



Contratexto

ISSN: 1025-9945

contratexto@ulima.edu.pe

Universidad de Lima

Perú

Palacios, Ciro

El diseño gráfico y el cine Saul Bass, el pionero del encuentro

Contratexto, núm. 13, 2005, pp. 140-148

Universidad de Lima

Surco, Perú

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667393013>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El diseño gráfico y el cine

Saul Bass, el pionero del encuentro

Ciro Palacios

Siempre recuerdo el impacto que me produjo ver las películas de la época del cine mudo, acostumbrado como estaba al sonido. Recuerdo de ellas la participación del texto tipográfico en las pantallas, ya sea para dar el título de la película que se iba a exhibir o para mostrar los diálogos de los personajes.

Pienso que en los tiempos iniciales de la irrupción del sonido nadie imaginó que con su presencia y la eliminación del texto se estaría provocando la gestación de un nuevo arte dentro del filme. Fueron confluyendo en la historia del cine acontecimientos que posibilitaron el nacimiento de este nuevo arte, que adquirió con el transcurso del tiempo diversos nombres: secuencia de títulos, créditos de cine, genéricos, *title cards*, etcétera, que durante varias décadas mantuvo una función meramente informativa y poco significativa. Esta se resolvía técnicamente mediante la caligrafía, con caracteres impresos o rotulados sobre cartones.

En 1916, D. W. Griffith incorporó a sus películas la tipografía como componente significativo en *Intolerancia*. Cada cartón contenía una composición de letras estáticas sobreimpuestas a un fondo fotográfico como la introducción de cada periodo histórico por presentar. Entre 1920 y 1930, Walt Disney hizo un avance tecnológico importante en la animación logrando que las acciones se vieran más refinadas al sin-

cronizar música, sonido y diálogos e incorporar el color. Este aporte en pro del realismo de las imágenes causó una revolución entre los animadores y diseñadores que buscaban romper los límites creativos.

La llegada de la tecnología de la televisión y el desarrollo exponencial de la industria publicitaria en los años treinta creó el espacio adecuado para la experimentación con el filme y la animación. Empezaron a irrumpir los elementos simbólicos e iconográficos desplazando a los carteles realistas estáticos en los fondos de las composiciones. Muchos exploraron el uso de la tipografía influenciados por la presencia de los diseñadores gráficos europeos inmigrantes, que trajeron un bagaje de conocimientos y una vasta experiencia en dicho campo. Y es en este contexto en el que se gestará el enlace de dos disciplinas creativas: el diseño gráfico y el arte cinematográfico; y la interrelación de dos medios: el gráfico y el cine en la persona de Saul Bass.

Saul Bass el pionero

Bass nació el 8 de mayo de 1920 en la ciudad de Nueva York. A los quince años de edad empezó sus estudios en el Art Students League en Manhattan y posteriormente los prosiguió en el Brookling College, donde se contactó con Gyorgy Kepes y fue influenciado por la estética modernista. Hasta finales de los cuarenta trabajó en agen-

cias publicitarias y diseñó anuncios publicitarios en Nueva York, hasta que puso su talento al servicio de Hollywood y fundó, en 1946, la Saul Bass & Associates, una compañía especializada en la realización de genéricos. El año 1948 se mudó a Los Ángeles, donde desafió el diseño convencional y puso en práctica sus propuestas acordes con los principios de su estilo de diseño modernista. Sus primeros trabajos consistieron en idear los carteles para promocionar películas como *Un rayo de luz* (Joseph L. Mankiewicz, 1950) y los símbolos gráficos para las películas de Otto Preminger, que fueron los que le abrieron mejor las puertas para su producción de títulos célebres.

Después de la Segunda Guerra Mundial, y con la irrupción del expresionismo abstracto en Estados Unidos, surge el primer experimento gráfico de Saul Bass en el ámbito cinematográfico para la película *Carmen Jones*. Ya era autor de imágenes visuales corporativas conocidas a escala mundial, como AT&T, United Airlines, Girl Scouts, Minolta, Warner Communications, etcétera, que son hitos importantes en el diseño americano de símbolos de identidad corporativa en el siglo XX, pero que sin embargo no satisfacen plenamente su expectativa como creador, tal como lo manifiesta en una entrevista que fue publicada en la famosa revista de diseño gráfico *How*, en junio de 1996:

A pesar que crear un símbolo corporativo puede ser una tarea maravillosa, no se le puede inyectar la substancia que sí es posible proyectar en una secuencia filmica de tres minutos, que lo llevará al borde del terror, que lo hace sentir bien o lo que sea. Las películas son un medio emocional, un medio para contar historias y contar historias es más interesante que casi cualquier otra cosa. En este sentido, es un área de trabajo muy rica. Uno utiliza partes de sí mismo que no puede proyectar profundamente en otras actividades del diseño.

Es así que irrumpe en el cine como un innovador por más de cinco décadas en el campo de la comunicación audiovisual. Sus primeros logros con los títulos fueron extensiones de su creación de carteles de películas, en lo que laboró al inicio de los cincuenta, a su llegada a Los Ángeles. Comenzó introduciendo el movimiento a sus imágenes fijas, simplificó formas y demostró una notable sensibilidad en la creación de contrapuntos con la música al hacer de sus secuencias animadas verdaderos prólogos de los filmes anunciados, tal como lo manifiesta Martin Scorsese:

Bass modeló secuencias de título, como un arte, creando en algunos casos, como *Vértigo* de Hitchcock, un pequeño filme dentro de un filme. Su composición gráfica en movimiento funciona como un

prólogo a la película, estableciendo el tono, preparando el ánimo y prefigurando la acción.¹

Si uno se pregunta: ¿era indispensable la presencia del diseñador gráfico para alcanzar estos resultados? La respuesta es la siguiente: mientras por la mente del creador cinematográfico discurren con facilidad las imágenes narrativas, en la mente del creador gráfico las imágenes se construyen esquemáticamente ante la imposibilidad de contar con el tiempo, que solo está abstraído y presente en el recorrido visual del espectador. En el espacio gráfico fijo y aislado paradójicamente los componentes icónicos de la imagen representan de manera sintética el movimiento y el tiempo, pero compensándola con una carga de energía visual que en términos gestálticos se conoce como bondad figural y pregnancia. Este ejercicio constante de síntesis, ha permitido a los diseñadores gráficos involucrados en esta tarea lograr con sus cortas secuencias alcanzar la esencia del mensaje de la película, entregándola como obertura, ya sea poética, reflexiva, humorística, irónica, descriptiva o terrorífica.

En su trabajo con directores como Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Mar-

1 SCORSESE, Martin. *Cabiers du cinéma* 54.

tin Scorsese, Stanley Kubric, Stanley Kramer y Penny Marshal, Bass nos ha legado 53 obras de arte en esta especialidad. Abrió una rica veta de producción artística, un punto de encuentro de dos industrias creativas y una escuela con seguidores en diversos países, que continúan desarrollando nuevas experiencias. Algunos de ellos alcanzaron prestigio con obras galar-donadas y apreciadas en la industria cinematográfica, como Maurice Binder y Daniel Kleinman, con la serie *James Bond*; David Patie y Fritz Freleng de la recordada *Pantera rosa* en la década de 1960, y en las décadas más cercanas Kyle Cooper, autor de los inquietantes títulos de *Seven*, *Mimic*, *Spawn* y *La Isla del Dr. Moreau*, e incluso en algunos casos cualitativamente superiores a las películas que presentaban. Otros como Jacob Trollbeck, de R. Greenberg Asociados, que diseñó los títulos de *Nbight Falls on Manhattan*, recoge las enseñanzas de Saul Bass y algunos la consideran un homenaje al maestro, pues usa no solo la síntesis peculiar mostrada en el *Hombre del brazo de oro* de 1955, sino además comparte la misma partitura de jazz. Titulares de presentación como los de *Alien* marcaron también un nuevo estilo en esta especialidad, llevando al espectador en muchos casos a la reflexión, a la sorpresa, al misterio, provocando otras veces la sensación de peligro cercano o hasta inmersión en sentimientos nostálgicos.

Bass ha dejado escuela y su influencia ha llegado a la televisión y a los medios digitales, por lo cual cada día se amplía más el campo de experimentación. En esta oportunidad expondré acerca de su trabajo con tres grandes directores y de solo algunas de las secuencias de películas que certifican la calidad de su obra.

Bass y Otto Preminger

El tándem Preminger/Bass funcionó a pleno rendimiento durante 25 años, hasta la última producción del director austríaco, *El factor humano* (1979), y abarcó filmes tan emblemáticos como *El hombre del brazo de oro* (1955), *Buenos días tristeza* (1958), *Anatomía de un asesinato* (1959), *Tempestad sobre Washington* (1962) y *El rapto de Bunny Lake* (1965). En todos ellos el diseñador hizo gala de su particularísimo estilo, abstracto y geométrico; un estilo que convulsionó los tradicionales títulos de crédito y, en cierto modo, se constituyó en pionero de la nueva tendencia en el diseño cinematográfico que buscaba provocar en el espectador una serie de reacciones psicológicas y emocionales, preparándole de este modo para la película que seguía.

Los dibujos animados en *Anatomía de un asesinato* y *El hombre del brazo de oro* son posiblemente los más conocidos y fueron concebidos y producidos bajo su primera regla:

debían ser hechos de un material diferente al de las películas. Él reinventó el título del filme por símbolos, palabras e imágenes transformadas en ballet cinemático en el tiempo y el espacio, que capturan perfectamente el espíritu y la esencia de la película. La trascendencia y relevancia de su trabajo se manifiestan porque continúa tocando a los espectadores, y porque sus ideas e imaginaria apelan tanto a las emociones como al intelecto. Mostró una disciplinada creatividad, intensa y profunda exploración de un suceso, tema o problema:

Había una extraordinaria precisión en el trabajo de Saul. Él tenía el ojo paciente de un joyero, un sentido preciso de la forma, y podía transmitir el sentido de un filme en un desarrollo corto de imágenes, de modo convincente y riguroso. Había algo de milagroso en la manera en que sus mejores secuencias llegaban profundamente en el alma de los filmes que presentaban, cristalizando toda su poesía y preservando su misterio.²

El hombre del brazo de oro es un típico ejemplo de sus primeros métodos de trabajo. Fue el primer programa completo de diseño para una película, unificando tanto los impresos como los gráficos en los medios masivos publicitarios. Bass supo despojar al diseño gráfico estadounidense de la complejidad

visual y redujo la comunicación a una imagen pictográfica sencilla. Concibió un brazo pictográfico grueso que empuja hacia abajo sobre un rectángulo compuesto de barras semejantes a lozas y después rodea el brazo con el título de la película. En la secuencia de introducción de la película se ve la evolución de los elementos gráficos que discurren por la pantalla al ritmo de la música de Duke Ellington, componiendo pantallas equilibradas de fuerzas controladas pero muy dinámicas, evolucionando hasta culminar con el ícono gráfico del tema de la película. Una sola imagen de gran carga emocional (un brazo mellado como símbolo de la adicción del personaje principal a la heroína) condensa el tema o esencia de la película, y va acompañada de tipografía expresamente rotulada y asociada con su forma. Este trabajo del año 1955 revolucionó el mundo de la gráfica animada al mostrar una vigorosa traslación de la gráfica bidimensional a su forma cinética. Con la irrupción del estilo moderno en sus carteles para anunciar las películas, retó estéticamente a los de la época, que casi siempre se producían en el estilo pictórico realista.

Bass y Hitchcock

Vértigo (1958), *Con la muerte en los talones* (1959) y *Psicosis* (1960), marcan

2 SCORSESE, Martin. *Cabiers du cinéma* 54, p. 40.

los inicios de la colaboración de Saul Bass con el maestro del suspenso, y fueron ocasión para conjugar sus talentos en obras magistrales. Allí no solo desarrolló los títulos sino también asumió la responsabilidad de consultor visual y creó los ambientes físicos apropiados para el clima de tensión creciente en ellos. En la tercera especialmente filmó e hizo el montaje de la inolvidable secuencia de la ducha, intervino en la aparición de las nubes que se cernieron tan significativamente sobre la casa de los Bates en la colina, confeccionó el guión y filmó en parte la secuencia en la que el investigador Arbogast cae de espaldas por las escaleras y se mata. En una entrevista Bass confesó finalmente sobre su tan discutida autoría:

Cuando Hitchcock empezó a filmar la película me pidió trabajar en cuatro secuencias en las que pensaba que algo tenía que suceder, algo fuera de lo que normalmente se espera que suceda: la secuencia de la ducha, la secuencia del asesinato de Marty Balsam en las escaleras, cuando descubren a la madre, etc. Hitchcock siempre tenía la película completa en la cabeza, así que lo que pasó en el set no era realmente algo nuevo. Su comprensión de filmar era demasiado profunda. Permanecía en el set frecuentemente, a medida que el tiempo me lo permitía, para observarlo trabajar. Era una especie de curso teórico para hacer películas. Pero cuando le mostré mi secuencia de la ducha en el *story-board*, Hitchcock se mostró inquieto, porque le gustaban las tomas largas y

continuas. Si alguien subía las escaleras y entraba a una habitación, él hacía que lo siguieran con la cámara por las escaleras, a través del corredor y dentro de la habitación. Esa era su característica. Mi propuesta era otra. Muchos cortes en un minuto. Su inquietud me puso nervioso, así que pedí prestada la cámara y mantuve a Janet Leigh en el set después de la filmación del día. Gasté unos 15 metros de película, luego me senté con un ayudante y lo cortamos juntos. Se lo mostré a Hitchcock y le gustó. Cuando llegó el tiempo de filmar, Hitchcock estaba en su silla elevada de director, a la manera de un Buda y con las manos en su regazo. Le mostré mi *story-board*, miré a través de la cámara, volteeé hacia él y dije “Esto es”. Él contestó: “fílmalo”. Bueno, fue un momento sorprendente. En el set de Hitchcock, nadie daba una orden: solo él. Pasé la saliva y dije “acción”: hicimos la toma y nos preparamos para la siguiente. Me dio de nuevo la señal para filmar, se sentó en su silla haciendo una señal con la cabeza y así fue como pasó todo.

En los títulos de la película abandonó toda representación figurativa y tomó la decisión de trabajar solo con elementos gráficos simples de líneas paralelas y tipografía sin serif; esta abstracción nos remite de manera directa a un clima de tensión mediante elementos morfológicos que crean fuerzas en sus sorprendidos desplazamientos simulando una ruptura que nos habla permanentemente de un desdoblamiento que se anuncia inminente con el agregado del quiebre de los caracteres tipográficos.

Estas franjas paralelas, que huyen por diferentes direcciones sugiriendo inestabilidad mental, se corresponden perfectamente con los potentes efectos que produce la música creada por Bernard Herrman y que sirven para intensificar el clima que gobernará el filme con la presencia protagónica de la esquizofrenia. La asociación de estos dos genios no fue tan larga como con Preminger, sin embargo, sus obras pasaron a la posteridad.

Bass y Scorsese

Esta asociación surgió por un vínculo temprano de Martin Scorsese en sus primeros contactos con la obra de Saul Bass, cuando aún era un niño. Así lo expresa en un artículo escrito por él que aparece en el número 54 de *Cahiers du cinéma*, “El hombre que prometía sueños”, cuando dice:

Siendo aún niño me di cuenta de que una nueva sensibilidad estaba a punto de emerger de los filmes de los años cincuenta, eran más adultos y más viscerales. Esa nueva sensibilidad se manifestaba en la elección de los temas, la creación musical, en el afiche del filme que aún no se había estrenado pero que era como la promesa de un sueño y finalmente la secuencia de genéricos de forma artística. Presentaban estos al filme de la misma manera que una ópera presenta a una ópera. Estos estaban firmados por Saul Bass. Sus trabajos poseían un sentido preciso de la forma y una extraordinaria precisión, estaban

realizados con el ojo paciente de un joyero por lo que transmitían el sentido de la película en un corto desarrollo de imágenes muy convincente y riguroso.

Hasta que llegó el encuentro directo. Martin buscó a Saul y le pidió preparar los títulos de *Goodfellas* (1990), y al año siguiente los de *El cabo del miedo* (1991). Con la aceptación Scorsese logró cumplir un deseo guardado durante muchos años. En esta oportunidad Bass ya estaba asociado a Elaine, su esposa, con la que trabajará también *La edad de la inocencia* (1992) y *Casino* (1995). La secuencia de apertura de *El cabo del miedo* es minimalista pero resonante. Los títulos y los créditos están compuestos en tipografía alta, inclinada, condensada y de trazo grueso, calada sobre un fondo de imágenes transparentes, que incluye fundamentalmente agua, sangre que gotea, distorsiones grotescas de rostros, siluetas alargadas y amenazantes que se alternan con una muy sutil distorsión del título reducido siempre sobre una superficie líquida que cambia progresivamente deviniendo cada vez más abstracta. Los verdes, los oros y los azules cambian poco a poco en rojo sangre, color potente que se mantiene hasta la exposición en primer plano de Juliette Lewis que se encadena con la presentación de unos ojos deformados. Saul Bass dijo en un comentario a raíz de la producción de esta secuencia:

Hemos utilizado trucajes ópticos muy simples: las imágenes estaban sumergidas en el agua y luego deformadas. Al cabo de un momento el agua es comparable a una especie de torbellino de emociones muy violentas, constituido de colores y formas con sobreentendidos muy perturbadores. Con ese procedimiento quisimos acrecentar la sensación de amenaza y cuando aparecen los tatuajes sobre el cuerpo de De Niro, estos se perciben extraños y terroríficos.

En la tercera colaboración de Bass con Scorsese, *La edad de la inocencia*, trabajó una metáfora visual compleja en la que se proyecta el aura romántica del contexto histórico, una sensualidad escondida y sus códigos más secretos a través de una secuencia de superposición de diferentes niveles metafóricos.

En el primero flores opulentas se abren y cada una es como un capullo que explota lenta e inexorablemente hasta cubrir toda el área del écran. Se encadenan fundidos entre ellas en una progresión del tiempo, pues las primeras se abren con lentitud y de modo delicado y poco a poco se acelera creando un ambiente de eclosión de flores. El segundo nivel está compuesto por una sobreimpresión muy tenue de encaje que paulatinamente va incrementándose hasta convertirse en un filtro a través del cual accedemos visualmente a las flores en su rápida apertura. El tercer nivel está constituido por la textura

caligráfica de estilo victoriano, que nos remite al origen literario del filme y al que para finalizar se sobreimpone el logotipo de la película.

En su cuarta obra magistral para Scorsese, Bass, en colaboración con su esposa, nos pinta el clima que se ha de vivir en el relato de la película *Casino*, y nos conduce por un camino iniciado por la tragedia en el que combina el espectáculo de un descenso al infierno con la belleza estentórea de las marquesinas de las casas de juego de Las Vegas, en un despliegue dinámico y armonioso de luces coloreadas de neón y al ritmo de *La pasión según San Mateo* de Bach. El material visual y sonoro usado en esta oportunidad es más rico que en otras obras pero lo que conserva como método es el trabajar en una idea efectivamente muy simple, la trayectoria de un héroe maldito en las llamas del infierno asociadas a la imaginación propia de Las Vegas. Bass dice, al respecto: “Elaine y yo procuramos crear una metáfora para Las Vegas, de traición, moralidad torcida, codicia, y al fin, autodestrucción”.

A Saul Bass no le fue fácil imponer su nueva concepción de la secuencia de títulos en el cine; tuvo que luchar muy duro para trascender las críticas innecesarias que asfixiaban los primeros asomos de su estilo, que trajo la combinación de fotografía, tipografía, elementos gráficos y posteriormente la

actuación viva en un solo ente. Las exigencias de sus trabajos fueron acompañados de una total negativa a repetir el cliché de las sorpresas reiteradas. Exploró diversos recursos técnicos, a los que añadió la acción en vivo, sin mostrar las escenas de la película, pero estableciendo sí un juego de señas que inducen a los espectadores a participar muy subjetivamente. Sus secuencias establecen puestas en escena, resumen grandes temas, e imponen un tono do-

minante; funciones que pueden trabajar juntas y crear una cuarta más fugaz: provocar el estado de inmersión en la película preparando al espectador para el paso entre la experiencia vivida y lo que hay de oculta en ella, donde la lógica de la primera se borra para dar paso a la lógica propia de la película. Bass, diseñador gráfico y cinematografista, logró la simbiosis perfecta de estos grandes medios en ese encuentro infinito y misterioso de la creación genial.