

---

# LA TIPOGRAFÍA Y EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS: DISEÑO DE TÍTULOS Y CRÉDITOS PARA PELÍCULAS

Roberto A. Padilla Sobrado

Departamento de Síntesis Creativa

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

Dentro de la práctica del diseño gráfico, la realización de secuencias de títulos para películas ha tenido un desarrollo casi indocumentado, a pesar de tener más de un siglo de historia. El presente artículo relata el proceso de formación de esta disciplina, mencionando de paso a los diseñadores más significativos que han intervenido en las distintas etapas de su desarrollo, y asimismo destacando la aplicación de uno de los elementos más importantes en este tipo de secuencias, la tipografía. *Palabras clave: Diseño gráfico, Animación, Tipografía Kinética, Título cinematográfico.*

*In the practice of graphic design the making of film sequences titles have undergone a poor documented development, in spite of more than a century of history. The present article describes the formation process of this discipline, and makes reference to the most significant designers who have intervened in the different stages of its development, and likewise emphasizes the usage of typography, as one of the most important elements in this type of sequences. **Keywords: Graphic Design, Animation, Kinetic typography, Cinematographic title.***

## INTRODUCCIÓN

Uno de los inventos más significativos de finales del siglo XIX y principios del siglo XX fue el cinematógrafo. La invención de los hermanos Lumière dejó rápidamente de ser un sistema para documentar la realidad y se convirtió en un poderoso medio para contar historias.

El impacto que las novedosas proyecciones tuvieron en el público provocó que los realizadores de las primeras cintas comenzaran a introducir elementos que facilitaran la forma en que se narraban las tramas, las cuales, conforme se filmaba cada vez más material, se iban haciendo más complejas. Dado que estas películas no tenían sonido, se trataron de incorporar recursos visuales que permitieran al espectador darle al desarrollo de la historia el sentido que el director quería. Dos de estos elementos fueron los títulos y los intertítulos. Los primeros aparecían antes de comenzar la película, inicialmente solo con la simple finalidad de presentar ante el público los nombres de la cinta, su director, su productor y sus actores o protagonistas; los segundos eran subtítulos o breves comentarios, que se iban insertando en distintos momentos de la película, y cuya finalidad era dar énfasis a la trama, describir lo que estaba pasando o en ocasiones de plano ir contando fragmentos de la historia al público que sabía leer.

## LOS PRIMEROS DISEÑADORES DE TÍTULOS

Desde este instante, y a pesar de su sencillez inicial, ya se comenzaba a vislumbrar la figura del diseñador de títulos, con todo y las limitantes técnicas que para entonces implicaba ejecutar su labor. Esta naciente "especialidad" en la producción de películas comenzó a cobrar fuerza, e inclusive se separó poco a poco al *diseñador* del escritor de intertítulos. La labor de este último, como ya se dijo, se centraba en resumir en notas muy específicas, la historia que se presentaba y era una figura muy reconocida en el incipiente medio cinematográfico, ya que podía variar y mejorar la trama con lo que escribía. Algunos escritores famosos de intertítulos fueron Ralph Spence, Joseph Mitchell y Ralph E. Woods. Por su parte, el diseño de los primeros títulos en esta época era muy rústico. Requería de rotular tipografía blanca sobre fondo negro, lo cual en su momento fue una sorpresa, ya que en los ámbitos editoriales la gente estaba acostumbrada a leer tipografía negra sobre el papel blanco. Sin embargo, incluso desde este tipo de soluciones, el medio cinematográfico se comenzaba a

plantear un lenguaje visual propio, basado en las posibilidades técnicas que el nuevo invento planteaba.

La búsqueda por optimizar los mensajes provocó que los diseñadores dedicados a esta función buscaran tipografías adecuadas para hacer más atractivo el diseño en general y al mismo tiempo facilitar la lectura; incluso algunos desarrollaron nuevas fuentes tipográficas, como ejemplo tenemos a Samuel Welo, quien en 1927 diseñó la tipografía Photoplay, pensada especialmente para aplicarse en títulos de créditos e intertítulos.<sup>1</sup>

Es conveniente aclarar que el uso de tipografías se daba de manera muy instintiva, tomando las modas y tendencias de la época. Las fuentes tipográficas utilizadas en la creación de los títulos variaba mucho dependiendo del director y del artista contratado para tal efecto. Conforme la técnica iba avanzando y facilitando la realización de efectos en las cintas, también el desarrollo de la presentación de los créditos comenzó a variar. La tipografía adquiría así un papel cada vez más importante, influenciada además por las corrientes artísticas en boga, como es el caso del expresionismo y del art nouveau, en rechazo a las tendencias artísticas clásicas del siglo XIX. Un ejemplo claro son los títulos de la cinta *Metrópolis*, dirigida por Fritz Lang, en 1927.

En este punto convendría aclarar la función que el uso de la tipografía comenzó a adquirir como elemento central de los títulos cinematográficos. El diseño gráfico, aún lejos de tener el impacto que tiene actualmente, empezaba también a conformarse como disciplina y los elementos básicos propios de su campo de trabajo (como lo son el uso del color, la forma, la composición y la misma tipografía) se comenzaban a estructurar de forma tal que contribuyeran a favorecer el proceso de comunicación visual. Para comprender esto, citando a Francisco Calles, resulta conveniente establecer el papel que en dicho proceso tiene la tipografía:

La tipografía posee en sí dos funciones indisolubles y que actúan de forma sinérgica y simbiótica; nos referimos a la función lingüística y la función simbólica. La primera se ocupa de la consignación de la palabra en un hecho gráfico,

1. Gemma Solana y Antonio Boneu, *Uncredited: Diseño gráfico y diseño de títulos*, Barcelona, Index Books, 2007.

estrictamente en una permutación visual del lenguaje, al mismo tiempo, la función simbólica opera sobre la imagen y expresión plástica de la palabra.<sup>2</sup>

De lo cual destacamos que la función simbólica de la tipografía comenzó a adquirir un sentido cada vez más marcado, utilizando metáforas visuales para caracterizar adecuadamente el sentido que los directores querían dar a sus cintas. La incorporación de las nuevas técnicas de animación que surgían en el cine y el dinamismo con el que se dotó a las secuencias de créditos, tenían el claro propósito de involucrar al espectador en la trama de la película desde la propia presentación de sus créditos iniciales.

Un notable ejemplo de esto son los créditos de *Danse Macabre* (1922), dirigida por Dudley Murphy, en donde el título de la cinta se forma con la animación de dibujos de esqueletos humanos, los cuales, uno a uno, se van acomodando hasta adoptar la silueta de una letra, y al final develar el título completo del filme, todo ello sobre un fondo negro.

Uno de los casos más notables de animadores que realizaron títulos e intertítulos, es el de la alemana Lotte Reiniger, nacida en 1899, a la que se adjudica la realización de los que corresponden a la película *Der Golem* (1915), dirigida por Henrik Galeen y Paul Wegener, o los de *El flautista de Hamelin* (1918), también de Wegener. Ello, antes de que esta animadora cumpliera los 20 años de edad. Reiniger es recordada, además, por ser una de las grandes pioneras en el cine de animación, gracias a *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), donde, por supuesto, además de dirigir y animar la cinta, también realizó la secuencia de créditos. En esta mezcló igualmente la animación de los personajes con los títulos de presentación, utilizando una tipografía que recordaba la cultura y la época en donde se desarrollaba la trama que narraba la cinta. La película toda es considerada una obra maestra en cuanto a creatividad y diseño, y constituye el largometraje de animación más antiguo que todavía se conserva. En sus cintas aplicó la técnica del llamado *cut out*, el cual consiste en trazar sobre cartulina negra la figura, recortarla por partes, y animar sobre un fondo luminoso para dejar ver solamente la silueta.<sup>3</sup>

2. Francisco Calles, "Metáforas tipográficas y otras figuras", en *Ensayos sobre retórica y diseño*, Colección Antologías, UAM Xochimilco, 2011.

3. John Isaacs, director, *The Art of Lotte Reiniger* (1970), documental en video.



Figura 1

Capturas de pantalla de tres fases de la secuencia animada que sirve de entrada a *Danse Macabre*, de Dudley Murphy. [www.youtube.com/watch?v=GaPZUGwEIVI](http://www.youtube.com/watch?v=GaPZUGwEIVI)

Más tarde, la exploración gráfica y visual que los animadores europeos y norteamericanos buscaban en sus cintas, comenzó a inspirar también a toda una generación de artistas que incursionaban en la creación de secuencias de títulos. Además de Reiniger, animadores de la talla de Norman McLaren—cuya carrera floreció en Canadá durante varias décadas—, Jiri Trnka—cuyas películas utilizando la técnica del *stop motion* son consideradas clásicos de la animación—, y Oskar Fischinger—nacido en Alemania y emigrado a los Estados Unidos para trabajar en los estudios Disney—, entre otros, fueron fundamentales para abrir las posibilidades plásticas y creativas en cuanto al diseño de movimiento en las secuencias de créditos.

Con el surgimiento del cine sonoro, las películas a color y la evolución del lenguaje cinematográfico, los intertítulos desaparecieron, pero el diseño de los créditos comenzó a evolucionar y a hacerse cada vez más complejo, adquiriendo un papel

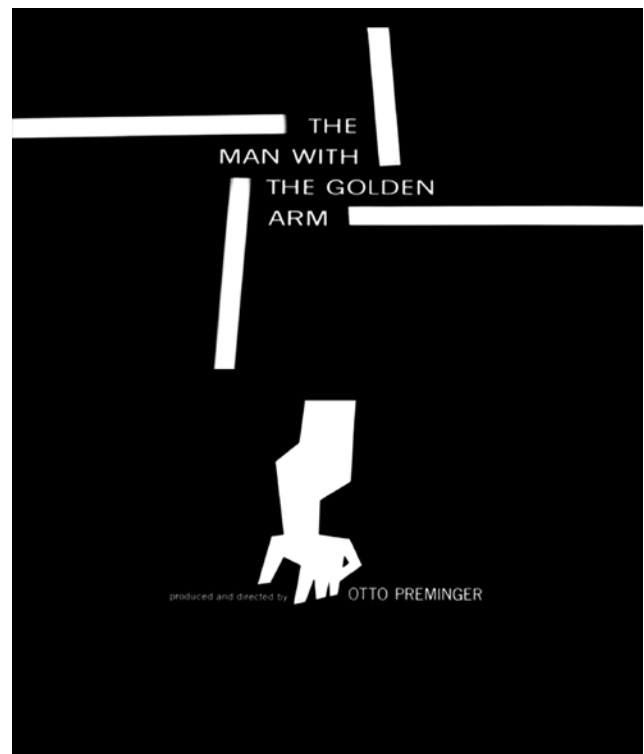
importantísimo dentro de la presentación de las cintas cinematográficas. Como comenta el director de cine mexicano Juan Mora Cattlet: “Las secuencias de títulos tienen la función de establecer el ambiente de la película, de introducir al espectador a la trama de la misma”.<sup>4</sup>

### EL SURGIMIENTO DEL DISEÑO MODERNO

Con esta premisa una nueva generación de directores de cine comenzaron a contratar animadores o diseñadores que pudieran establecer, desde antes de que comenzara propiamente la película, el tono que la historia tendría, por supuesto a partir de las secuencias de créditos. De estas colaboraciones surgieron grandes nombres que se han convertido en casos de estudio a través de los años. Al respecto, infaltablemente debe mencionarse a Saul Bass, el iniciador del diseño de créditos moderno, y posiblemente el diseñador de títulos más famoso de la historia. Su colaboración con Otto Preminger y Alfred Hitchcock dio al cine secuencias clásicas que establecieron la forma en la cual, a partir de entonces, se combinarían los elementos gráficos, la tipografía y la música en este tipo de animaciones.

Bass comenzó a realizar secuencias de apertura con *Carmen Jones* (1954), del director Otto Preminger. Su colaboración con este realizador continuó con *The Man with the Golden Arm* (1955), considerada por algunos diseñadores contemporáneos como una obra que estableció un nuevo lenguaje gráfico por el uso de los recursos visuales. Entre estos se encuentran el uso de líneas blancas sobre fondo negro, hasta llegar a la aparición de la síntesis de un brazo deformado, como símbolo de la adicción a las drogas que enfrenta el protagonista de la película.

El uso de la música para establecer el ritmo de la animación es uno de los elementos distintivos de Bass, además de que siempre intentaba realizar una relativa *síntesis* de la historia. Bass consideraba que las secuencias de créditos debían de comunicar el concepto de la historia, y transmitir al auditorio el ambiente en que se desarrollaría la trama. Un ejemplo muy bien logrado resulta la secuencia de créditos de la cinta *Anatomy of a Murder* (1959) de Otto Preminger. En ella Bass logra comunicar en diseños sumamente sintéticos, combinando la tipografía con las siluetas recortadas de una figura humana, la idea



**Figura 2**  
Capturas de pantalla de la secuencia de entrada de la cinta *The Man with the Golden Arm* [www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm](http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm)



**Figura 3**  
Capturas de pantalla de la secuencia de entrada de la cinta *Anatomy of a Murder* [www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder](http://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder)

4. Entrevista a Juan Mora Cattlet para este artículo, febrero de 2014.

central de la cinta. Esta muy influyente secuencia de apertura ha sido imitada durante décadas por varias generaciones de diseñadores gráficos. Otra de las aportaciones de Bass es la sincronización de los elementos gráficos con la música, dotando de ritmo y movimiento tanto a la tipografía como a los restantes elementos gráficos que utilizaba en sus diseños.

A pesar de su larga carrera y la gran cantidad de secuencias de créditos que diseñó (entre los que se cuentan los créditos finales de la cinta *West Side Story*), son las secuencias que realizó junto con Hitchcock las que lo convirtieron en uno de los grandes diseñadores del medio. Los diseños que realizó para los créditos de *Vértigo* (1958) fueron los primeros que realizó para el director, utilizando de paso los recursos gráficos más modernos de la época. No obstante, *Psicosis* (1960) es probablemente el punto más alto en la carrera de Bass. Esta cinta le sirvió al diseñador para plasmar mediante metáforas visuales, el eje narrativo de la cinta. Para el efecto, tomó a la tipografía y la dividió a la mitad, animándola de tal forma que sus dos mitades se encontraran a medias, todo a partir de una coreografía planteada mediante líneas que comunicaban ya la alterada percepción psicológica del protagonista de la película.<sup>5</sup>

Otro realizador de secuencias de apertura que marcó el diseño de créditos de su época fue Maurice Binder, recordado no solo por la calidad de su trabajo, sino por haber tenido en sus manos la realización de los créditos para algunas de las películas del célebre personaje creado por Ian Fleming, el agente secreto inglés, James Bond. Binder comenzó su colaboración en las cintas del 007 en 1962, con la cinta *Dr. No*, de Terence Young, introduciendo un estilo gráfico basado en los elementos que marcarían la popularidad de las cintas. Así, tomó los elementos más característicos del personaje y los combinó utilizando los recursos técnicos más novedosos con los que contaba.

Esta etapa dentro del desarrollo de créditos para películas fue influenciada tanto por los avances tecnológicos que se desarrollaron como por una notoria búsqueda de originalidad visual por parte de los creadores. La realización de estas secuencias devino en toda una generación de diseñadores que sentaron las bases de esta disciplina dentro del diseño gráfico.

El carácter simbólico y narrativo de la tipografía se comenzó a caracterizar por su versatilidad para comunicar al público de forma rápida y directa no solo la ambientación de la historia, sino también el género de la cinta. Asimismo el uso de figuras retóricas para garantizar la correcta interpretación del mensaje por parte del auditorio fue explotado al máximo para optimizar el proceso de comunicación. Durante este periodo, se comienza a distinguir ya el uso de lo que actualmente se llama “tipografía kinética”, que describe en sí el uso de la tipografía animada, es decir, en movimiento, considerando también el alto poder simbólico que esta tiene para la comunicación de conceptos, ideas y sensaciones al público, según se varíe su forma, tamaño y color. Estos usos de la tipografía son igualmente la base de lo que hoy en día se conoce como *motion graphics*, o gráficos en movimiento, técnica que se ha convertido en una especialidad en televisión o internet. Este término describe el uso de tipografías y elementos gráficos generados por computadora (o técnicas tradicionales) en la creación de animaciones y cortinillas para anunciar o vestir las transmisiones de una programación.

También a principios de los años sesenta, surgió una de las figuras más representativas del diseño de créditos: Pablo Ferro, quien por la influencia que ha ejercido desde entonces es considerado el mejor diseñador de su generación, y para algunos el mejor diseñador de créditos de la historia del cine. De origen cubano, comenzó su carrera profesional como dibujante y animador, lo cual le permitió aprender el oficio del arte secuencial que posteriormente trasladó al diseño gráfico y visual. Las secuencias de créditos que Ferro ha diseñado están fuertemente influenciadas por la animación cuadro a cuadro en todos sus estilos. Su obsesión por la perfección y la creación de secuencias originales lo llevó a ser llamado por algunos directores de la talla de Stanley Kubrick, Norman Jewison, y Jonathan Demme. Su actitud ante el oficio la resume en una personal frase: “La sensación más grande del mundo es cuando ha sido creado algo que nadie ha visto antes. Y tú eres el que lo estás viendo por primera vez”.<sup>6</sup>

Este animador gustaba de combinar tanto las tipografías como los elementos gráficos que las acompañaban, logrando diseños que dirigieran al espectador por una travesía visual

5. Véase [www.artofthetitle.com/designer/saul-bass](http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass), [www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm](http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm) y Gemma Solana y Antonio Boneu, *Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito*, op. cit.

6. [www.pabloferro.net](http://www.pabloferro.net), traducción del autor.



**Figura 4**

Capturas de pantalla de dos fases de la animación de los títulos de la cinta *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*.

entretenida y estéticamente agradable. Siempre innovador, nunca se detuvo en un estilo, sino que cambiaba de fórmula en cada secuencia que diseñaba. Un ejemplo de su versatilidad es la cinta de Kubrick, *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), en donde dibujó la tipografía a mano y la incrustó sobre secuencias filmadas en vivo. Aun con los problemas de legibilidad evidentes provocados por la falta de una retícula definida, cada una de estas composiciones tipográficas durante la secuencia resultan originales y fuera de cualquier tipo de canon visual utilizado antes por sus contemporáneos. Si bien esta tipografía inclusive dio pie a la creación de la fuente tipográfica *Strangelove*, que se puede utilizar actualmente en proyectos de todo tipo.<sup>7</sup>

En contraposición con este estilo, Ferro crea para *The Thomas Crown Affair* (1968), de Norman Jewison, una secuencia en donde anima una coreografía de pantallas viradas de distin-

tos colores, en las que se ve aparecer a los protagonistas de la cinta en diferentes encuadres, estas alternativamente aparecen y desaparecen mientras leemos los créditos de la cinta; todo sobre un fondo negro en el que resalta el uso del color.<sup>8</sup>

Siempre cambiante y original, este creador fue incorporando los elementos gráficos y visuales que utilizaba en sus campañas de publicidad y secuencias para televisión a su práctica profesional dentro del medio cinematográfico. Un ejemplo claro de esto es el diseño tipográfico para los créditos de la cinta *Bullit* (1968), dirigida por Peter Yates. En esta utiliza la tipografía para pasar de una secuencia a otra, como una transición, o una ventana, dotando así a la secuencia de créditos de un recurso visual que no se había visto antes, por supuesto gracias a aplicar los avances tecnológicos que se iban incorporando al mundo del cine y la televisión. Dicha entrada, considerada una de las más influyentes a nivel gráfico en cuanto al uso de la tipografía en movimiento, dio pie al actualmente

7. Esta fuente se puede observar en [www.myfonts.com/fonts/facetype/strangelove/](http://www.myfonts.com/fonts/facetype/strangelove/)

8. Gemma Solana y Antonio Boneu, *Uncredited*, op. cit.

llamado *Track matte* tan utilizado en los softwares de edición digital, y ha sido imitado hasta el cansancio en numerosas secuencias de títulos para televisión desde entonces. Cabe mencionar que, con más de 80 secuencias de créditos en su haber, Ferro sigue colaborando para películas, ya explorando nuevas técnicas o bien reutilizando los recursos que él mismo creó durante sus anteriores 50 años de carrera profesional.

Los sesentas dieron pie también a una diferenciación entre los recursos del diseño gráfico aplicados a las secuencias de créditos, y las técnicas de animación tradicional aplicadas al mismo campo. Un ejemplo de esto es la secuencia creada para la cinta *The Pink Panther* (1963), de Blake Edwards. Para estos títulos se contrató a Friz Freleng, famoso animador ganador del premio Oscar, quien, de paso, se encargó de realizar una animación de la misma y creó al célebre personaje animado, una "pantera rosa" a la cual vemos huir del protagonista de la cinta, mientras aparecen los créditos interactuando con ellos.

Esta secuencia fue tan famosa, que dio pie a la creación de la serie de animación del mismo nombre, un clásico también dentro de la animación para televisión.<sup>9</sup>

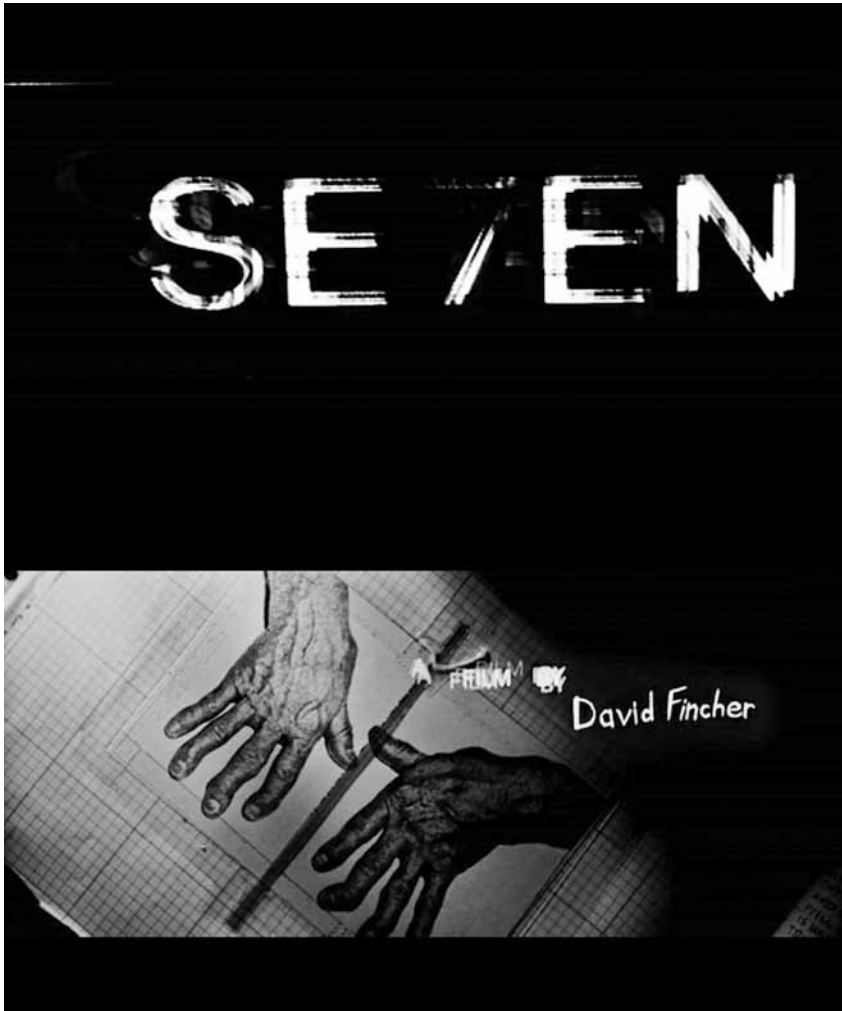
Este tipo de secuencias se hicieron muy populares dentro de películas dirigidas al público infantil o bien cómicas, ya que sentaban un ambiente alegre y relajado desde antes de comenzar con la trama. En consecuencia, a partir de esta década el diseño de este tipo de secuencias cambió notablemente. Los créditos para cine se convirtieron en algo necesario, ya que el público demandaba ya encontrar en ellos elementos que le permitieran entrar en la narrativa planteada por el director. El uso de la tipografía y de los elementos gráficos como el color y las variantes en la composición fueron adaptándose a la innovación tecnológica y a los estilos visuales que fueron surgiendo durante los años 70. Ejemplos de este periodo son Wayne Fitzgerald, quien diseñó los créditos de cintas como *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola, junto con sus dos secuelas, y los hermanos Robert y Richard Greenberg, fundadores del despacho de diseño R/Greenberg Associates, quienes se encargarían de diseñar y realizar algunas de las secuencias de créditos más influyentes de los últimos 35 años, entre las cuales se encuentran los realizados para la cinta *Superman* (1978), de Richard Donner, en donde tuvieron que desarrollar todo un efecto especial nuevo para poder presentar a la tipografía de forma tridimensional en pantalla, lo cual igualmente se convirtió en un estilo icónico dentro del medio cinematográfico.<sup>10</sup> A partir de entonces, con estilos visuales novedosos y distintos, diseñaron y realizaron los créditos de *Alien* (1979), de Ridley Scott, en donde de forma gradual se va formando el título de la cinta, mientras vemos aparecer los nombres de los realizadores y actores de la película, preparando al espectador a la atmósfera de suspenso y terror dentro de la cual se desarrollará la historia, así como los de *The Untouchables* (1987), de Brian de Palma, en donde vemos a la tipografía que forma el título aparecer apoyada en una superficie a manera de piso, produciendo una sombra hacia el espectador, con lo cual se sugieren personajes fotografiados a contraluz.



**Figura 5**  
Capturas de pantalla de dos fases de la animación de la cinta *Pink Panther*.

9. [en.wikipedia.org/wiki/Friz\\_Freleng](https://en.wikipedia.org/wiki/Friz_Freleng)

10. [www.artofthetitle.com/feature/r-greenberg-associates-a-film-title-retrospective](http://www.artofthetitle.com/feature/r-greenberg-associates-a-film-title-retrospective)



**Figura 6**  
Capturas de pantalla de la secuencia de títulos de la cinta *Se7en*.

### **LAS CORRIENTES CONTEMPORÁNEAS**

Un gran salto en el diseño de secuencias de títulos se dio con la implementación de los nacientes sistemas digitales, en la década 1981-1990, y que fueron rápidamente incorporados al cine y la televisión. Surgen la llamada animación 3D, los sistemas de pintado electrónico y el manejo digital de gráficos en 2D. En medio de esta revolución tecnológica, en la siguiente década (la de los 90) surge un diseñador que cambiaría el rumbo que el diseño de créditos iba tomando: Kyle Cooper. Este, con el diseño de la secuencia de apertura de la película *Se7en* (1995), dirigida por David Fincher, logra aglutinar los recursos visuales más destacados que el diseño gráfico había proporcionado, no solo al cine sino a la televisión, junto con la narrativa que los nuevos cineastas incorporaban a sus películas. Marcó así el inicio de una nueva etapa en lo que al manejo tipográfico en movimiento se refiere. Cabe mencionar que la revista *New York Times* consideró a esta secuencia de títulos como una de las mayores innovaciones de diseño de la década.<sup>11</sup>

Aquí el diseñador utiliza a la tipografía para reflejar el estado mental del villano de la trama, un asesino serial. Escribe los créditos a mano pero a continuación hace vibrar las palabras, produciendo un efecto que sugiere el caos dentro de la mente del personaje aludido. La tipografía, además, se encuentra superpuesta en tomas cerradas que dan cuenta del presunto asesino escribiendo y manipulando mensajes escritos que más tarde formarán parte de la trama de la película. Con ello siembra en el público la expectativa de descubrir dentro de la narrativa el sentido que la secuencia inicial le está proporcionando.

Como el mismo Cooper relata:

Fincher y yo decidimos usar tipografía dibujada a mano mezclada con Helvética, lo cual lo emocionó mucho. Él quería que la tipografía fuera dibujada a mano, porque era

11. [www.watchthetitles.com/articles/00170-Kyle\\_Cooper\\_interview\\_pt\\_1\\_2](http://www.watchthetitles.com/articles/00170-Kyle_Cooper_interview_pt_1_2)



producida por la mente del asesino, y yo estaba llevando esto al siguiente nivel, porque quería que fuera como si el asesino hiciera los elementos por sí mismo.<sup>12</sup>

Como podemos observar en sus secuencias de créditos, Cooper gusta de buscar elementos reales para hacer sus secuencias, prefiriendo filmar las cosas antes que producirlas digitalmente. El particular uso que da a la tipografía y la importancia que tiene para él, se distinguen en su diseño para la película *La momia* (1999), dirigida por Stephen Summers, en donde crea una tipografía específica basada en la estética de los egipcios, con remates de jeroglíficos que aportan el tono deseado a los créditos finales.<sup>13</sup>

Hay que destacar el parecido que Cooper presenta con Saul Bass, no solo por la influencia que su trabajo ha tenido en el medio del diseño de créditos cinematográficos, sino por la relación que pudieron establecer con directores que les dieron la libertad creativa de buscar nuevas formas de contribuir a la narración de la historia a través de las secuencias de apertura de sus películas. Un ejemplo similar lo constituye David Fincher, director que ha saltado a la fama tanto por las temáticas de sus películas (en donde emplea el terror psicológico junto con el manejo del ritmo para crear una atmósfera de la cinta), como por las secuencias de créditos de las mismas, en donde podemos encontrar algunas de las animaciones tipográficas más famosas e influyentes de los últimos 20 años. Un ejemplo notable es la secuencia de créditos de *Panic Room* (2002), dirigida por el propio Fincher, en donde el diseñador William Lebeda, junto con la compañía Picture Mill, funden una tipografía elaborada ex profeso, animada en un programa de animación 3D, con las tomas de la ciudad donde transcurre la historia, como si fuera parte de ella. Esta secuencia impuso una moda en el medio del diseño de secuencias de apertura para cine y televisión, por la forma de montar la tipografía valiéndose de los últimos avances en animación y composición digital de los inicios de la correspondiente década.

Directores como Ridley Scott y Steven Spielberg han dado una particular importancia a las secuencias de créditos de

sus películas. Spielberg, por ejemplo, comisionó la secuencia de créditos de su cinta *Catch Me If You Can* (2002), a Florence Deygas y Olivier Kuntzel, quienes realizaron una pieza animada con técnicas tradicionales, para que la atmósfera de la historia, la cual sucede en la década de los 60, se reflejara en los créditos. Con notables influencias en el diseño de la secuencia de la estética creada por Saul Bass, estos animadores europeos crearon una secuencia de apertura que se ha hecho famosa por sí misma.<sup>14</sup>

Sin embargo, no todos los directores de cine buscan incorporar secuencias innovadoras o particularmente atractivas en sus cintas. Un representante de este grupo de cineastas es Woody Allen. Sus preferencias se dirigen, más que al uso de la tecnología y el movimiento, a explotar todas las posibilidades de una determinada tipografía y estilo. Podemos observar esto en las secuencias de créditos de casi todas sus cintas, desde *Annie Hall* (1977) y solo exceptuando a *Interiors* (1978). Domina en ellas el uso de la fuente tipográfica Windsor, en color blanco sobre fondo negro. Como dato curioso, y según relata Randy J. Hunt, la elección de esta fuente se debió al consejo que en un desayuno el director le pidió a Ed Benguiat, al cual Allen se refería como “el impresor”, para que le recomendara una buena tipografía, y esta, como ya hemos mencionado, se ha convertido en un sello distintivo de sus películas.<sup>15</sup>

Para el diseño contemporáneo, el impulso que la estética creada por Cooper dio a la elaboración de secuencias de títulos y créditos dotó a las mismas de una personalidad particular y única. Pero toda una generación de diseñadores de secuencias de apertura ha seguido creando de la mano de las tendencias artísticas que nutren al diseño, así como de la influencia que la tecnología ha tenido en el medio profesional. Actualmente diseñadores como Carson Yu, que colaboró junto a Cooper en varios proyectos, Karin Fong, que ha realizado secuencias tanto para cine como para televisión, y Patrick Clair (cuyos diseños se han convertido en algunas de las propuestas gráficas más admiradas de la actualidad, por ejemplo la secuencia de títulos de la serie *True Detective*, para la cadena televisiva HBO, entre otros) han seguido explorando el uso de la tipografía como un recurso narrativo, o bien explorando nuevas formas de presentación de la misma en sus diseños.

12. Entrevista a Kyle Cooper, publicada en [www.artofthetitle.com/title/se7en/](http://www.artofthetitle.com/title/se7en/), traducción del autor.

13. [www.wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html](http://www.wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html)

14. [www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can](http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can)

15. [http://kitblog.com/2007/12/woody\\_allens\\_typography.html](http://kitblog.com/2007/12/woody_allens_typography.html)

Volteando un poco la mirada hacia México, la falta de una industria cinematográfica que permita desarrollar un campo de diseño de títulos para películas ha provocado la falta de propuestas competitivas a nivel internacional, a excepción de casos muy particulares. Los diseñadores de títulos y créditos más destacados se han dado en el medio de la televisión, en el campo del diseño de imagen. El caso más destacado es el diseñador Daniel Schwebel, quien durante su estancia como director creativo en el Canal Once, a mediados de la década de los 90, estableció una estética muy definida e impulsó el diseño social de manera notable durante varios años, ganando junto con su equipo de trabajo 137 galardones Promax BDA, máximo premio de reconocimiento mundial al diseño para televisión.<sup>16</sup> Otro caso digno de mencionar, ya en los años recientes, es el de Maribel Martínez, quien logró el reconocimiento internacional con la dirección creativa de la serie de cápsulas animadas *Los imaginantes*, de Televisa, para luego incurrir en el medio de los créditos cinematográficos al fundar Diecinueve36, estudio particularmente enfocado al diseño de secuencias de títulos y créditos para cine, desde donde ha aportado la dirección creativa de secuencias de apertura para *El cielo en tu mirada* (2011), de Pitipol Ibarra, y *La última muerte*, estrenada en 2012, de David Ruíz. En ellas podemos observar la notable influencia del manejo tanto estético como tipográfico creado por Kyle Cooper.

A manera de conclusión, podemos afirmar que el diseño de secuencias de créditos ha generado, durante varias décadas, un medio expresivo para el diseño gráfico, en donde la tipografía ha jugado un papel primordial para la estructura de la narrativa visual. Los recursos tecnológicos, los estilos de animación, las nuevas formas de estructurar el discurso tanto en cine como en televisión, han dado pie para que el diseño de títulos, tanto en el medio cinematográfico como en el medio televisivo, se haya consolidado como una disciplina con un campo de desarrollo propio y un objeto de estudio definido.

16. Una pequeña semblanza de la obra de Daniel Schwebel se encuentra en el artículo "El testamento de 3 grandes de la Ilustración y el diseño", de Roberto Padilla Sobrado, boletín *Espacio Diseño* (División CyAD-UAM-X), núm. 206: [http://bidi.xoc.uam.mx/busqueda.php?indice=AUTOR&tipo\\_material=TODO&terminos=Padilla+Sobrado,+Roberto+A.&indice\\_resultados=0&pagina=1](http://bidi.xoc.uam.mx/busqueda.php?indice=AUTOR&tipo_material=TODO&terminos=Padilla+Sobrado,+Roberto+A.&indice_resultados=0&pagina=1)

## BIBLIOGRAFÍA

- CALLES, Francisco, "Metáforas tipográficas y otras figuras", en *Ensayos sobre retórica y diseño*, Colección Antologías, UAM Xochimilco, 2011.
- RIVERA, Luis Antonio, *Ensayos sobre retórica y diseño*, México, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, Colección Antologías, 2011.
- SOLANA, Gemma y Antonio Boneau, *Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito*, Barcelona, Index Book, 2007.

## FUENTES ELECTRÓNICAS

- [www.uhu.es/cine.educacion/cineeducacion/figuraslottereiniger.htm#Lotte\\_Reiniger\\_Biografia\\_](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineeducacion/figuraslottereiniger.htm#Lotte_Reiniger_Biografia_)
- [www.artofthetitle.com/designer/saul-bass](http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass)
- [www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm](http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm)
- <http://designmuseum.org/design/saul-bass>
- [www.watchthetitles.com/designers/Maurice\\_Binder](http://www.watchthetitles.com/designers/Maurice_Binder)
- [www.pabloferro.net](http://www.pabloferro.net)
- [www.imdb.com/name/nm0293989/bio](http://www.imdb.com/name/nm0293989/bio)
- [www.artofthetitle.com/title/se7en](http://www.artofthetitle.com/title/se7en)
- [www.wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html](http://www.wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html)
- [www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can](http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can)
- [http://kitblog.com/2007/12/woody\\_allens\\_typography.html](http://kitblog.com/2007/12/woody_allens_typography.html)
- [http://bidi.xoc.uam.mx/busqueda.php?indice=AUTOR&tipo\\_material=TODO&terminos=Padilla+Sobrado,+Roberto+A.&indice\\_resultados=0&pagina=1](http://bidi.xoc.uam.mx/busqueda.php?indice=AUTOR&tipo_material=TODO&terminos=Padilla+Sobrado,+Roberto+A.&indice_resultados=0&pagina=1)
- [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/estadistica.php?id\\_host=6&tipo=ARTICULO&id=8549&archivo=16-596-549wgs.pdf&titulo=EL%20TESTAMENTO%20DE%20TRES%20GRANDES%20DE%20LA%20ILUSTRACION%20Y%20EL%20DISE%20](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=8549&archivo=16-596-549wgs.pdf&titulo=EL%20TESTAMENTO%20DE%20TRES%20GRANDES%20DE%20LA%20ILUSTRACION%20Y%20EL%20DISE%20)

## Links a los videos de las secuencias de créditos mencionadas en este artículo

- Danse Macabre*: [www.youtube.com/watch?v=GaPZUGwEIV](http://www.youtube.com/watch?v=GaPZUGwEIV)
- The Adventures of Prince Achmed*: [www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg](http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg)
- Metropolis*: [www.youtube.com/watch?v=4tH1sy07IHs](http://www.youtube.com/watch?v=4tH1sy07IHs)
- The Man with the Golden Arm*: [www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm](http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm)
- Anatomy of a Murder*: [www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder](http://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder)
- Psycho*: [www.artofthetitle.com/title/psycho](http://www.artofthetitle.com/title/psycho)

*Dr. Strangelove*: [www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying](http://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying)

*Bullit*: [www.artofthetitle.com/title/bullitt](http://www.artofthetitle.com/title/bullitt)

*The Thomas Crown Affair*: [www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair](http://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair)

*The Pink Panther*: [www.artofthetitle.com/title/the-pink-panther](http://www.artofthetitle.com/title/the-pink-panther)

*Superman*: [www.artofthetitle.com/title/superman](http://www.artofthetitle.com/title/superman)

*Alien*: [www.artofthetitle.com/title/alien](http://www.artofthetitle.com/title/alien)

*The Untouchables*: [www.artofthetitle.com/title/the-untouchables](http://www.artofthetitle.com/title/the-untouchables)

*Panic Room*: [www.artofthetitle.com/title/panic-room](http://www.artofthetitle.com/title/panic-room)

*Se7en*: [www.artofthetitle.com/title/se7en](http://www.artofthetitle.com/title/se7en)

*Catch Me if You Can*: [www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can](http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can)

*True Detective*: [www.artofthetitle.com/title/true-detective](http://www.artofthetitle.com/title/true-detective)

*El cielo en tu mirada*: <https://vimeo.com/39713099>

*La última muerte*: [www.dessignare.com/2013/04/conoce-el-trabajo-de-diecinueve36.html](http://www.dessignare.com/2013/04/conoce-el-trabajo-de-diecinueve36.html)



**Figura 7**

Capturas de pantalla de créditos de la cinta *Panic Room*, donde podemos observar la integración de la tipografía con el fondo.



**Figura 8**

Capturas de pantalla de la secuencia animada de entrada de la cinta *Catch Me If You Can*, en donde vemos a los "personajes" interactuar con la tipografía.



**Figura 9**

Capturas de pantalla de dos composiciones de los títulos de la serie *True Detective*, donde se puede apreciar la propuesta de composición de Patrick Clair.