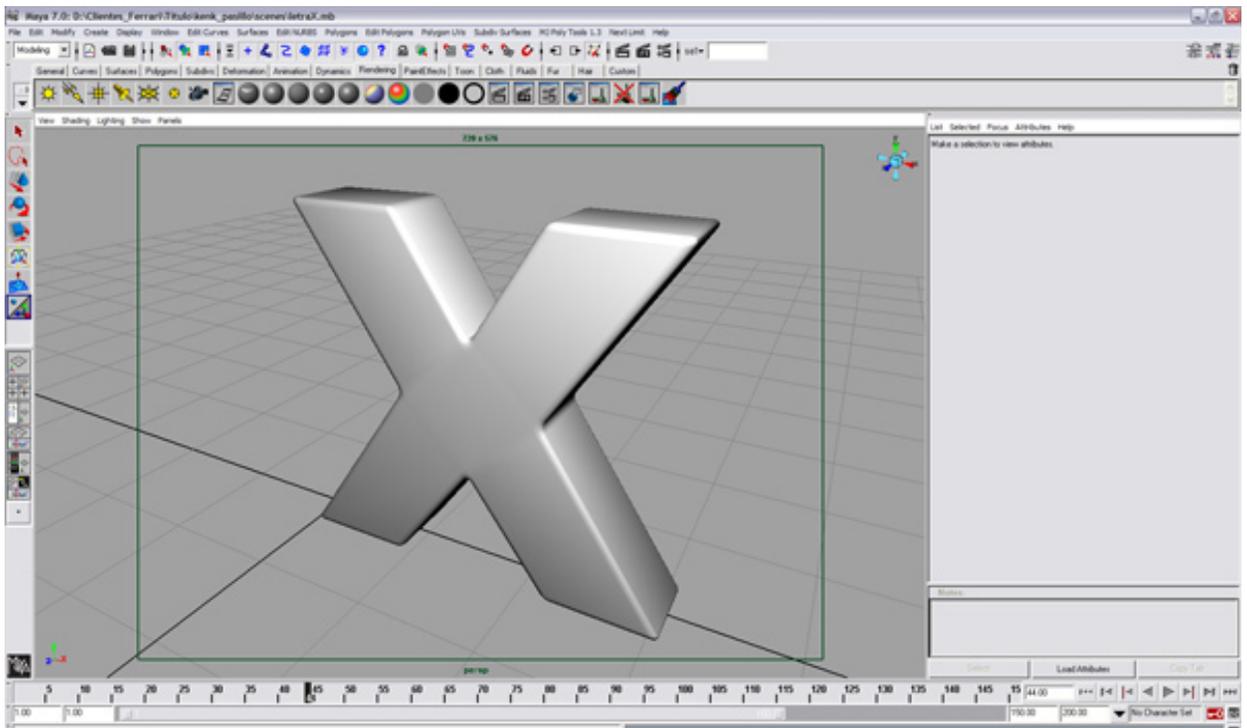


4- Los vértices son igualados al molde original, generando la letra X Arial Black pero en versión espacial

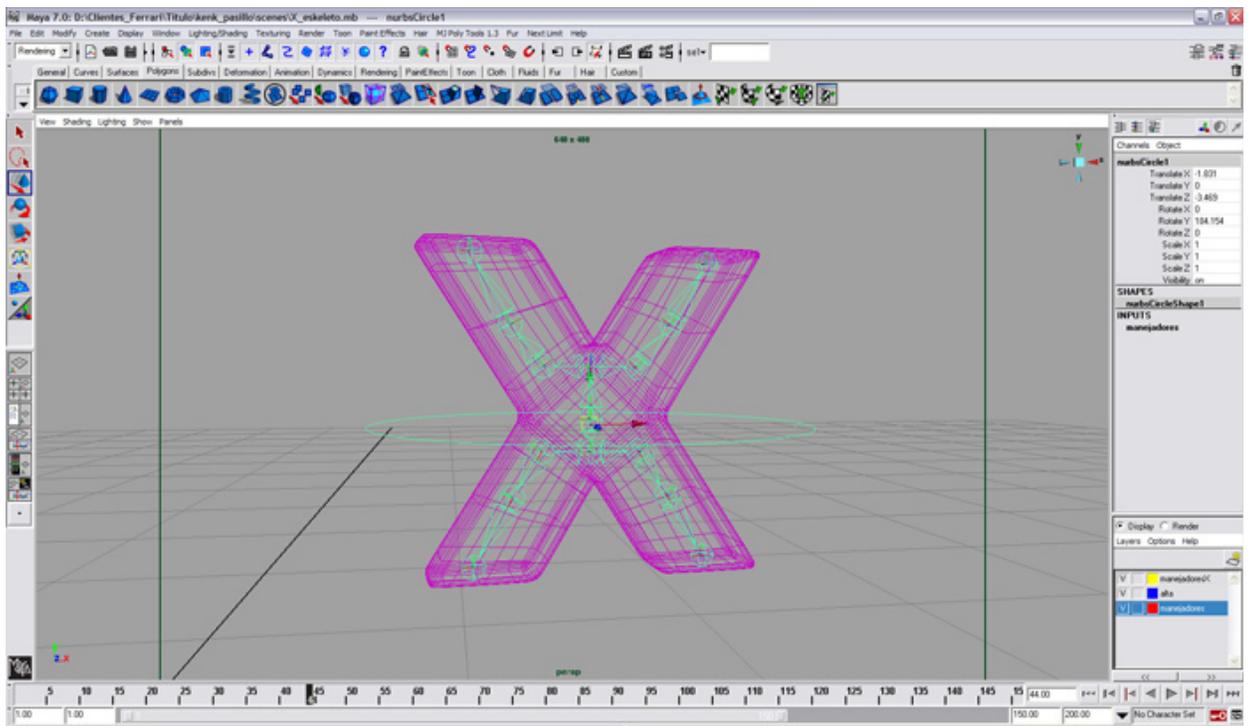


5- Para suavizar los bordes es necesario moldear las aristas del objeto tridimensional, para esto se genera un bisel con un grado de suavizado, que trabaja fundamentalmente duplicando varias veces cada vértice en un escala global menor logrando bajar las aristas y suavizar los bordes.

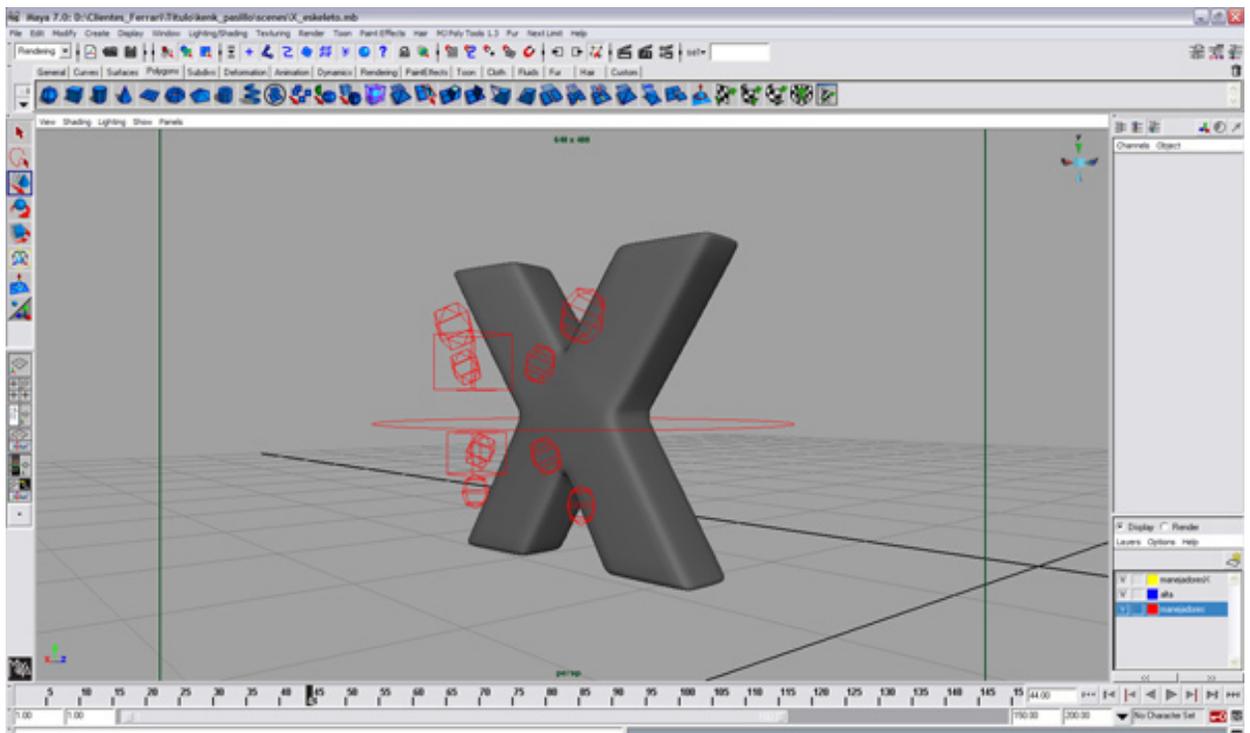
Esta herramienta es llamada “poligon bevel”, y su labor en este caso es doble pues no solo suaviza la forma, si no que logra que las luz interactúe mejor con el objeto, ya que las formas orgánicas poseen una natural disposición a reflejar de manera mas suave las luz que se les proyecte, de esta manera en la etapa de materializado o render se agradecerá este paso



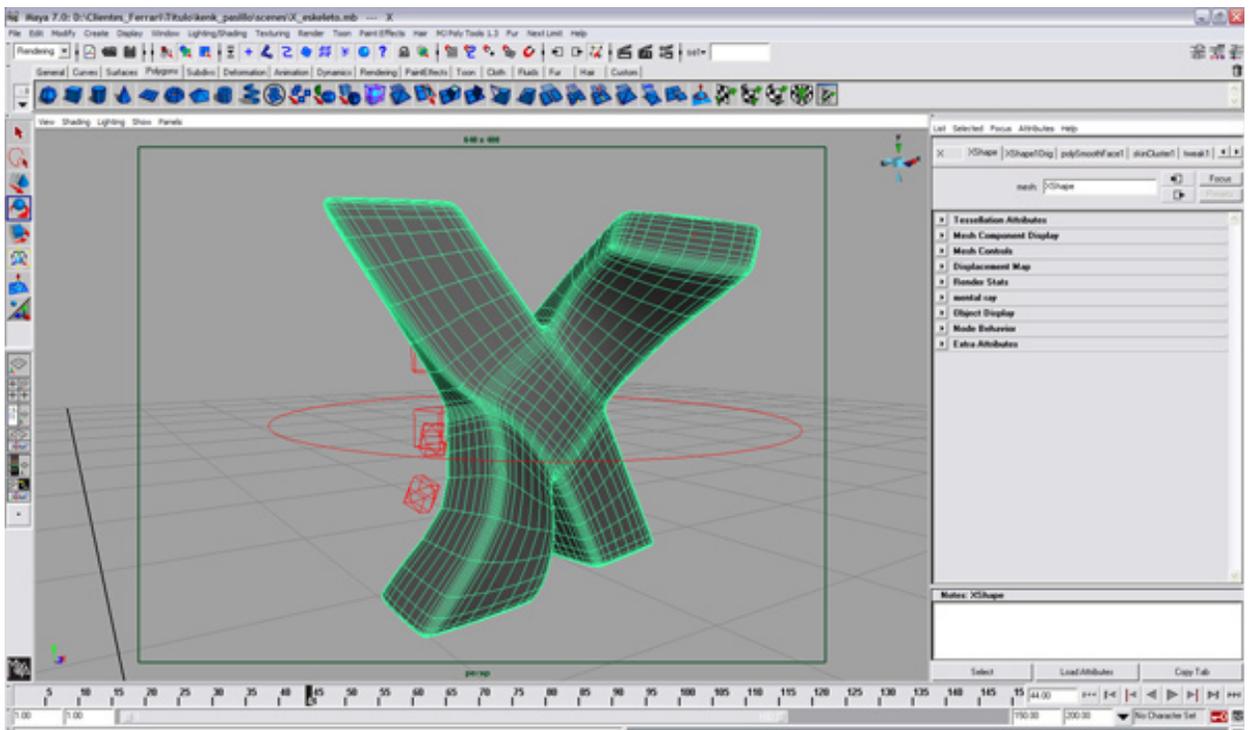
6- Ya se han logrado dos de las metas impuestas para esta modificación tipográfica, la adaptación espacial y el suavizado de los bordes, ahora se debe lograr una base para poder animar la forma en si sin deformar la letra. Para esto se le designa a la maya poligonal un esqueleto interno que siga las proporciones de la forma y que posea las subdivisiones o articulaciones necesarias para poder mover las diferentes partes. Después se suaviza nuevamente el modelo generando mas subdivisiones al polígono original, esto mediante la herramienta “smooth”, esto es necesario para que el modelo tenga la información en cuenta a vértices necesaria para poder doblarse y estirarse sin deformarse.



7- Luego se asignan objetos llamados manejadores a cara hueso del esqueleto. Estos manejadores son elementos invisibles a la hora del render, pero que son de gran utilidad a la hora de animar, puesto que manejan de manera externa al modelo las dinámicas internas de este sin necesidad de tocar el esqueleto nativo



8- si lo pasos anteriores fueron correctamente aplicados, se logra lo que es llamado un “setting de personaje”, que es justamente una base flexible con la cuál posteriormente se puede animar la letra en cuestión, con posibilidad siempre de volver al estado original y con la movilidad necesaria para que logre movimientos básicos en su estructura



9- La materialidad corresponde a la textura que envuelve en la etapa de renderizado al modelo, en este caso se ha creado un material blanco brillante, capaz de reflejar medianamente su entorno. Esta materialidad se ve reforzada por las terminaciones curvas de los vértices ya que en estos puntos la luz se refleja más intensamente generando diferentes tonos dentro del material

Este material pretende aportar visualmente al video clip, es un material simple pero bastante llamativo especialmente bajo un manejo de luces blancas correcto ya que logra dar una sensación cristalina y limpia mediante el uso de blancos y grises, que es justamente lo que estéticamente se planteó desde el principio de trabajo



## El escenario

Se ha planteado en la concepción de este proyecto la necesidad de escenarios donde se desarrolle las acciones planteadas. Se ha desprendido de esa necesidad la última técnica; deben ser escenarios generados mediante software 3D, para lograr viajar a través de ellos.

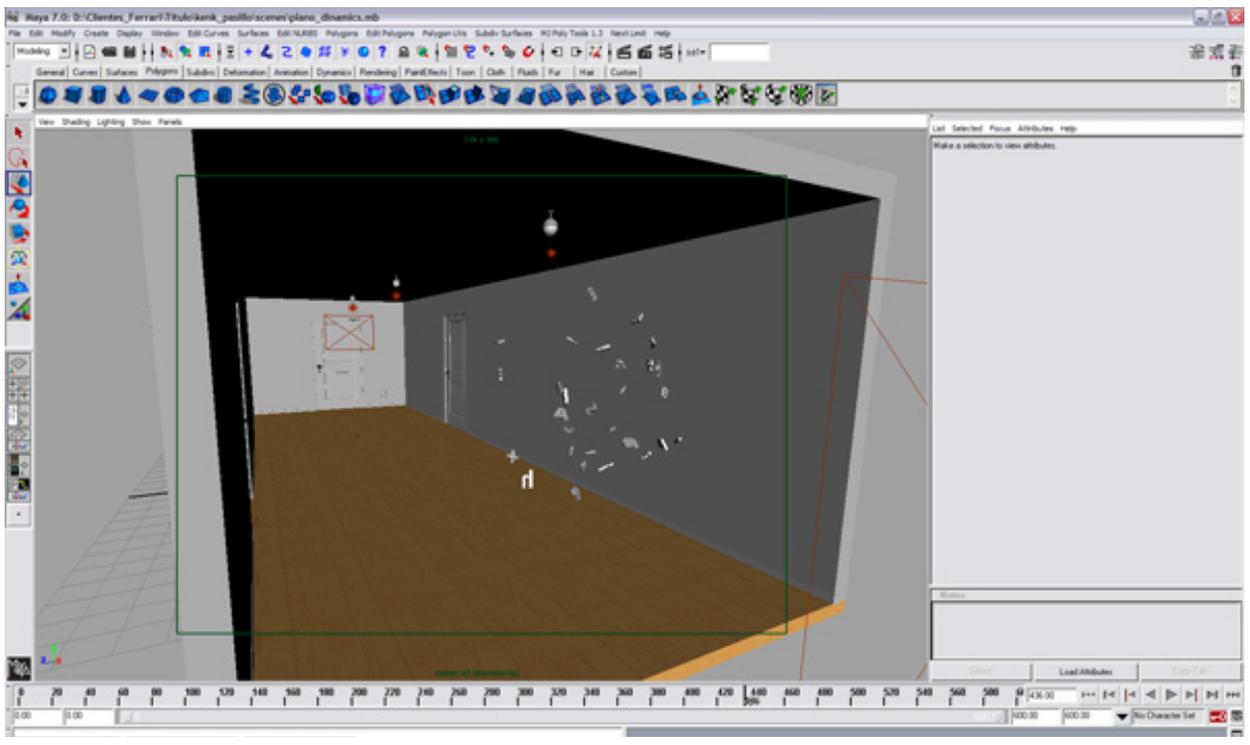
### - Escenario principal; El Pasillo

El pasillo es el escenario principal de esta historia, es lo que une a los otros tres ambientes y es el conducto narrador de la acción. En un principio se había planteado un pasillo onírico, alejado de la realidad. Después se pensó en la posibilidad de un ambiente sensual, colores sugerentes y formar rococó. Sin embargo ninguna de estas alternativas fue convincente, simplemente por que se pretende hacer la metáfora visual con el sexo lo mas sutil posible, que el total de la pieza finalmente connote los adjetivos sexuales, no que un elemento particular haga obvia la relación de conceptos. En efecto, se quiere esconder el significado el mayor tiempo posible.

Para lograr esto se propone un pasillo habitacional absolutamente neutro en cuanto a estilo, un pasillo que se podría encontrar en cualquier edificio relativamente contemporáneo.

Muros y techo de concreto blanco, piso de parqué de madera para contrastar el blanco y fijar una base con peso visual, puertas de madera pintadas blancas, chapas de metal, guardapolvos y marcos de puertas de madera blanca.

Un ambiente donde predomina el color blanco, iluminado por tres focos puntuales que sobresaturan de blanco parte del ambiente. Túnel luminoso y simétrico que contrasta con el significado real del lugar; la vagina









## - Primera puerta, escenario secundario 1

Este primer escenario alternativo es fundamental para dar y un respiro visual y también concentrar la atención del espectador con nueva información, ya que observar 3 minutos de tipografías rebotando en el escenario principal sería bastante repetitivo y aburrido. El primer escenario alternativo difiere visual y conceptualmente del escenario principal, representa una alternativa sexual bastante peculiar y con esta una estética y animación peculiares, sin embargo, se mantienen los elementos comunes de toda la pieza y que mantienen la coherencia visual de la pieza; la tipografía Arial 3D

La primera diferencia es la iluminación y gama cromática, este escenario nuevo posee muy poca iluminación, es prácticamente oscuro; la única luz proviene precisamente de la puerta que se ha abierto desde el escenario principal. La gama cromática se mueve dentro de las gamas rojos y negros en diferentes tonalidades de acuerdo a su iluminación

La segunda diferencia es la materialidad de las letras, esta vez se encuentran hechas de un material similar al cuero o la cuerina, este material de color rojo las cubre por completo y encima de este franjas de cuero negro las amarran fuertemente. En este punto es ya casi obvia la relación con el sadomasoquismo u otras prácticas

sexuales no convencionales que incorporan elementos dolorosos como forma de obtener placer.

El sadomasoquismo<sup>40</sup> es una práctica sexual consistente en utilizar el dolor, la dominación o la humillación como vehículos para la obtención de placer. Junto con el bondage, con el que comparte varias características, forma la categoría de juegos sexuales llamada BDSM (bondage y sadomasoquismo).

“El término está formado a partir de las palabras sadismo y masoquismo, derivadas ambas de los apellidos de sendos escritores, Sade y Sacher-Masoch, autores de obras en las que se narran relaciones sexuales basadas en el sufrimiento y la humillación. Sin embargo, la idea moderna de sadomasoquismo y sus derivados tienen una relación superficial con lo descrito por estos autores y carece de las connotaciones negativas que han adquirido los conceptos de masoquismo y, sobre todo, sadismo, asociados a la violación, la tortura o la enajenación mental. Las relaciones sadomasoquistas, por el contrario, son un juego sexual consensuado libremente que no suele traspasar ciertos límites.”

El sadomasoquismo estéticamente ocupa colores negros y rojos como una combinación agresiva, relacionada con la oscuridad y la sangre, los materiales como el cuero son ocupados por su resistencia y posibilidad de ajustarlos exageradamente al cuerpo, además de ser similares a iconos como serpientes y otros reptiles



40- <http://es.wikipedia.org/wiki/Sadomasoquismo>

- Imagenes referentes-41



40- <http://www.restrainedelegance.com>

- Imagenes referentes-41



40- <http://www.restrainedelegance.com>

## - Segunda puerta, escenario secundario 2

La segunda puerta del video clip es también un giro en la visualidad del video clip.

Al igual que a primera puerta este lapso de respiro en la narrativa de la pieza representa un panorama alternativo sin perder la coherencia visual de la pieza, de igual manera pretender representar una experiencia sexual diferente.

La segunda puerta pretende ser un espacio de seducción inclinado a lo femenino, las letras adquieren una “piel” completamente diferente al duro material acrílico blanco que las cubre en el escenario principal, por el contrario, en este escenario las tipografías “Arial” 3D están cubiertas completamente de pelos a manera de un juguete de peluche.

Los colores dominantes en las tipografías son los rosas y los amarillos poco saturados, estos colores están aplicados a los pelos que cubren a las tipografías que navegan por el espacio, el espacio es si es oscuro pero se encuentra adornado con velos de tonos violeta semitransparentes que flotan flácidos en el espacio.

Además este escenario poseen un efecto de partículas que flotan en el aire, todos los elementos juntos le dan a este escenario un carácter sensual y misterioso diferente al resto de la pieza, es mas sugerente en los colores y materiales.

Estéticamente este escenario fue concebido sin ningún referente claro, se tomó como referente común a los tonos rosas y violetas como representativos de lo femenino, como también en cuanto materialidad se tomó a los velos y las superficies suaves como piel de peluche como representativos de la sensualidad relacionado a lo femenino





### - Tercera Puerta, escenario final

La tercera puerta es la puerta que esta en el fondo, esta tercera habitación es el clímax y desenlace de la historia, donde ya la metáfora de la relación sexual implícita en el concepto del video clip debe ser lo suficientemente explícita para hacer razón en el espectador.

A diferencia de las otras habitaciones la tercera puerta es aún más brillante y blanca que el pasillo, de hecho todos los elementos extras han sido eliminados y solo sobreviven dos elementos, una letra "T" y una letra "U". Como se explicó anteriormente, estas letras por su morfología representan un pene y una vagina respectivamente, dentro de este escenario es donde la interacción entre los dos devela el significado de la pieza.

Es por esto que este escenario esta concebido para poner todo el foco de atención sobre los elementos principales. Tenemos un blanco de fondo y algunas luces que se cruzan por el foco de la cámara para dar un efecto óptico interesante que ayuda a la sensación visual de luz intensa





## e- Dirección de animación

El movimiento es tema esencial dentro del diseño de esta pieza, la dirección de animación pretende dar la pauta o los límites dentro de los cuales se deben animar las secuencias.

Cada plano tiene su propia animación y timing, por eso no vale la pena describir cada plano, lo que si es necesario es dar el concepto y los valores de animación; en este caso los valores pueden ser representados gráficamente mediante las curvas de animación.

Las curvas de animación son representaciones visuales del movimiento que puede describir un objeto en un tiempo determinado, cada valor dentro de la animación tiene su representación gráfica; traslación, rotación y escala.

Desde un principio se ha planteado esta animación como un flujo de tipografías que viajan por un escenario, sin embargo en términos de espacio-tiempo esta acción sería insuficiente como para completar los dos minutos que dura el tema. Es por eso que es necesario establecer algún método para alargar el tiempo de duración de cada plano, la forma elegida es la cámara lenta; al obtener material crudo con más cuadros por segundo se obtiene mayor duración de las animaciones.

Esta pieza audiovisual es un video clip para TV,

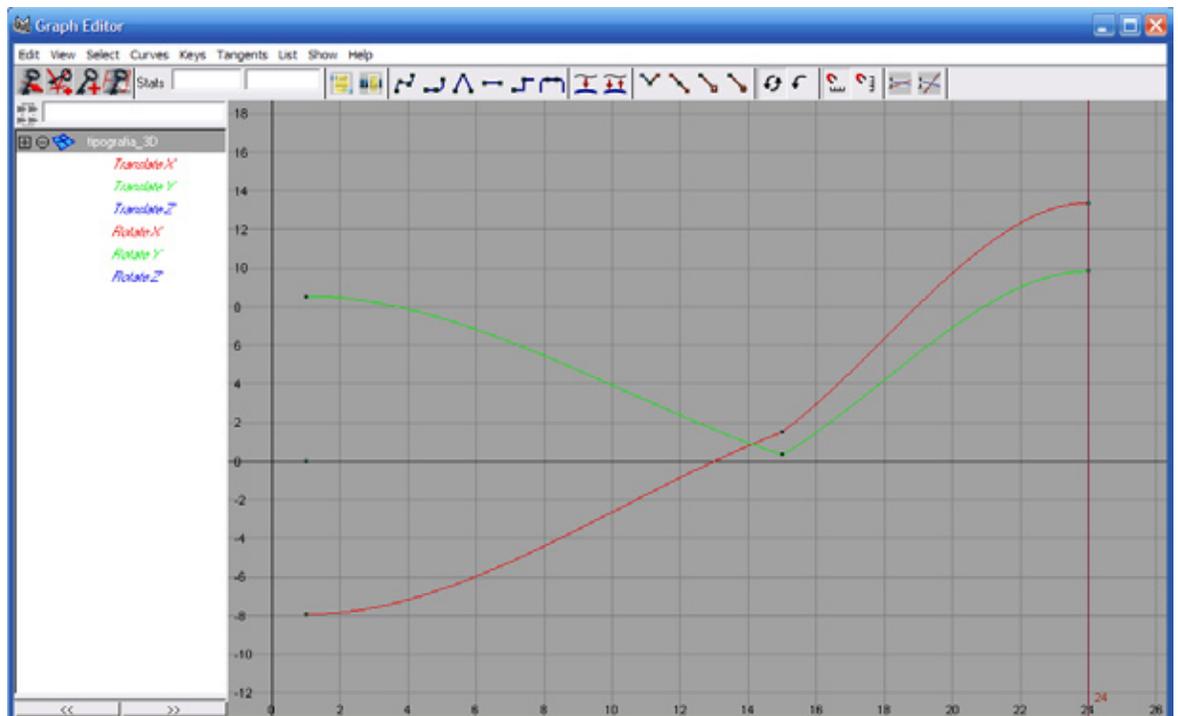
el formato estándar para este medio son 720 píxeles por 480 píxeles a 30 cuadros (instancias) por segundo real. Para obtener una cámara lenta es necesario que el material generado en el Software 3D maya sea a 120 cuadros por segundo mínimo, de esta forma se logra mas información por segundo real, al ser reproducidos los 120 cuadros a 30 cuadros por segundo se logra una cámara lenta sin saltos.

También con 120 cuadros por segundo es posible acelerar y desacelerar cada plano según se necesite en la etapa de montaje de la pieza

Establecida esta variante se pueden fijar nuevas normas mas graficas, el viaje de las tipografías para que sea mas dinámico debe interactuar con el escenario, es por eso que se ha establecido que cada letra debe ingresar y realizar su viaje rebotando contra el suelo y las paredes del pasillo, el movimiento debe ser natural para lograr esto las curvas de animación deben ser precipitadas en las zonas bajas y planas en las zonas elevadas para simular la gravedad e inercia de los rebotes. Al mismo tiempo las rotaciones deben ser azarosas y progresivas durante todo el movimiento.

La cámara también debe tener animación, para esta pieza se ha elegido una cámara angular de 28 milímetros, que permite una mayor sensación de profundidad y más área visible. En las escenas Maya se encuentran mas de 50 cámaras 3D virtuales captando a 120 cuadros por segundo diferentes instancias de la animación, están animadas en forma de dolly, vale decir, con viajes horizontales, verticales y en profundidad. También hay cámaras que viajan en forma satelital capaces de girar en 360 grados alrededor de su objetivo.

La animación de estas cámaras debe ser con curvas suaves con una aceleración inicial y una desaceleración final en cada movimiento, puesto que es particularmente molesto observar un plano con movimientos bruscos (a no ser que sea intencional y justificado, como sería una cámara manual)



Sin embargo, el software en que fue concebida la animación de este clip (Alias Maya 7.0) posee atributos que usados con propiedad pueden aportar mucho a la animación. Lograr dominar este programa de diseño de animación toma años y una preparación que en muchos lugares del mundo constituye un post título profesional, para este proyecto se indagó técnicamente con una herramienta específica de maya; las dinámicas

Las dinámicas en maya es un modulo de animación no tradicional, esto quiere decir que no trabaja con los usuales cuadros claves dentro de una línea de tiempo. El modulo dinámicas simula la acción de fuerzas naturales sobre objetos o sobre escenarios.

De esta manera al pasar un objeto 3D (en este caso una tipografía 3D) a modo dinámico se le esta diciendo al programa que este objeto tiene un peso y volumen específico dado por el usuario, a este objeto se le pueden aplicar fuerzas como empuje, viento, fricción, gravedad, explosión, turbulencia etc.

En el caso de este video clip, un cuarto de la totalidad de las letras que ven rebotando por el pasillo están animadas por simulación dinámica, estas letras están distribuidas por todo el escenario y su objetivo es darle mayor realismo a la escena.

Cada letra dinámica posee un peso unos 500 gramos y posee un nivel elástico exageradamente alto, lo que el programa interpreta como material que rebota exageradamente. A toda la escena se le aplico gravedad y un impulso inicial en dirección al final del pasillo. Este movimiento al igual que toda la línea de tiempo esta capturada a 120 cuadros por segundos, esto permite ver el movimiento de la simulación espacial en cámara lenta, dando dramatismo extra a la pieza

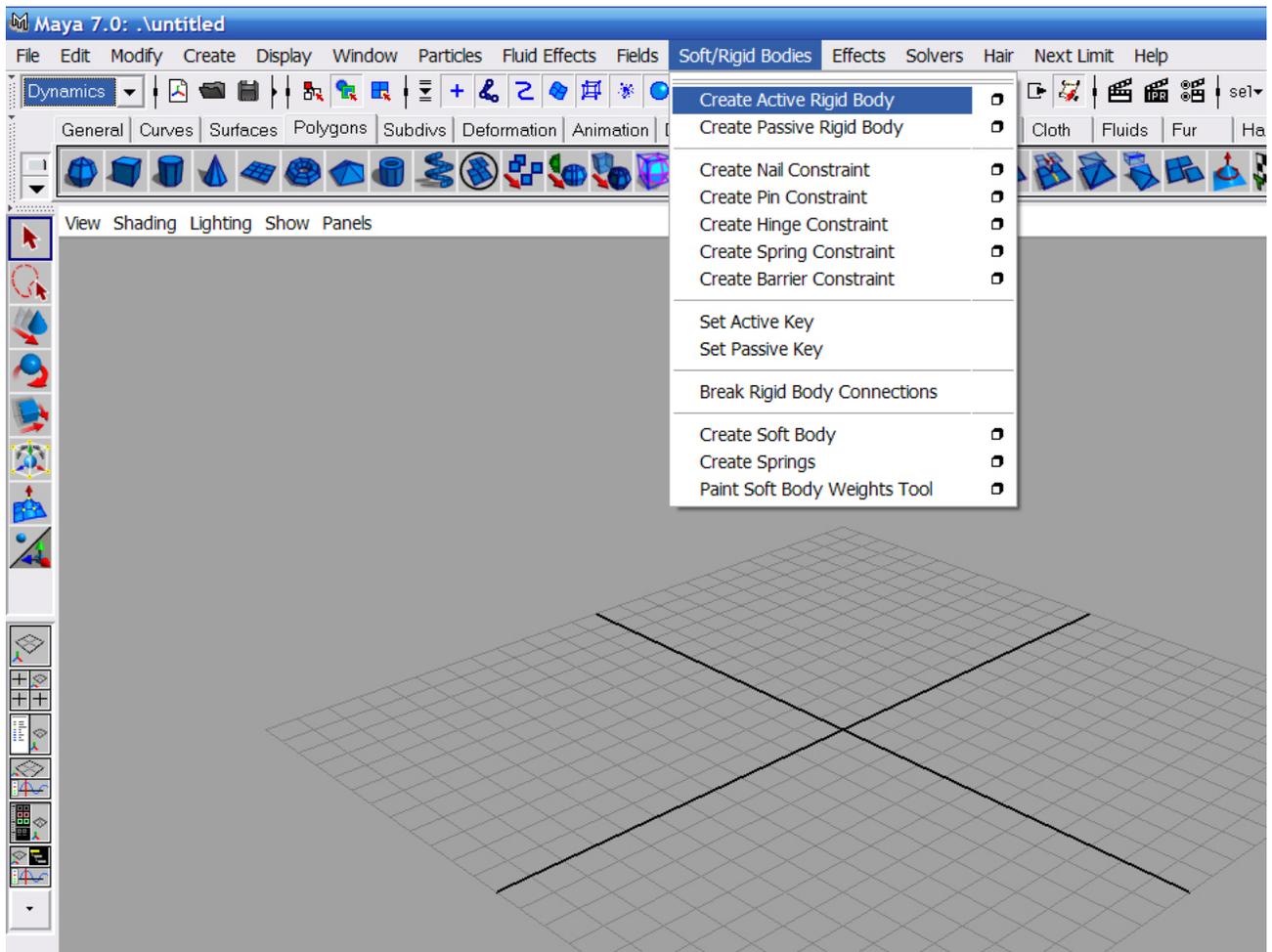
El software tiene dos maneras de clasificar objetos dinámicos;

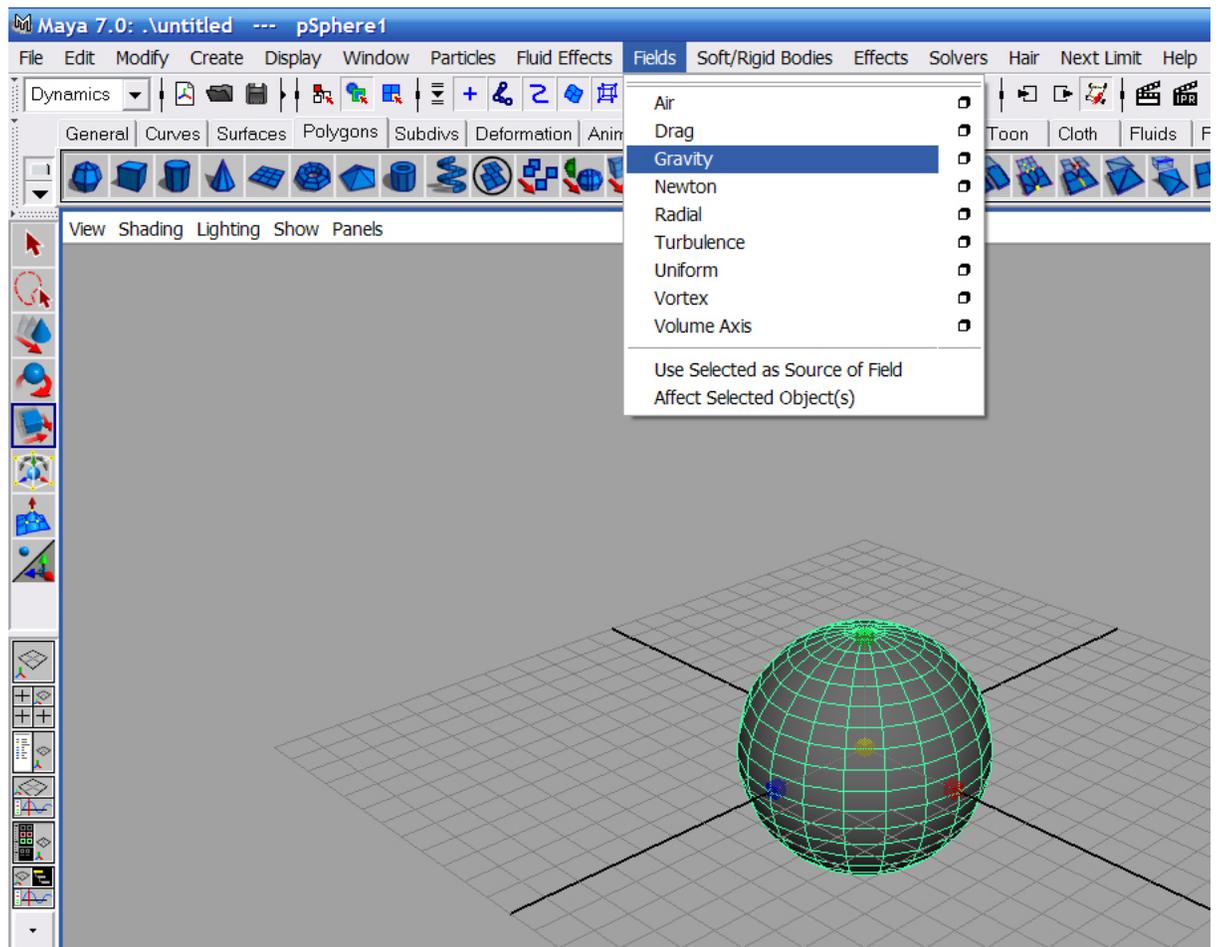
- "Active Rigid Body" son aquellas geometrías que son capaces de reaccionar frente a las fuerzas simuladas o "campos" (fields) como por ejemplo la gravedad. Estos elementos son los que anima el programe de acuerdo a los patrones que el usuario le ingrese; masa, peso, volumen, velocidad inicial, dirección inicial, fricción.

Estos parámetros son manejables y intercambiables en la interfaz "rigid body" de el elemento en cuestión

- Passive Rigid Body, son aquellos elementos que interactúan dinámicamente con Active rigid body, pero no poseen la capacidad de moverse. Estos elementos son los que componen el escenario donde interactuaran los objetos activos, se ocupan para simular el piso, paredes y techos, superficies donde los cuerpos en simulación activa hallarán un obstáculo o un límite.

Rigid Body Attributes			
	<input checked="" type="checkbox"/>	Active	
	<input type="checkbox"/>	Particle Collision	
	<input type="checkbox"/>	Allow Disconnection	
Mass	1.000		
Center Of Mass	0.000	0.000	0.000
	<input type="checkbox"/>	Lock Center Of Mass	
Static Friction	0.200		
Dynamic Friction	0.200		
Bounciness	0.600		
Damping	0.000		
Impulse	0.000	0.000	0.000
Impulse Position	0.000	0.000	0.000
Spin Impulse	0.000	0.000	0.000
Velocity	0.000	0.000	0.000
Spin	0.000	0.000	0.000
Force	0.000	0.000	0.000
Torque	0.000	0.000	0.000





Sin embargo hay mas técnicas de animación dentro de esta pieza, como se mencionó en la parte de la dirección de arte, hay algunas letras especiales dentro de la masa, mas protagonistas se puede decir, estas letras poseen otro tipo de animación; están animadas internamente mediante huesos.

Las diferentes letras de esta pieza están compuestas de polígonos, los polígonos son las unidades básicas de toda geometría generada mediante un software 3D, estos polígonos generan mallas complejas, mientras más complejas más detalladas. Estas mallas son aptas para ser deformadas por los llamados huesos o “ik handles”, estas estructuras son absolutamente virtuales, no aparecerán jamás en la imagen final y son los responsables de hacer que una estructura rígida como una letra cobre “vida” propia.

Los huesos son animables en cuanto a su traslación y rotación en el espacio (ejes x, y , z), al moverse o rotar arrastran la parte que les corresponde de la malla poligonal del objeto, este proceso no es automático, lograr que un esqueleto funcione correctamente es un trabajo arduo que requiere de constantes pruebas con el fin de lograr que el esqueleto se acomode a su “piel”





## f- Composición de planos

En esta etapa se procesa el material generado en 3D mediante el programa de edición de video e imágenes digital “Adobe After Effects”

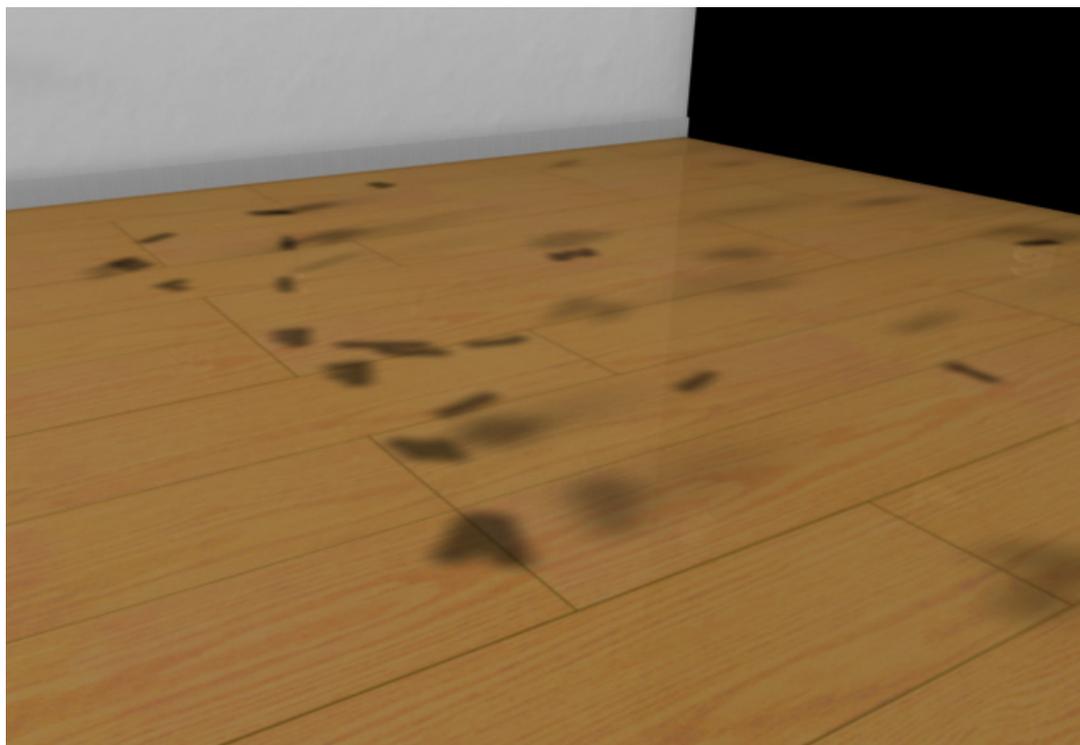
Con esta herramienta se componen los planos en su estado final mediante el uso de capas o layers de composición, cada capa de video corresponde a una secuencia de imágenes sacadas de la etapa anterior mediante MAYA en el proceso de renderización.

Los renders de Maya son secuencias de imágenes de alta resolución en formato TIFF sin compresión, para este proyecto en específico se trata de secuencias de imágenes de 720 píxeles por 480 píxeles (formato TV) a 120 cuadros por segundo; cada archivo TIFF es independiente y se encadenan mediante su rotulación mediante números, como por ejemplo: plano1.0001.tif – plano1.0540.tif. El programa genera cada imagen TIFF entre los cuadros 0001 a 0540 y mediante After Effects estas secuencias son montadas y encadenadas para su posterior salida como video.

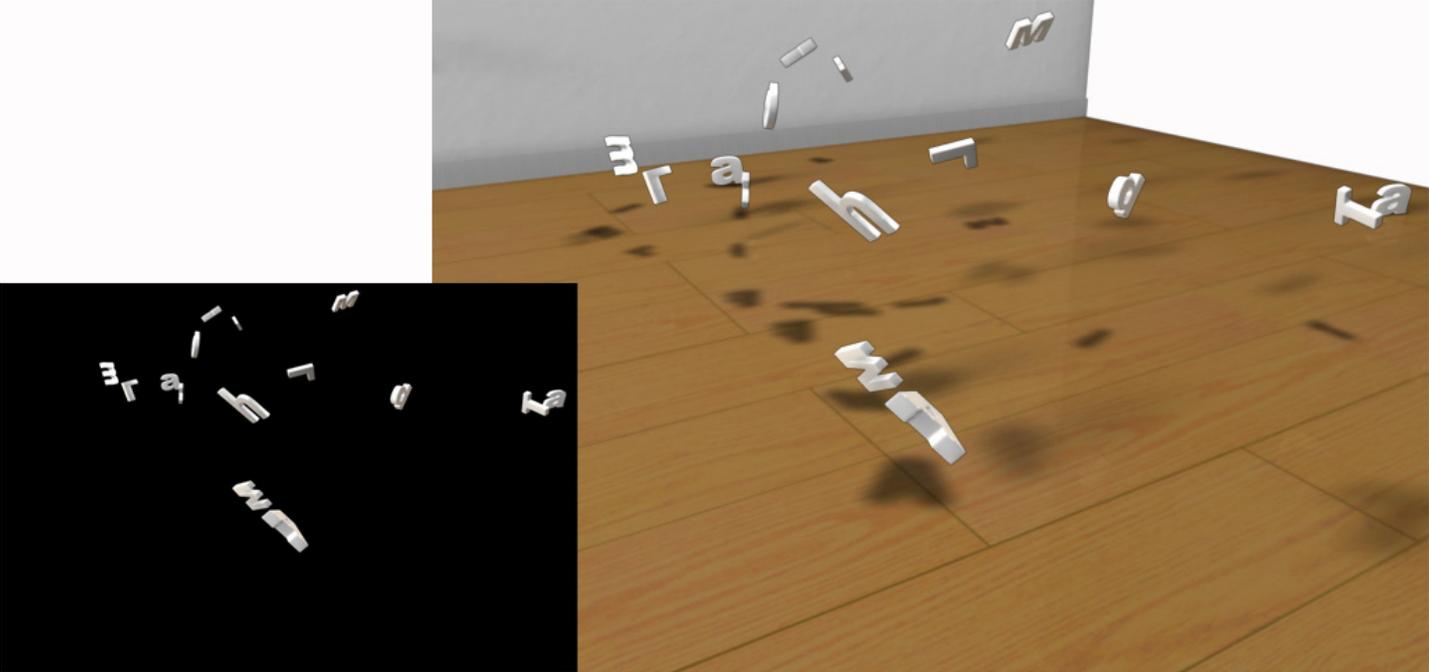
En After Effects es posible editar los niveles de color, brillo, saturación de estas secuencias siendo tratadas como un conjunto y no una por una como sería hecho en un programa de edición gráfico estático como photoshop. De la misma forma que en el nombrado photoshop, After Effects puede dar diferentes variables de efectos visuales

a videos y secuencias de imágenes como desenfoco, lens flare y toda la batería de efectos de photoshop, con la diferencia que estos efectos son animables. De la misma forma, en after effects es posible animar la posición, rotación y escala de las diferentes capas. Para este proyecto se ha establecido que cada plano se compondrá de al menos 5 capas:

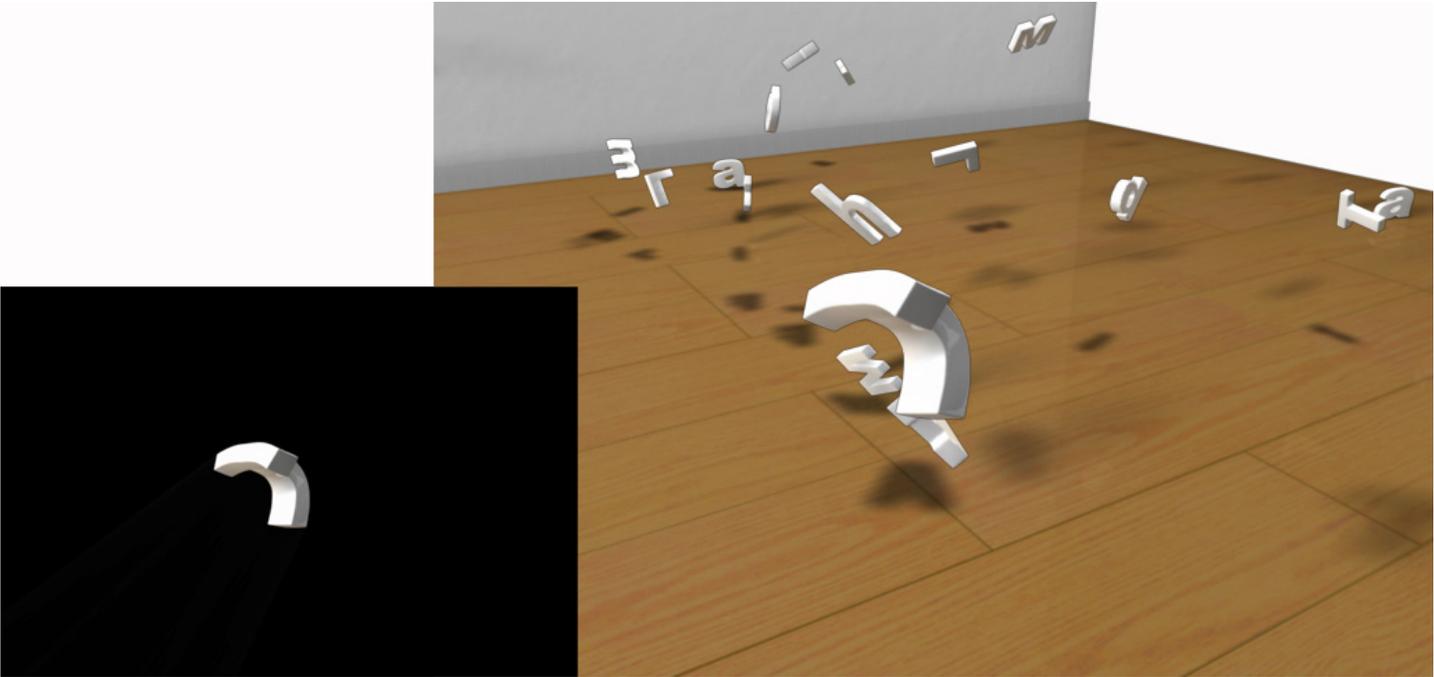
## 1- El escenario



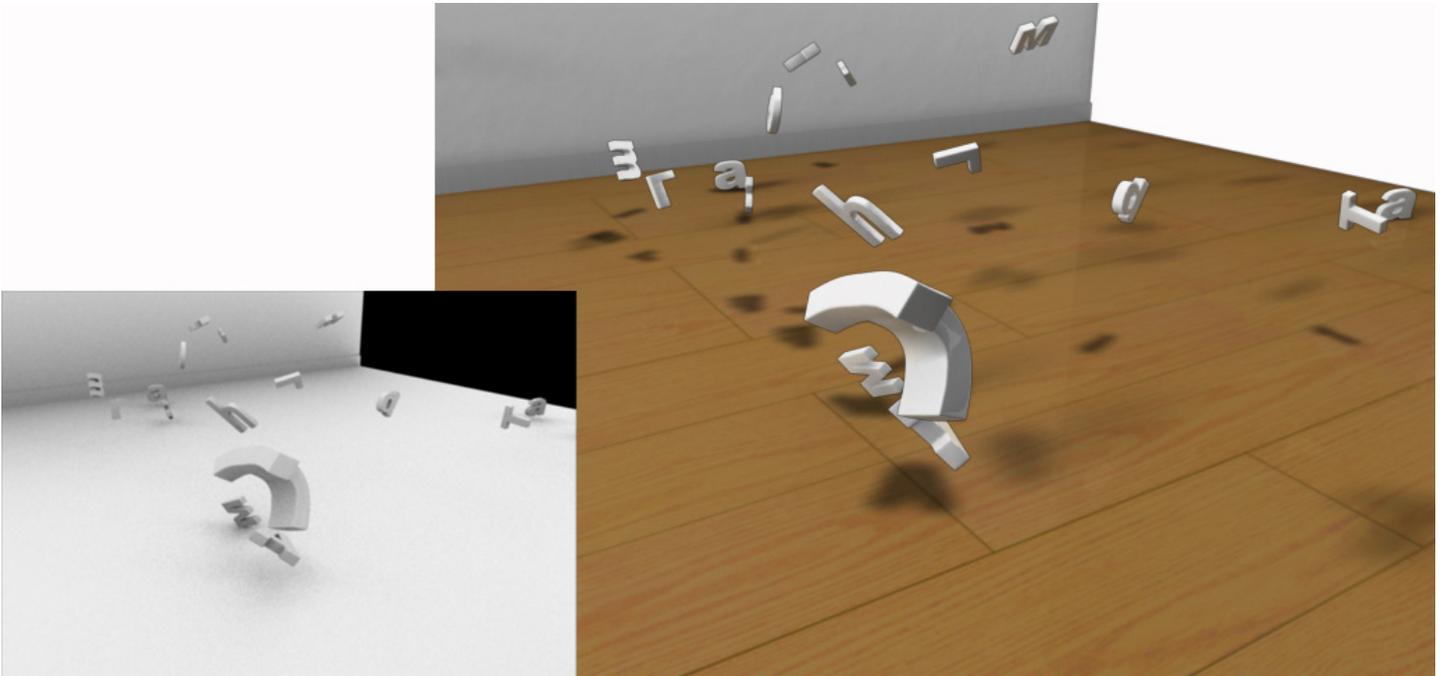
2- Las tipografías animadas



3- *Las tipografías animadas mas protagonistas de cada plano*



- 4- Una capa de luz global, también llamada "dirtmap" o "occlusion map" generada en MAYA con el fin de realzar la sensación de masa y profundidad de las demás capas, aumentando el realismo del plano



- 5- Una capa de efectos generada en after effects, esta capa contiene los efectos visuales principalmente los efectos de enfoque y desenfoque, con el fin de dar mas realismo a la óptica de la cámara



Por ultimo en esta etapa se puede acelerar desde la velocidad de cadencia de las secuencias de imágenes, siendo posible pasar progresivamente de 120 cuadros por segundo a 30 cuadros por segundo y todos los valores intermedios. Esto da posibilidad de tener cámaras lentas y a tiempo reales según lo exija el montaje.

El formato de salida de estos planos debe mantener la calidad antes de nada, el render de video que se ha elegido es Quicktime con compresión TIFF, manteniendo la calidad inicial de las secuencias generadas en MAYA

## g- Montaje

Una vez obtenidos los planos finales desde After Effects, es hora de pasar a la edición de video. Para esto se ocupara el programa Final Cut de Apple o Adobe Premiere Pro 2.0, montados en un computador Mac G5 dedicado a la edición de video (proporcionado por Daf producciones)

Esta plataforma se ha elegido por que los renders de video generados por after effects son bastante pesados en cuanto a mega bites.

En el montaje se une el video con el audio, con el tema en si. Esta es probablemente la etapa mas intuitiva del proyecto, ya que a pesar de que se ha establecido un esquema audiovisual y una historia o sucesos que relatar. La idea es hacer un montaje rítmico, basado en las cuñas que de la música y además bastante natural y producto de las sensaciones que en el minuto del montaje perciba el autor.

Es por eso que para esta parte se propone simplemente sentarse a editar y sincronizar libremente la animación generada con la música, es así como se ha planteado este proyecto desde un principio

Es importante decir que, aunque en esta etapa se haya decidido romper algunos esquemas tradicionales o simplemente hacer un trabajo más intuitivo, esta pieza audiovisual por su estructura narrativa esta sujeta a un montaje continuo, esto quiere decir que los planos secuenciales están unidos entre si por un denominador común, el espacio y el tiempo.

Así es, la acción narrada aunque sea metafórica e absolutamente abstracta si posee espacios definidos y un tiempo definido. En realidad lo que se esta viendo son algunos segundos de un viaje por un pasillo y sus piezas adyacentes, puesto en cámara lenta se hace

mas lento por eso se sostiene por los 3 minutos que dura la canción

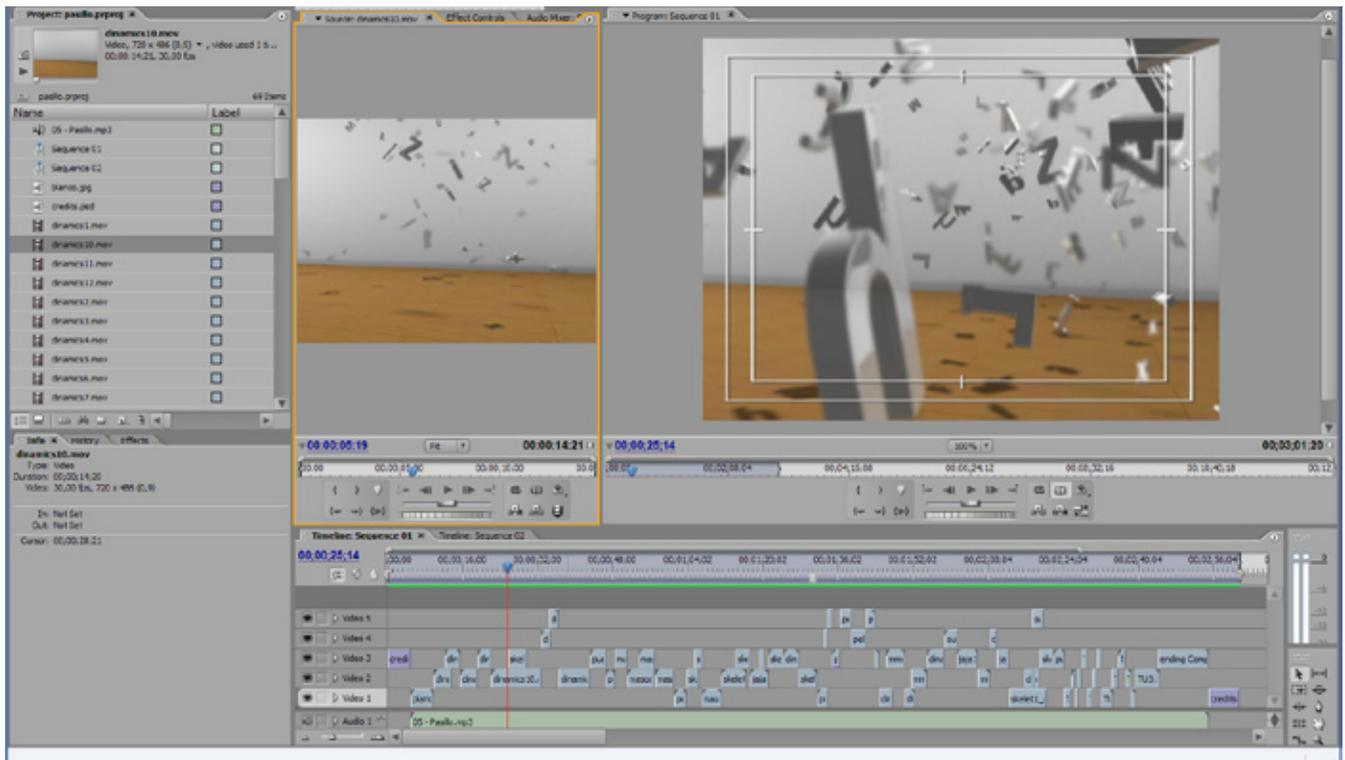
En la practica una vez obtenido todo el material animado, que son alrededor de 62 películas individuales de 1 minuto promedio cada una, se importan a la línea de tiempo principal, cuya duración esta dada por la duración del tema musical; 2 minutos con 50 segundo

Con el diagrama audiovisual y el story board en mano se comenzó a editar plano por plano el video clip sobre la música, en general los cortes entre planos obedecen a 3 factores

- los cambios de acordes del tema
- un tono alto o un quiebre en la base de percusión del tema
- una sincronización entre sonido y animación

Es importante entender que con el fin de sincronizar sonidos específicos del tema, con animaciones complementarias correctas es uno de los logros en cuanto a montaje que tiene esta pieza. De esta manera se logró sincronizar las onomatopeyas femeninas con las animaciones diseñadas para estos momentos, además hay sonidos incidentales que también fueron sincronizados especialmente, por ejemplo existen planos donde letras más protagonistas se deforman y doblan al son de tonos más agudos, como si se doblara el espacio tiempo.

En total el montaje del video clip consta de 66 planos montados sobre la música original, ocupando solo como referencia el story board ya que por la variedad y cantidad de material animado producido fue posible hacer un montaje mucho mas dinámico, cuyo fin es mantener la atención del espectador mediante la curiosidad por saber que esta viendo, que significa que se le esta tratando de mostrar y que entiende finalmente el sobre la pieza





CONCLUSIÓN FINAL

Mediante este estudio se ha intentado generar las bases teóricas para la mejor comprensión y aplicación del fenómeno de la tipografía en movimiento y las piezas audiovisuales de diseño en general.

Los cimientos capaces de sustentar la capacidad de un diseñador chileno para convertirse en un diseñador de post producción gráfica se encuentran bien consolidados en las páginas de este estudio. El objetivo de este estudio se considera alcanzado mediante la estructuración de lo que se ha llamado la Danza Tipográfica.

Mediante el estudio de los conceptos aquí señalados es posible solventar un proyecto de producción de piezas audiovisuales, en este caso un video clip con total propiedad, ya que se ha atacado la animación tipográfica como nudo esencial de donde surgen como partes integrales de un paquete instancias como la animación, la dirección de arte y la composición en movimiento

Un diseñador gráfico tiene mucho que decir en esta materia, en Chile no hay otro profesional que pueda asumir el rol del post producción en cine, video o televisión. Los diseñadores gráficos están llamados a llenar este espacio y construirse un lugar en el creciente mundo de la cinematografía en Chile.

La animación tipográfica es el arma mediante el diseñador puede entrar a este mundo, desde este conocimiento básico puede extrapolar sus conocimientos y lograr hacerse cargo de toda la producción gráfica de un film o video.

Sin duda la mayor importancia de este proyecto recae en el hecho que es la oportunidad de experimentar con un campo relativamente alternativo para el diseñador común, experimentar sin pudor ni tapujos, sin fronteras de tiempo ni espacio.

Esta instancia quizás es única en la vida para crear una obra de autor, una obra de diseño sin más pretensiones que diseñar, un homenaje a la pasión que despierta la ejecución de la profesión en sí en lo más básico de ella.

Sin embargo, aunque este sea un proyecto de autor no quiere decir que no deba cumplir con las exigencias proyectuales propias de la disciplina del diseño, puesto que es un proyecto comercial real, con productores y clientes reales y una audiencia final real. Con lo anterior como premisa de este proyecto, fue concebido siempre como un encargo de diseño real y por lo consiguiente fue específicamente elegido por su autor como proyecto de título.

No se pretende caer en el sin sentido de la discusión arte versus diseño, si el video clip producto de este proyecto de título es una pieza con carácter de obra de autor, no es por un capricho sino por el desarrollo minucioso de un concepto central creativo, enfocado en la música de Kenk, las exigencias visuales de la productora DAF y la búsqueda y desarrollo de técnicas audiovisuales para el diseño gráfico en la Universidad y el país.

Esta pieza fue desarrollada sobre interrogantes precisas y ha mantenido su integridad durante toda su gestación y corta vida, la primera pregunta fue;

¿Qué es?

La respuesta; Animación tipográfica en formato video clip para TV, para el tema “pasillo” del grupo musical Kenk. Tan simple como eso, esta es la génesis y premisa inicial para su desarrollo.

¿Por qué?

Porque el grupo musical Kenk y la productora audiovisual DAF desean que realice este proyecto para ellos, por mis capacidades demostradas en proyectos anteriores

Porque experimentar y desarrollar este tipo animaciones en formato video clip es un área no explorada en nuestro país, y los diseñadores gráficos deben ser los llamados a dominar las variables de la visualidad, tiempo y el movimiento en este tipo de proyectos

¿Para que?

Para lograr una pieza visual que sea coherente con los conceptos musicales del cliente

Para potenciar, mediante esta pieza de diseño gráfico en movimiento el interés y el estudio del fenómeno de la animación en la carrera de diseño, dándole énfasis al fenómeno audiovisual dentro de la disciplina

Estas preguntas son esenciales para ordenar y comprender este proyecto, las aspiraciones y alcance de esta pieza salen directamente de las respuestas a estas interrogantes conceptuales básicas

De lo anterior se desprende un objetivo general de este proyecto, a un nivel mas ligado a la ejecución del proyecto en si, se planteó como objetivo general; “Crear mediante la animación tipográfica un video clip musical de 2:59 minutos de duración, que cumpla con los objetivos artísticos y comunicacionales de los músicos”

El resultado y cumplimiento de este objetivo esta traducido en la pieza final de este proyecto; el video clip. El video clip cumple a cabalidad su objetivo central, esto es confirmable por datos concretos

Efectivamente se ocupo la animación de tipografías durante los 2:59 de duración de la canción. Para esto fue necesario investigar, recopilar y estudiar diferentes tipos de animaciones clásicas y digitales con el fin de absoluto manejo del tema, se realizo una selección de autores y piezas con peso dentro de la historia del diseño, la animación y el audiovisual. Saúl Bass, Pablo Ferro, Mitchell Gondry fueron estudiados con el fin de manejar las variables necesarias para emprender un proyecto con estas características.

Conceptualmente se estudio las bases de la animación, del lenguaje audiovisual, de la tipografía; estos son esenciales como conocimiento base para las pretensiones de este proyecto.

En cuanto a los objetivos comunicacionales; esta a la vista que los clientes están satisfechos con el producto final, el video clip ya es parte de la pagina Web de Kenk y del reel de DAF producciones. El concepto central fue comprendido y compartido por los clientes, siendo la interacción con ellos la base para entender la música y darle una forma visual que estuviera de acuerdo con el tema

Objetivos específicos también se han cumplido

. Lograr un mensaje visual coherente con la idea original de la canción, esto es esencial y según los creadores del tema esto está cumplido y gusta mucho el resultado final. Justamente por esto está incluido en las páginas Web y es material con el cual sus aspiraciones artísticas tienen como hacerse un lugar dentro de la escena musical local

. Poner en circulación el video mediante canales de difusión como la Web y TV cable fue cumplido en su mayoría. El video clip se encuentra disponible en <http://www.kenk.cl> (Web de grupo musical), <http://www.daf.cl>, en el reel de "animación" (Web de la productora), también está disponible en <http://www.youtube.com> y <http://www.myspace.com>, donde registran más de 150 visitas desde mitad de octubre. Sobre la salida al aire por TV, las conversaciones con Vía X y la cadena MTV se llevaron a cabo entre diciembre del 2006 y marzo del 2007, para empezar su rotación el primer semestre del 2007.

También el video será exhibido en cada presentación en vivo del grupo Kenk, programadas con fecha estimativas para el verano 2006 - 2007

. Comprender y dominar de forma teórica y empírica el fenómeno de la tipografía en movimiento en diseño es el objetivo ligado a la teoría y práctica del diseño. Es sin duda el objetivo más difícil de medir y el más codicioso. Quizás una forma de demostrar que el desarrollo mismo de este proyecto a dado los frutos esperados es contando experiencias personales que han surgido a partir del video clip.

Yo como Sebastián Pagueguy he tomado un rol mucho más protagónico dentro de la productora audiovisual DAf, mi cargo pasó de "diseñador" a "diseñador / CGI". CGI quiere decir "Computer generated images", básicamente se refiere al trabajo de diseño que sale a partir de programas 3D como Maya. Todo el trabajo 3D realizado el segundo semestre del 2006 es de mi autoría e incluye producciones para VTR, Pontificia

universidad católica de Chile, Therasis de New York, Canal 13, Minera Escondida, entre otros. Todos estos trabajos están disponibles en la página de la productora ([www.daf.cl](http://www.daf.cl))

También tengo el privilegio de estar dirigiendo completamente dos videos clips para otras dos bandas nacionales, los cuales serán entregados el primer semestre del 2007, esto significa un gran salto puesto el dirigir es un trabajo que requiere de una confianza extrema del cliente, ya que toda la obra audiovisual está en las manos del director. La posibilidad de dirigir es consecuencia directa de haber dirigido el video clip producto de este proyecto de título, puesto que gracias a este he empezado a ser requerido como director para hacer nuevos proyectos cada vez más interesantes.

Por último quiero dar gracias a la paciencia y apertura de mente de todos los involucrados en este proyecto; músicos, productores, profesores de la universidad, familia, novia y amigos. Sin ellos hubiese sido imposible completar esta tarea.



ANEXOS

## **Minimalismo** *(viene de la pag. 76)*

Se denomina minimalismo a una corriente estética y musical iniciada en los años 60 del siglo XX, cuyo máximo desarrollo se dio en los años 70 , y que en lo arquitectónico privilegia los espacios amplios y libres y los colores suaves y tenues, además de dar relevancia a los conceptos simples. En el plano musical la primera obra tenida por minimalista será "In C", de Ferry Riley, en 1964, a la que seguirán, en la década de 1970 las de Steve Reich y Philip Glass entre otros.

El término "minimal" es utilizado por primera vez por el filósofo Richard Wolheim en 1965, para referirse a las pinturas de Ad Reinhart y otros objetos de muy bajo contenido artístico como los ready-made de Duchamp.

El minimalismo como corriente estética deriva de la reacción al pop art. Frente al colorismo, a la importancia de los medios de comunicación de masas, frente al fenómeno de lo comercial y de un arte que se basaba en la apariencia, el minimalismo barajó conceptos diametralmente opuestos. El sentido de la individualidad de la obra de arte, la privacidad, una conversación conceptual entre el artista, el espacio circundante y el espectador. Así como la importancia

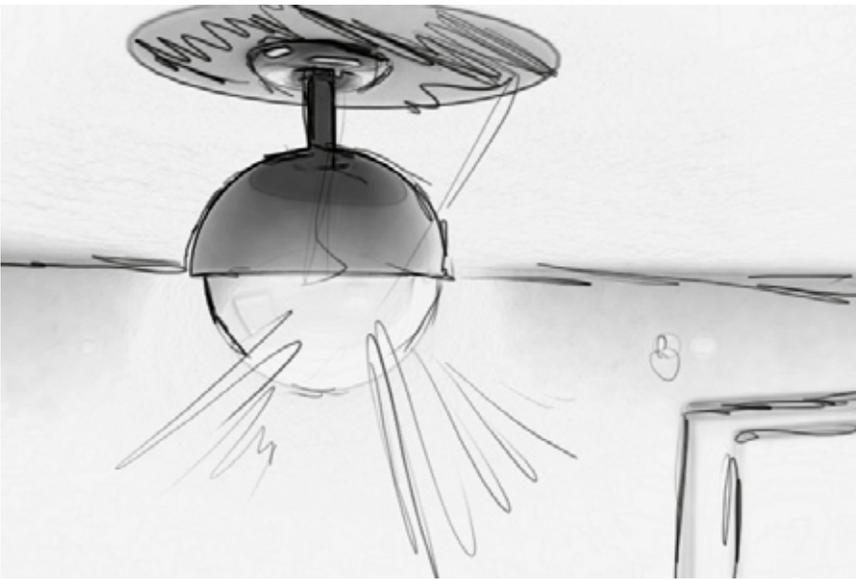
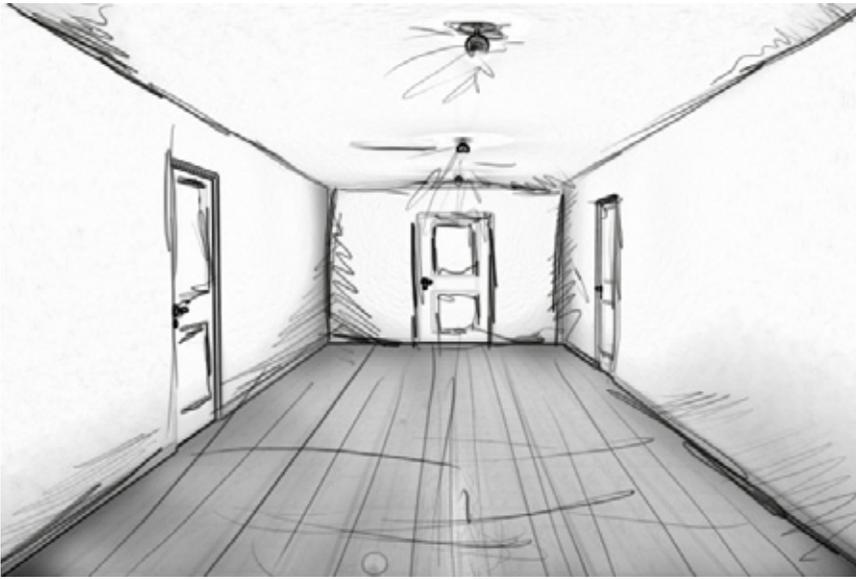
del entorno como algo esencial para la comprensión y la vida de la obra.

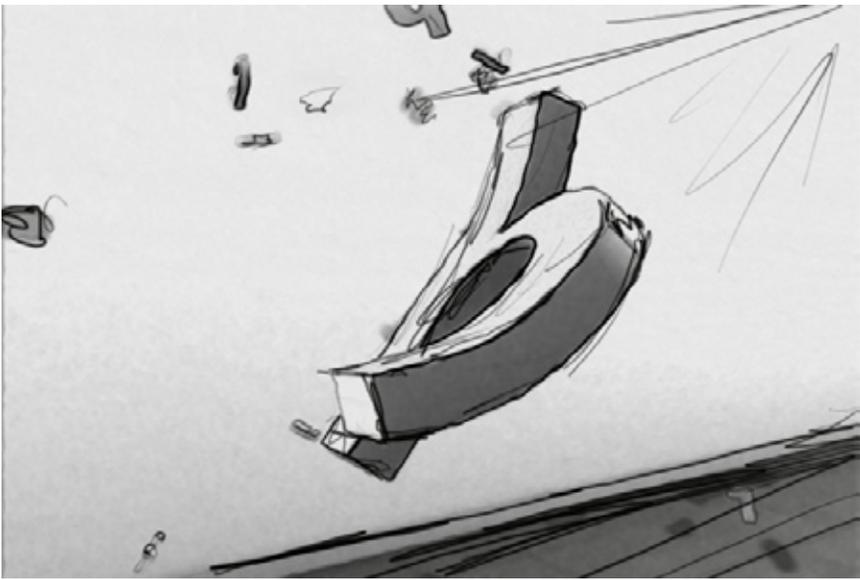
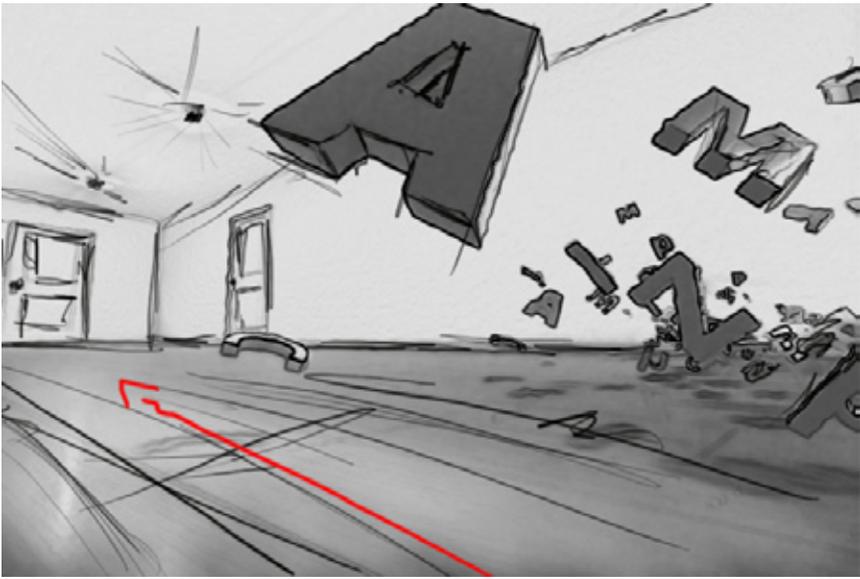
Los creadores minimalistas reducen al máximo los elementos propios del arte, los volúmenes y formas en escultura y en la música. De forma análoga proceden en la arquitectura o en la pintura. Intentan condensar en escasos elementos sus principios artísticos y reflexiones.

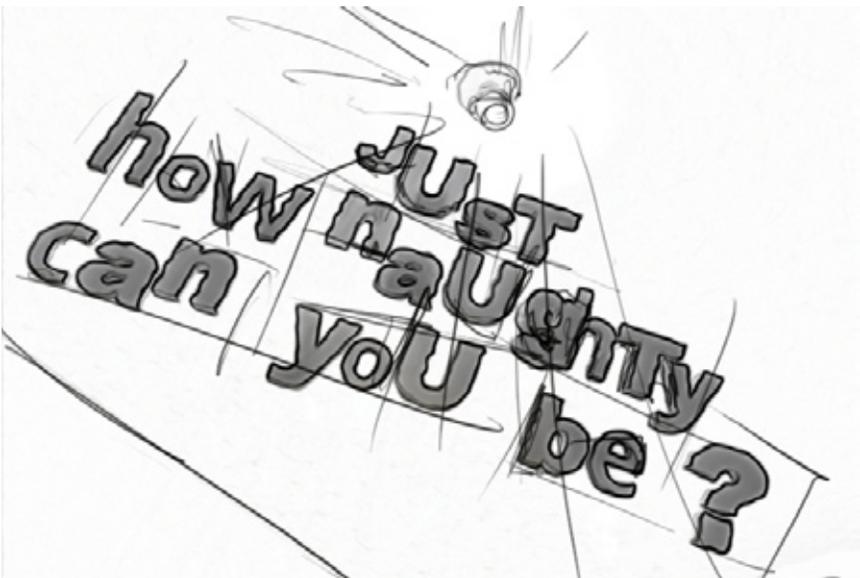
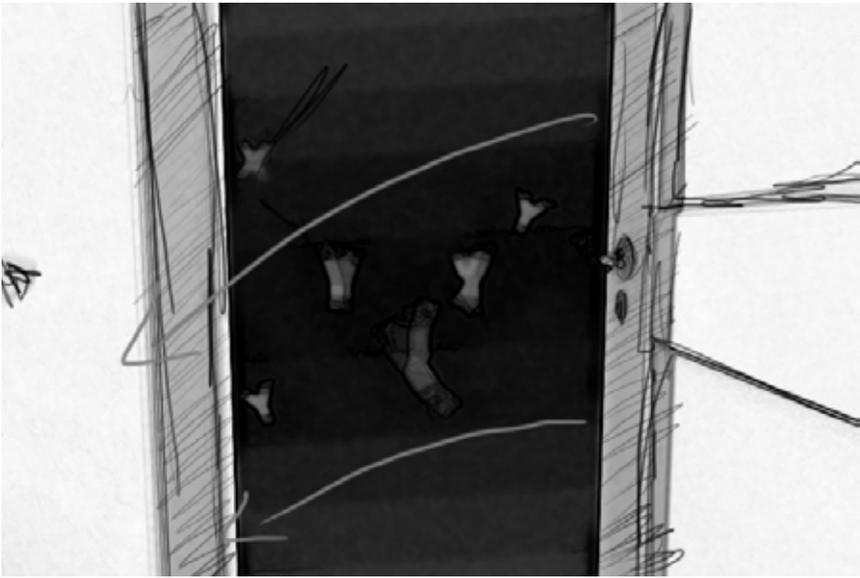
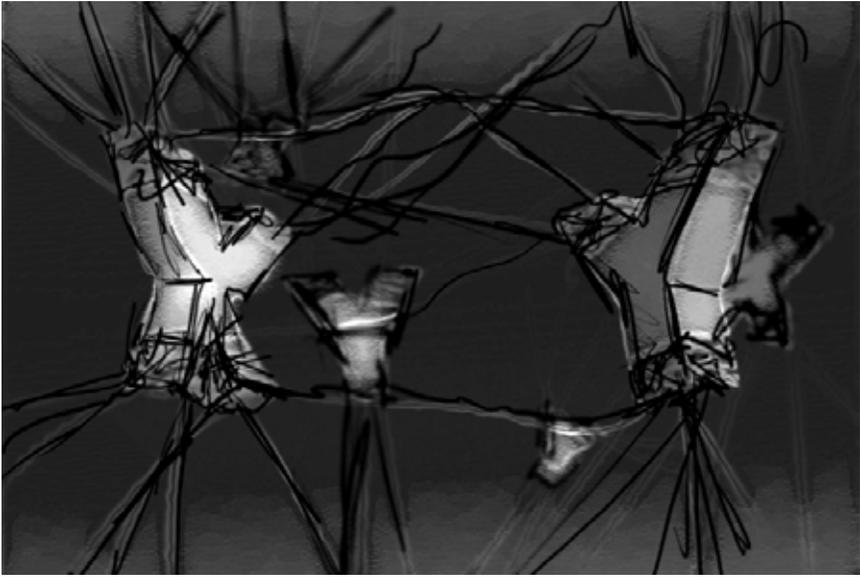
La pintura "minimal" también se conoce como pintura del silencio, pues se aparta del mundo material y del "ruido" de formas y objetos de la sociedad de consumo (especialmente las obras de artistas como Ryman, Martin y Marden por su vacío sustancial de intención metafísica).

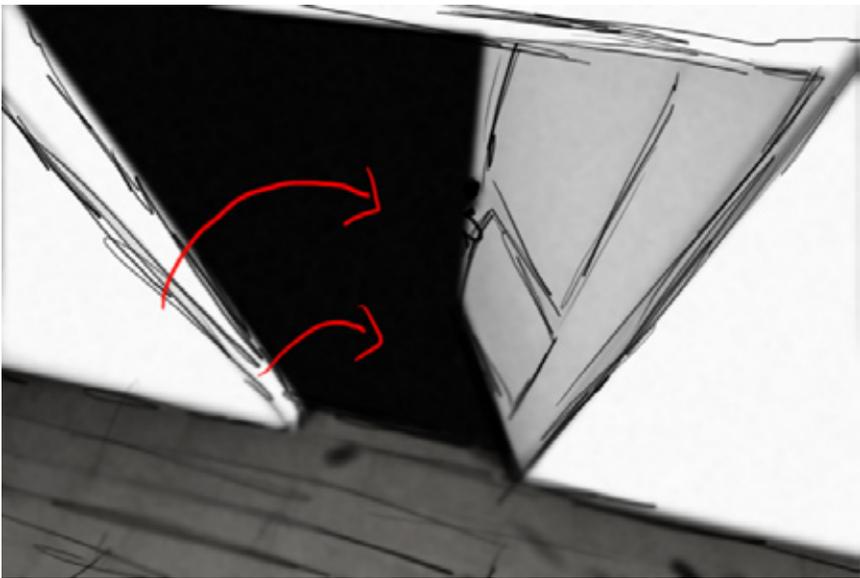
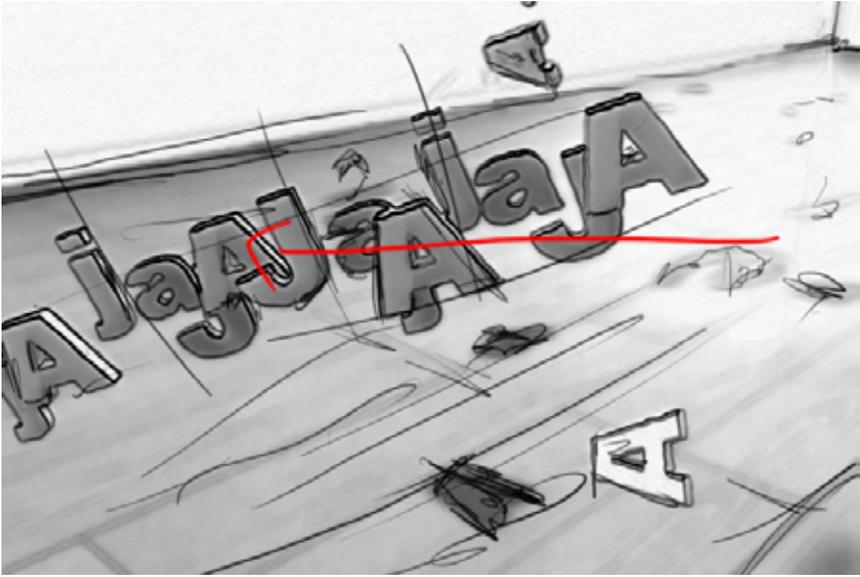


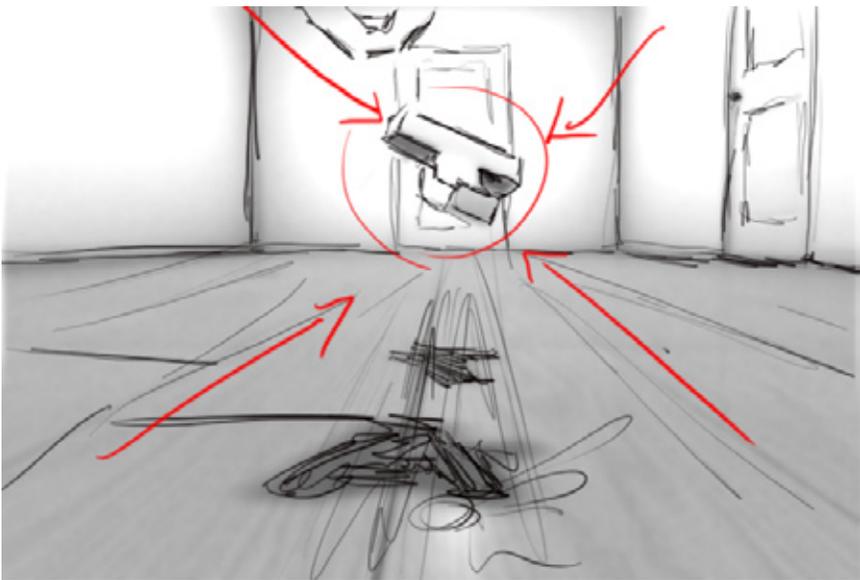
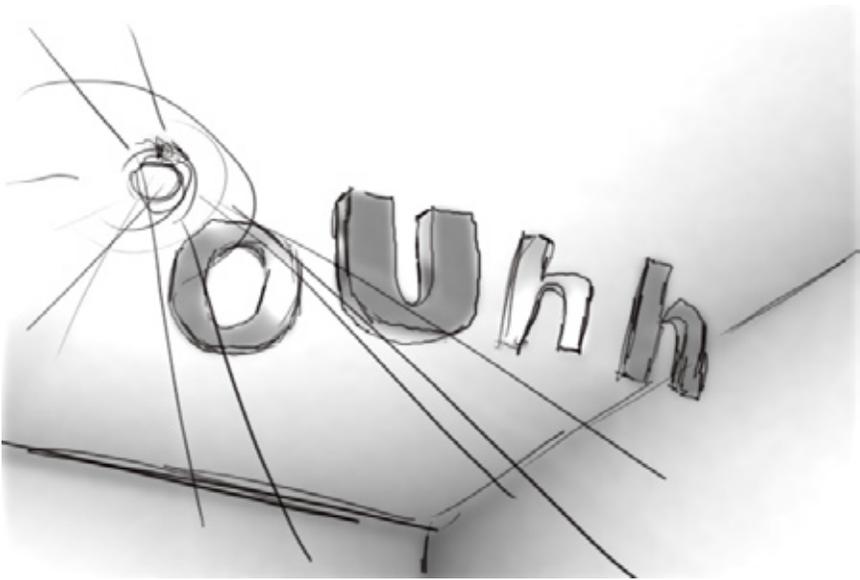
STORY BOARD

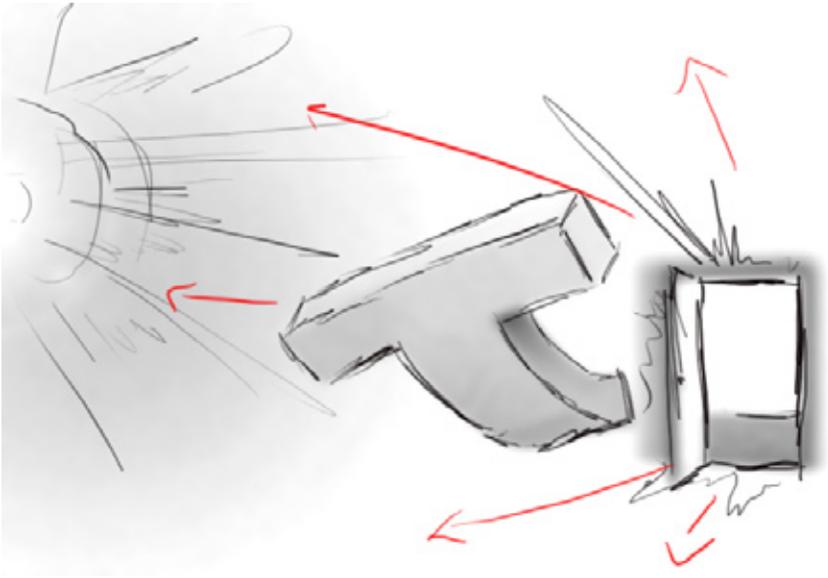
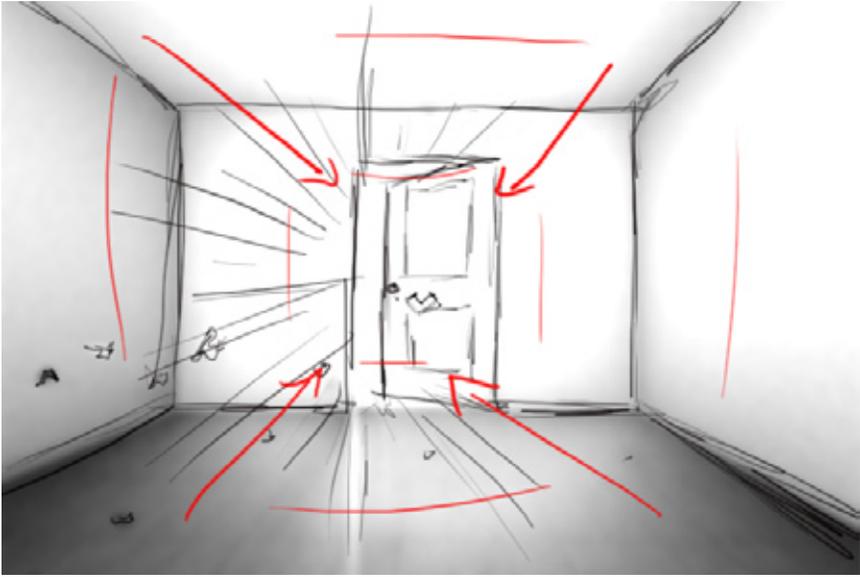


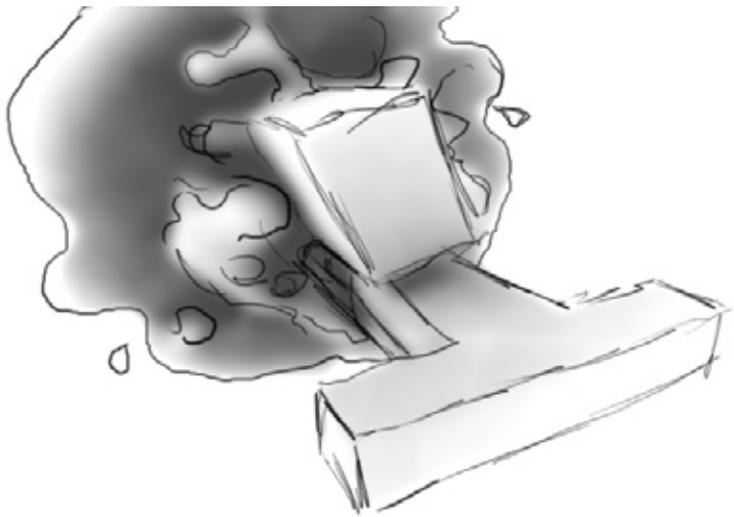
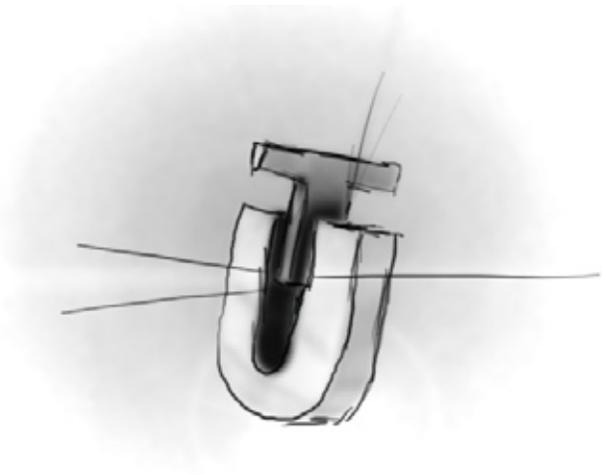
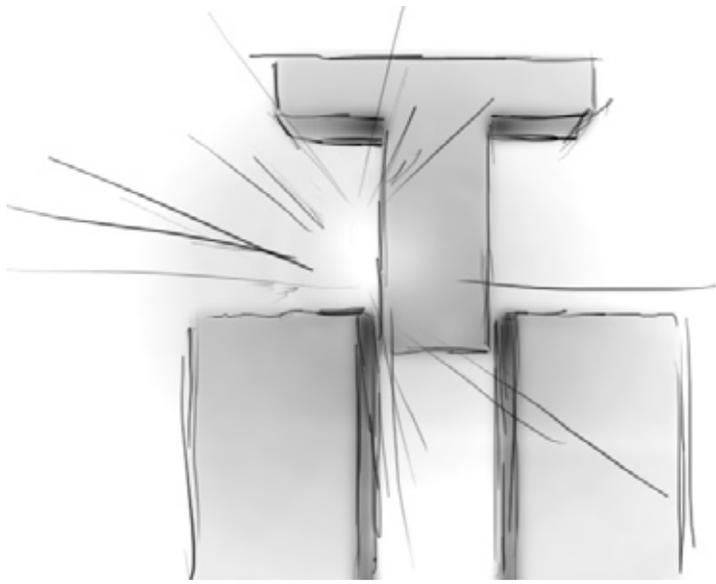


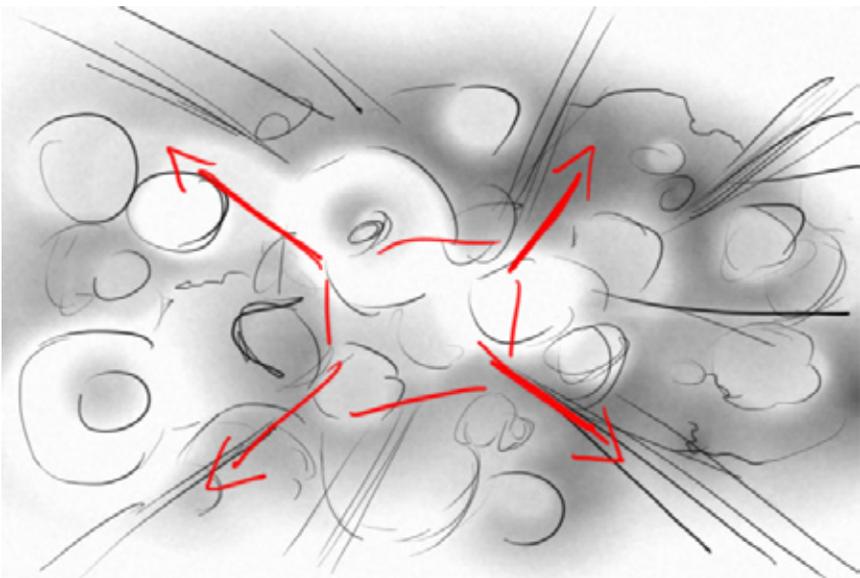
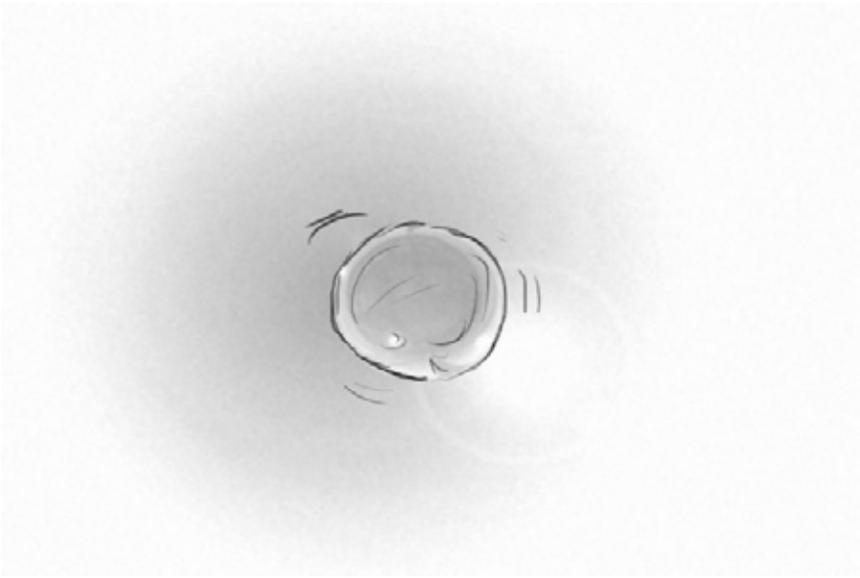


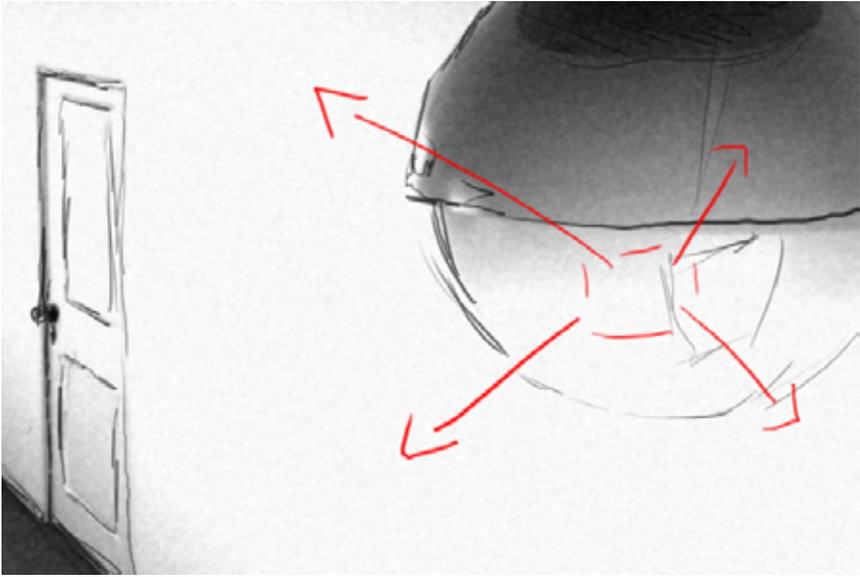














BIBLIOGRAFÍA

- EISNER, WILL  
Comis & Sequential Art, Florida, EEUU. Editorial Poorhouse, 18va Edición 1999
  
- BELLANTONI, JEFF  
WOOLMAN, MATT  
Type in motion, innovations in digital graphics, New York, EEUU, Editorial Rizzoli, 2da edición 2001
  
- ETTEDGUI, PETER  
Diseño de producción y dirección artística CINE, Barcelona, España. Océano Grupo editorial SA. 2001
  
- TOSSI, VIRGILIO  
El lenguaje de las imágenes en movimiento, Tracuccion: Ma. De la Luz Broissin, Roma, Italia. Editorial Grijalbo SA. 1993
  
- FERNÁNDEZ, FEDERICO  
MARTÍNEZ, JOSÉ  
Manual básico de Lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, España. Editorial Paidós 1999
  
- BURCH, NOËL  
Praxis del Cine, MADRID, España, editorial Fundamentos 1970
  
- MARTIN, MARCEL  
Estética de la expresión cinematográfica, Madrid, España, editorial Rialp 1962
  
- HUERTAS, LUIS  
Estética del discurso audiovisual, Barcelona, España, editorial Mitre 1986
  
- FITZSIMMONS, APRIL  
Breaking & Entering, Land your first job in film production, Los Angeles, EEUU, Editorial Lone Eagle 1997
  
- GÁLVEZ, FRANCISCO  
Educación Tipográfica, una introducción a la tipografía, Santiago, Chile, editorial Universidad Diego Portales 2004

## REVISTAS

- 3D y animación, España, vol 1, Numero 5, 2001
- Revista Economía y Administración : Universidad de Chile numero. 149, 2005

## WEB

- CINE EN CHILE,  
VICTOR HERRERA VARELA.

Cine en Chile. [Online]. 2000, No. 26 [citado 19 Junio 2005], pp. 69-77. Disponible en la World Wide Web: <http://cine.en.cl/cine/index.php>

- LA PRODUCCIÓN  
CINEMATOGRAFICA  
Y AUDIOVISUAL EN CHILE.

[Online]. [Última visita 19 Junio 2005]. Disponible en la World Wide Web: <http://www.sinteci.cl/cine-chileno.htm>

- ON/OFF  
cine, video y  
televisión en Chile

EXITOSO SHOWROOM  
TECNOLOGICO EN SANTIAGO  
DE CHILE. [Online]. [Última  
visita 5 / 7 /2005]. Disponible  
en la World Wide Web:  
[http://www.onoff.cl/noti\\_publicireportaje.htm](http://www.onoff.cl/noti_publicireportaje.htm)

- BSO SPIRIT.

Saul Bass, o la fuerza visual  
está en la concisión. [Online].  
[Última visita 21 / 5 / 2005].  
Disponible en la World Wide  
Web: <http://www.bsospirit.com/reflexiones/saulbass.html>

- COMMUNICATIONS ARTS.

Pioneers Saúl Bass  
. [Online]. [Última  
visita 20/ 5 / 2005].  
Disponible en la World  
Wide Web: <http://www.commart.com/CA/feapion/bass/>

- SAUL BASS ON THE WEB.      TRIBUTE SITE TO GRAPHIC DESIGN GENIUS. [Online]. [Última visita 20 / 5 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: <http://www.saulbass.net/>
- COUNT, JEFF      Just the Beginning: The Art of Film Titles. [Online]. [Última visita 20 / 4 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.twenty4.co.uk/03-articles/Art%20of%20Fim%20Titles/main.htm>
- IMAGINARY FORCES      Imaginary forces portafolio [Online]. [Última visita 20 / 4 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.imaginaryforces.com>
- PROLOGUE FILMS      Prologue films reel portafolio [Online]. [Última visita 25 / 4 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.prologuefilms.com>
- R/GA      R/Greenberg Associated portafolio [Online]. [Última visita 25 / 4 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.rga.com>
- PABLO FERRO      depablo productions [Online]. [Última visita 30 / 4 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.pabloferro.com>
- VBUERAU OF DESIGN, NY      vBuerau portafolio [Online]. [Última visita 02 / 5 / 2005]. Disponible en la World Wide Web: < <http://www.vbureau.com>

- UNOS TIPOS DUROS,  
TEORÍA Y PRACTICA DE LA  
TIPOGRAFÍA

Tratado general de tipografía  
[Online]. [Última visita 05  
/ 6 / 2005]. Disponible en  
la World Wide Web: [http:  
//www.unostiposduros.com/  
paginas/introtra.html](http://www.unostiposduros.com/paginas/introtra.html)

#### VIDEO

- WARNER

Short 11 - Ecstasy [DVD] [2001],  
[disponible para orden en [http:  
//www.amazon.com/exec/  
obidos/ASIN/B000055WG3/  
qid%3D1120880247/sr%3D11-  
1/ref%3Dsr%5F11%5F1/  
102-7543159-6812909](http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/B000055WG3/qid%3D1120880247/sr%3D11-1/ref%3Dsr%5F11%5F1/102-7543159-6812909) ]  
[Diseñadores: Saúl Bass, Pablo  
Ferro, R/Greenberg Associated,  
vBureau of Design NY]

- VIDEO PERSONAL

Compendio de secuencias de  
crédito personal perteneciente  
a diseñador nacional Dany  
Berczeller [Diseñadores: Saúl  
Bass, Pablo Ferro, Kyle Cooper]

- COLUMBIA PICTURES

Man with the Golden arm  
[DVD] [1956] [Otto Preminger]  
[Diseñador Saúl Bass]

- COLUMBIA PICTURES

Anatomy of a murder [DVD]  
[1959] [Otto Preminger]  
[Diseñador Saúl Bass]

- UNIVERSAL PICTURES

Vertigo [DVD] [1958] [Alfred  
Hitchcock] [Diseñador Saúl  
Bass]

- UNIVERSAL PICTURES

Psicho [DVD] [1960] [Alfred  
Hitchcock] [Diseñador Saúl  
Bass]

- 20<sup>TH</sup> CENTURY FOX

Nine Hours to Rama [DVD]  
[1963] [Mark Robson]  
[Diseñador Saúl Bass]

- COLUMBIA PICTURES

Dr. Strangelove or: how I  
learned to stop worrying and  
love the bomb [DVD] [1963]  
[Stanley Kubrick] [Diseñador  
Pablo Ferro]

- WARNER BROS INC.

GoodFellas (los Buenos muchachos) [DVD] [1990]  
[Martin Scorsesse]  
[Diseñadores: Saúl & Elaine Bass]

- UNIVERSAL PICTURES

Seven [DVD] [1995] [David Fincher]  
[Diseñador Kyle Cooper]

- FOX SEARCHLIGHT

The ice storm [DVD] [1997]  
[Ang Lee] [Diseñadores:  
vBureau of Design, NY]