



Facultad de Estudios Superiores

Acatlán

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO
EN DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO: “DISEÑO EN EL SUSPENSO: LA
TIPOGRAFÍA COMO IDENTIDAD GRÁFICA
UTILIZADA EN LAS PELÍCULAS
THE BIRDS Y PSYCHO
DE ALFRED HITCHCOCK.”

PRESENTA: JEANNETTE SELENE AGUILAR DOUNCE

ASESOR: MIRIAM ALCÁNTARA MENDOZA

SANTA CRUZ ACATLÁN, NAUCALPAN, EDO. DE
MÉXICO, 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres, que me alentaron siempre a seguir mis sueños y me enseñaron que todo esfuerzo tiene su recompensa. Su amor y apoyo han sido y seguirá siendo la base para todos mis logros.

A mis abuelos, Aba y Abo, que sin ellos no sería la persona que soy ahorita, gracias a su cariño, a su apoyo y a su educación.

A mis tíos, Marcelino y Rocío que me contagiaron su gusto por el cine y su conocimiento en las artes.

A mis amigos Elizabeth, Guillermo y Jocsán que siempre han estado ahí para apoyarme y me ayudan siempre a seguir adelante contra todo.



ÍNDICE

05 Introducción

01

EL MAESTRO DEL SUSPENSO

- 05** Historia de Hitchcock
- 05** - Contexto
- 05** - Formación Académica
- 05** Acercamiento con el cine
- 05** - Publicidad y dibujo
- 05** - Películas mudas

02

LA TIPOGRAFÍA

- 05** Naturaleza tipográfica
- 05** Líneas de referencia
- 05** Anatomía
- 05** Ligüística tipográfica
- 05** Semántica tipográfica
- 05** La letra como imagen
- 05** Retórica tipográfica
- 05** La tipografía como oficio
- 05** Los artistas de la tipografía
- 05** - La psicosis de Saul Bass
- 05** - Las aves de James S. Pollack



03

LETRAS CON SUSPENSO

- 05 Análisis
- 05 - *Psycho*
- 05 - *The Birds*

05 Conclusión

05 Fuentes



INTRODUCCIÓN

LA TIPOGRAFÍA ES UN ELEMENTO FUNDAMENTAL DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO, SIN EMBARGO, NO ES LA ÚNICA DISCIPLINA DONDE LLEGA A FUNCIONAR, TAMBIÉN ES RELEVANTE EN LA CINEMATOGRAFÍA: LAS PELÍCULAS *PSYCHO* Y *THE BIRDS* SON UN CLARO EJEMPLO DE CÓMO LA TIPOGRAFÍA SE VUELVE UNA IDENTIDAD GRÁFICA DENTRO DE LA SECUENCIA DE CRÉDITOS DE AMBOS LARGOMETRAJES, PROYECTOS QUE SE ANALIZARÁN EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN.

El objetivo general de este trabajo es distinguir el uso de la tipografía como identidad gráfica dentro de la realización de créditos de los filmes de Alfred Hitchcock (*Psycho* y *The Birds*) para determinar la revolución cinematográfica por medio de la semántica tipográfica, así como la importancia del diseño gráfico dentro de proyectos cinematográficos.

En el capítulo I se hablará del trabajo en general y específico de los filmes *Psycho* y *The Birds* de Hitchcock, además del contexto y la formación académica del artista, para, finalmente, entender cómo fue el proceso creativo para la realización de las películas, y, por consiguiente, de la creación de la secuencia de créditos.

En el capítulo II se abordará la tipografía como elemento expresivo y de identidad visual, retomando desde la historia de la misma hasta ver el trabajo de un tipógrafo profesionalmente. Además, se hablará del trabajo, en específico, de Saul Bass, diseñador gráfico que creó de los créditos de la película *Psycho* y del oficio de James S. Pollack, realizador de los títulos y tipografía de *The Birds*.

En el capítulo III, letras con suspenso, se describirá la anatomía de las tipografías usadas respectivamente en los filmes *Psycho* y *The Birds*, para terminar con un análisis semántico de la secuencia de créditos determinando, la psicología de cada título, así como la yuxtaposición, color, distorsión, legibilidad y composición.

Se podrá concluir, con el análisis de todo el trabajo, si la tipografía ayudó, o no, como identidad visual a revolucionar el cine en las películas antes nombradas.



EL MAESTRO DEL SUSPENSO

*Objetivo particular:
Desglosar el trabajo dentro de
Hollywood de Alfred Hitchcock,
su trabajo como diseñador, su
contexto y su proceso creativo
para la realización de *Psycho* y
The Birds.*

HISTORIA DE HITCHCOCK

Alfred Hitchcock fue un director y productor británico que propuso varios parámetros cinematográficos innovadores, como lo son las tomas que imitan la mirada de los personajes, montajes fílmicos ambiciosos y cambios dramáticos en las películas de género *Thriller* o *Suspense*. Realizó más de 50 películas durante seis décadas. Entre las cuales se encuentra *The Birds* y *Psycho*, filmes que cambiaron, significativamente, la realización y conceptualización de los proyectos cinematográficos de la posteridad.

En el presente capítulo se abordará la vida del artista, así como la descripción de su proceso creativo para la elaboración de *The Birds* y *Psycho*, obras que contienen la secuencia de créditos correspondientes y que serán analizadas en el capítulo final de esta investigación.

CONTEXTO

Alfred Hitchcock nació el 13 de agosto de 1899 en Leytonstone, Londres. Año en que estalló la segunda guerra Boér, entre los ingleses y los colonos de origen neerlandés. Un mes después del nacimiento de uno de los mejores cineastas, Joseph Chamberlain, importante empresario y político inglés, presenta un ultimátum exigiendo la igualdad legal para los ciudadanos británicos. Lejos de toda esta búsqueda de libertad y poder, Hitchcock fue criado con rigurosa disciplina católica y académica. Fue hijo de comerciantes de comestibles, tuvo una media hermana y un medio hermano. Tuvo una niñez introvertida, donde su padre tuvo mucho que ver con la creación de su carácter: a los cuatro o cinco años sufrió un trauma al ser mandado a la comisaría de la policía por órdenes de su padre. Alfred le entregó al comisario una carta y éste encerró al niño unos cuantos minutos en una celda con la justificación “Esto le pasa a los niños malos”. Aunque fue una broma

de mal gusto de parte de su progenitor, el cineasta llamado “la ovejita sin mancha” nunca entendió las razones reales de tal suceso, sin embargo, este trauma se ve reflejado en la mayoría de las películas, donde el autor argumentaba que su único miedo eran los policías.¹

En una época donde las etiquetas del bien y del mal eran bastantes marcadas, Hitchcock creció con mucha censura y demasiados limitantes tanto por la educación en casa como en las escuelas y conventos a los que asistió hasta la universidad.

La rigidez y el autoritarismo con el que vivió de joven se ve reflejado en el tema de culpabilidad que marcan varias de sus películas, donde se le hace alegoría con el pecado y la redención.

La religión católica se acrecentó en su estilo de vida al momento de entrar al *Saint Ignatius College*, institución famosa por su estricto sentido disciplinario. El siguiente párrafo es una descripción que fue relatada por el cineasta en varias entrevistas mucho después de haber pasado por tales tormentos:

El método de castigo, por supuesto, era altamente dramático. El pupilo debía decidir cuándo acudir al castigo que se le había impuesto. Debía dirigirse a la habitación especial donde se hallaba el cura o el Herrmanno lego encargado de administrarlo. Algo parecido a dirigirte a tu ejecución. Creo que era algo malo. No usaban el mismo tipo de correa con que azotaban a los chicos en otras escuelas. Era una correa de caucho.²

FORMACIÓN ACADÉMICA

A los 14 años sobresalió en la educación jesuita, hasta que se transformó en el famoso “Cocky”, un joven travieso que hacía cualquier momento hilarante e infractora actividad contra la ley. Característica que se representaría en sus obras como una manera lúdica de evadir la culpa, la cual existía inconscientemente en todas sus historias.³ Ésta vida estricta con los jesuitas es una de las razones por las cual Hitchcock siempre se sintió relacionado con las tramas macabras y de suspenso.

Amante de la historia y ávido lector, siempre mostró en sus trabajos varios sucesos históricos. Tales como la Primera y Segunda Guerra Mundial, la Gran Depresión de Estados Unidos, la Guerra Fría, así como crímenes fidedignos de asesinos seriales. Todo, obviamente, editado e interpretado desde la cámara y ojo Hitchcockiano.

Hitchcock, catalogado como un alumno “promedio”, decidió estudiar ingeniería desde pequeño sin saber que se iba a hacer real esa petición al azar; sus padres lo inscribieron a la *School of Engineering and Navigation*, en la que estudió mecánica, electricidad, acústica y navegación, en donde aprendió lo necesario para ser técnico, cuestión que, al final, al cineasta, no le desagradó tanto.

En 1914, tras la muerte de su padre y el comienzo de la Primera Guerra Mundial, tuvo que aprender a valerse por sí mismo, por lo que entró a la Compañía telegráfica *Henley* con el cargo de hacer evaluaciones técnicas en los cables eléctricos de submarinos.



1. Truffant, F. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

2. <http://www.revistameta.com.ar/archivos/3369>, 3 de Enero. 16:30hrs

3. <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/hitchcock/>, 3 de Enero, 16:30hrs



ACERCAMIENTO AL CINE

A los 16 años empezó a interesarse en el mundo dramático y cinematográfico, aunque iba bastante al teatro, el cine -americano sobre todo- tomó un lugar importante en su vida. Fascinado por la película de Fritz Lang “*Les Trois Lumières*”, la actuación de Chaplin y la excelente dirección de Murnau, nació en él una inquietud de leer revistas profesionales de cine, y comenzó a asistir a estrenos y funciones casi diario.

Hitchcock decidió estudiar arte en la Universidad de Londres mientras seguía trabajando en Henley. Esto permitió que pudiera salirse del departamento técnico de *Henley* para entrar al de publicidad como dibujante.⁴ Debido a su nueva profesión, realizó un trabajo como publicista para una empresa que colaboraba con la guerra, así que pudo librarse del reclutamiento, aparte de que no cumplía con los requerimientos físicos que necesitaba un soldado.

Como publicista, Hitchcock se encargaba de hacer dibujos para ilustrar las campañas de Henley.

Cargo que le agradaba, ya que él mismo mencionó que la publicidad fue quien lo acercó al cine, o lo que pronto iba a hacer en él.

Una de las revistas corporativas publicó que *Famous Players-Lasky* de *Paramount Pictures* iba a abrir una sucursal donde Hitchcock residía. Anunciaron, igualmente, un catálogo de producciones, entre ellos, una novela en particular que el cineasta leyó, analizó y sustrajo lo más importante para poder ilustrar las interlíneas de la película, ya que los títulos de los filmes mudos estaban ilustrados. Hitchcock tuvo asesoramiento, incluso, de su jefe de publicidad, llevó el trabajo a la sucursal y de inmediato fue contratado.

Comenzó a trabajar como jefe de la sección de titulación, en donde los guionistas americanos llegaban a transcribir guiones; en algunas ocasiones, gracias a las películas mudas en donde los actores sólo movían la boca, los guionistas podía cambiar la concepción de guión sin ningún problema.

4. Truffant, F. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

PUBLICIDAD Y DIBUJO

Más adelante, durante toda su trayectoria en el séptimo arte, aplicó sus conocimientos como publicista para muchas de sus películas y su serie de televisión. Uno de los filmes más inusuales fue *Psycho*, pues aquí fue donde salió el primer tráiler en donde hacía un llamado al espectador a ser parte de la historia y, además, puso reglas estrictas para el público. Despistó a la audiencia con los argumentos de estar buscando a la actriz que sería la madre de Norman Bates, protagonista de su historia.

Hizo varios anuncios tanto en la prensa como en la radio con textos demasiados directos sin dejar un rastro de ambigüedad:

“Usted DEBE ver ‘Psicosis’ desde el principio. Nadie –ni el Presidente de los Estados Unidos, ni el Herrmanno del dueño del cine, ni la Reina de Inglaterra (Dios la bendiga)– podrá entrar a la sala cuando la película haya comenzado. Esto le permitirá disfrutar más de ‘Psicosis’. Ya que estamos, cuando la haya visto, no cuente el final. Es el único que tenemos”.

Sin embargo, no se detuvo ahí. Para darle más importancia a esta regla se realizó otra grabación con la voz del cineasta para que se escuchará

en todos los cines donde se iba a proyectar la película. El mensaje escrito por James Allardice decía lo siguiente:

Soy Alfred Hitchcock. Confiamos en que la presencia de un policía durante esta función de “Psicosis” no les resultará molesta o terrible. Personalmente, me asustan mucho. Pero el policía solo representa al dueño del cine, quien ha sido instruido para asegurarse de que nadie entre una vez que la película haya comenzado.⁵

Al final de la grabación, Hitchcock recomendaba al público en la fila que volviera a sus actividades habituales: mirar la nuca del de adelante o divertirse con esa señora que intenta colarse a codazos.⁶

Varios críticos y fanáticos aseguran que gracias a esta campaña de marketing, *Psycho* se volvió lo que es gracias al suspenso y a la intriga que vivieron los espectadores, incluso, antes de ver la película.

5. Patxot, Roberto. Marketing Psicológico, [en línea], Argentina, A la Carta, [Consultado el 21/10/2016]. Disponible en internet: <http://www.roastbrief.com.mx/2014/09/marketing-psicologico/>

6. ídem

PELÍCULAS MUDAS

El cineasta británico realizó 10 películas mudas. Empezó con *Number 13/Mrs. Peabody*. Esto se dio con el acercamiento de una amiga de Chaplin (según justificaba Hitchcock, "cualquier amiga de Chaplin [era] buena") y por eso decidió tomar el guión de la joven e hizo la película, la cual que no tenía buena trama y tampoco salió al público ya que coincidió con *Players-Lasky*, por lo que se dio cuenta que el cine americano no tenía suficientes clientes, así que decidieron alquilar un set de productores británicos.

En este momento, Hitchcock pasa a ser ayudante de dirección gracias a un ejercicio realizado en sus tiempos libres sobre la historia de una revista adaptada a un guión cinematográfico. Cuando los productores ingleses tomaron el set, el cineasta se presentó con el script. De inmediato es contratado y empezó a trabajar para Michael Balcon. Fue en 1925 cuando su jefe le propuso realizar su primera película. Una historia anglo-alemana llamada *Pleasure Garden*. Al siguiente año, se creó *The Mountain Eagle*, obra que se podría omitir sin problema del currículum del británico, ya que no se obtuvo ni la mitad de las ganancias realizadas en el filme.

En 1927 nació *The Lodger* (El enemigo de las rubias). Un filme mudo que hace referencia explícita sobre los crímenes de Jack el Destripador. Para muchos críticos, éste es el primer filme Hitchcockiano,⁷ donde se muestran los clásicos cameos del cineasta, la trama del falso culpable y la búsqueda de la redención. Se catalogó al británico como uno de los mejores narradores visuales del momento, ya que la creación de un cine puro y duro se describía por medio de imágenes y las voces eran un mero recurso en segundo plano.

Al siguiente año filmó *The Farmer's Wife*, una obra de teatro que se había reinterpretado miles de veces en Inglaterra, no obstante, fue un gran reto para Hitchcock ya que lo importante de esta

película era manejar las menos interlíneas posibles y ayudarse meramente del recurso visual.

En 1929 realizó *BlackMail*, inicialmente filmada como película muda, sin embargo, durante el rodaje llegó el sonido sincronizado a Reino Unido, por lo que tuvo que cambiar, así se obtuvo el resultado de dos versiones existentes: la muda y la primera película sonora del director y del país.

Es situación usual seguir un proceso creativo para la realización de algo inusual. Estos momentos de inspiración los lograba el cineasta cuando leía los suficientes libros mientras bebía su whisky favorito. Hitchcock era un hombre metódico, con tal disciplina, que al momento de terminar de rodar una película, ya estaba en pos de buscar la siguiente historia. En este apartado, se describirá el proceso de *Psycho* y *The Birds*. Obras que marcaron nuevos estilos narrativos en el cine y la trayectoria del cineasta británico se volvió envidiable.



7. Truffant, F. (016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

LA TIPOGRAFÍA

*Objetivo particular:
Abordar la tipografía como
elemento expresivo y de identidad
visual, así como el carácter de esta
disciplina dentro del medio laboral.*

La tipografía es el arte, técnica y selección de tipos para una impresión, o bien, como dice Otl Aicher en su libro *Tipografía* que “[...] la tipografía es la imagen del lenguaje, la forma visual del discurso”.

El estudio de la tipografía se ha vuelto algo trascendental gracias a la tecnología, ya que nos permite crear distintos caracteres de diferentes maneras. En el diseño gráfico, la tipografía es uno de los elementos más significativos y relevantes. La relevancia de ésta radica en la relación que debe de coexistir entre el diseño de la tipografía y la intención de cada enunciado, letra o número para que así se tenga una mejor sinergia de cómo se muestra una tipografía dependiendo a lo que busca transmitir esa oración o palabra en particular. Por lo tanto, ésta está ligada tanto a la comunicación como al lenguaje; Samuel Johnson decía “El lenguaje es el vestido del pensamiento”. En tal caso, la tipografía sería una pequeña muestra del tejido del que está hecho el vestido.¹

En este capítulo se abordará la evolución de la tipografía, y como ésta se volvió toda una rama de estudio, además de que se hará un mayor énfasis en la realización tipográfica para los créditos de proyectos cinematográficos, tales como *Psycho* y *The Birds* de Alfred Hitchcock.

1. Ambrose, H. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramon Ediciones.

NATURALEZA TIPOGRÁFICA

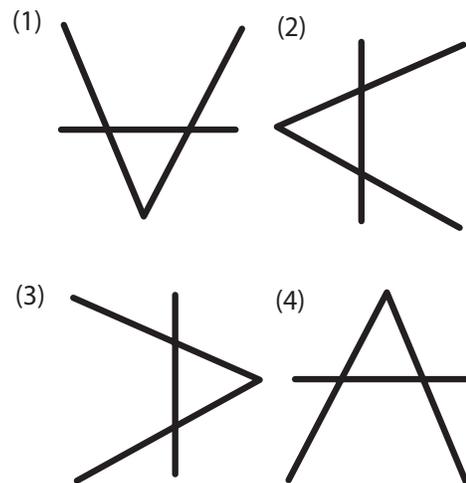
Para hablar de la naturaleza tipográfica, es necesario remontar a la evolución de la escritura, así como de los procesos de impresión que fueron cambiando el paso de la historia gracias al mejoramiento de la tecnología.

Dado que en diferentes partes del mundo se estuvieron haciendo mejoras para el desarrollo de los tipos y la reproducción de estos, no se tiene una información completa al respecto.

El sistema de producción hecho por Bi Sheng y mejorado por Chwe Yu-Ui, en el año 1234, en China, consistía en cambiar la delicada madera y la arcilla por metal. Hazaña que ayudó más adelante a Johannes Gutemberg para revolucionar la imprenta por completo y la historia también.

El primer punto a tocar sobre la evolución de la letra es que hay que tener en cuenta que el lenguaje no es estático, o sea, está sujeta a cambios. Ya sea por el tiempo, la historia o por la cultura en la que está ejercida.

Un ejemplo claro de esto es la actual letra A, la cual era un pictograma que hacía referencia a la cabeza de un buey (1), pero dado que los fenicios escribían de derecha a izquierda, la letra se giró a la derecha (2), sin embargo, los griegos, quienes escribían de izquierda a derecha, la rotaron a la izquierda (3); para que al final, los romanos colocaron la letra en forma vertical, dándole así la apariencia que actualmente todos conocemos. (4)



La dirección de la lectura y la creación de los tipos está muy relacionada como se puede notar, ya que la primera le va a dar la forma a la segunda. La dirección ha ido cambiando con el tiempo para lograr una mejor funcionalidad. Por ejemplo, los ideogramas chinos se dibujan de forma descendente porque se escriben con pincel y tinta fresca para lograr así una manera más práctica y limpia; mientras que cuando se hacían grabados en tablas, antes de la existencia del papel, se escribía de derecha a izquierda para que así se viera y entendiera lo que se estaba escribiendo.

La tipografía y el lenguaje se ayudan mutuamente para que se tenga una mejor eficacia al momento de querer expresar algo por medio de palabras escritas. Por lo tanto, hay que tener en cuenta que los términos básicos tipográficos son necesarios para entender el proceso evolutivo de las escrituras primitivas.

Los conceptos principales son el símbolo, el icono, el pictograma, el ideograma y el fonograma.

Símbolo. Elemento gráfico que comunica las ideas y los conceptos que representa.

Icono. Representa gráficamente un objeto, persona o cosa.

Pictograma. Elemento gráfico que describe una acción o serie de acciones mediante pistas visuales.

Ideograma. Componente gráfico que expresa una idea o un concepto en particular.

Fonograma. Símbolo escrito, letra, carácter que representa un sonido, una sílaba, un morfema o una palabra.

El ciclo evolutivo de la tipografía se debe a varios sistemas de escritura creados a partir de diferentes culturas con la única necesidad de transmitir conocimientos y modos de pensar. Varias tipografías

creadas a lo largo del tiempo se basan en diseño de distintas épocas, por eso se hablará superficialmente de algunos sistemas de escritura de diferentes partes de mundo que ayudaron al origen del método y forma que se usa hoy en día.

La primera escritura estandarizada es la cuneiforme, que va de 4000 a.n.e hasta el año 100 a.n.e en la antigua Mesopotamia. Se usaba un estilete en forma de cuña sobre arcilla húmeda donde se hacían columnas descendentes, pero que luego se fueron rotando gracias al cambio de dirección de lectura. Esta escritura desapareció en los siglos VI y VII a.n.e por la extensión de otros sistemas lingüísticos como el arameo y el fenicio.

Los egipcios y los incas tenían una forma distinta de escritura, usaban pictogramas que representaban un animal, objeto o persona en vez de un sonido. Conforme fue cambiando el modo de expresar las ideas, el sistema jeroglífico se volvió muy complicado. Puede tener tres direcciones de lectura y escritura. Tanto como para la derecha, izquierda y descendente. Esto dependerá de la dirección a la que los pictogramas apuntan su rostro, si van hacia la izquierda, se lee de izquierda a derecha.

En japonés se usa una lengua basada en ideogramas, aquí existe una relación directa entre el símbolo y la idea, por lo tanto, el sentido se entiende, pero no hay una indicación formal de cómo debe de vocalizarse.

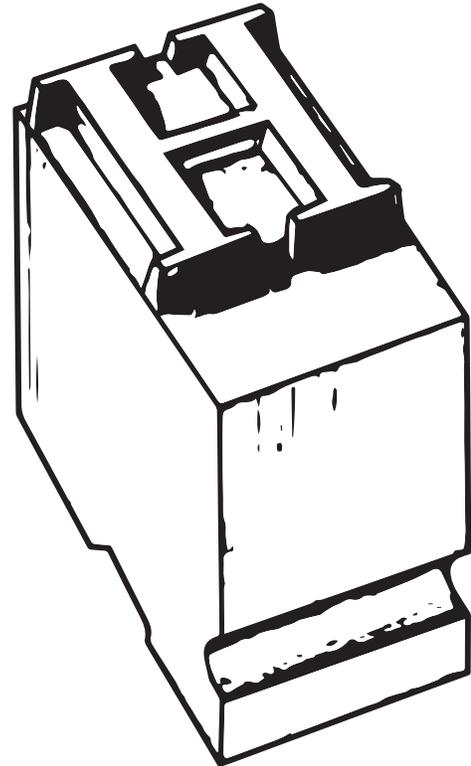
Situación distinta a la que se presenta en Rusia, Asia Central y el Este de Europa. Lugares donde el alfabeto cirílico tomó lugar. Llamado así por el misionero bizantino Cirilo. Consta de 33 letras, donde 21 son consonantes, 10 vocales y las dos letras restantes son las que representan los sonidos duros o blandos.

Mientras que en el este del Mediterráneo, los fenicios crearon los fundamentos del alfabeto latino actual con un sistema de 22 símbolos que representaban sonidos y los trazos fueron inspirados en objetos. La dirección era horizontal de derecha a izquierda pero sin dejar espacio entre cada palabra, y sólo contenía consonantes. Este sistema fue el precursor de muchos otros alfabetos posteriores. Gracias a su evolución las lenguas semíticas cambiaron pero la verdadera transformación se vio en la adaptación de los caracteres fenicios al sistema de escritura griega. Los griegos fueron quienes propiamente le adjudicaron el término de alfabeto, ya que es la unión de las dos primeras letras “alfa” y “beta”, esta escritura se estandarizó en el año 500 a.n.e. Así como también introdujeron las vocales, los espacios entre palabras y el uso de los signos diacríticos. La dirección de la escritura se denominaba Bustrofédica. Ésta se lee en ambas direcciones de forma alterna, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, ya sea con líneas, palabras o letras invertidas; pero el uso de los signos de puntuación permitió el cambio de dirección de izquierda a derecha, facilitando así una mejor lectura.

El sistema de escritura griego sirvió de fundamento para la creación del alfabeto romano, aparición de las primeras letras grabadas en piedra, donde sus mayúsculas de caja alta constituyen muchas de las tipografías hechas en la actualidad, aunque, hoy en día, al momento de dirigirse al término “romano” se refiera principalmente a las letras de caja baja (minúsculas)². Para el sistema numérico, los romanos retomaron siete de sus letras para representar los números básicos en múltiplos de cinco, donde se podían combinar para obtener la cifra deseada. Un ejemplo derivado de este sistema es la tipografía *Times New Roman*, y se usó para el diario *The Times* para agilizar la lectura y economizar espacio, gracias a Stanley Morison y Víctor Lardent.³

Finalizando, se llegó a la creación del alfabeto moderno que está compuesto de 52 letras, tanto mayúsculas como minúsculas, diez números, signos de puntuación y acentos (los cuales fueron creados

(1)



para determinar la sonorización y pronunciación de las letras). Aunque todos los alfabetos no son iguales, ya que dependerá del país y de la cultura de éste, se añadirán o restarán letras.⁴

Cuando se tuvo un sistema de escritura, dirección de lectura, espacios entre palabras, etcétera, se buscó una manera más sencilla y económica de plasmar la comunicación escrita, ya que antes se escribían los libros a mano. Esto se logró por Johannes Gutenberg, quien, en 1436, desarrolló la primera imprenta y el uso de los tipos móviles (1). Método por el cual la producción en serie de libros y la reutilización de los caracteres del texto ayudó a no gastar tiempo ni dinero.

La invención de la imprenta originó varios estilos tipográficos en Europa, cuna del blackletter -estilos basados en la escritura de la Edad Media-, muchas personas optaron por la escritura veneciana, ya que esto los ligaba al gusto por la cultura y el arte del Renacimiento. Un parisino fue el primer

2. Ambrose, H. (2007). Fundamentos de la tipografía. España: Parramon Ediciones.

3. Ídem

4. Jury, D. (2007) ¿Qué es la tipografía?

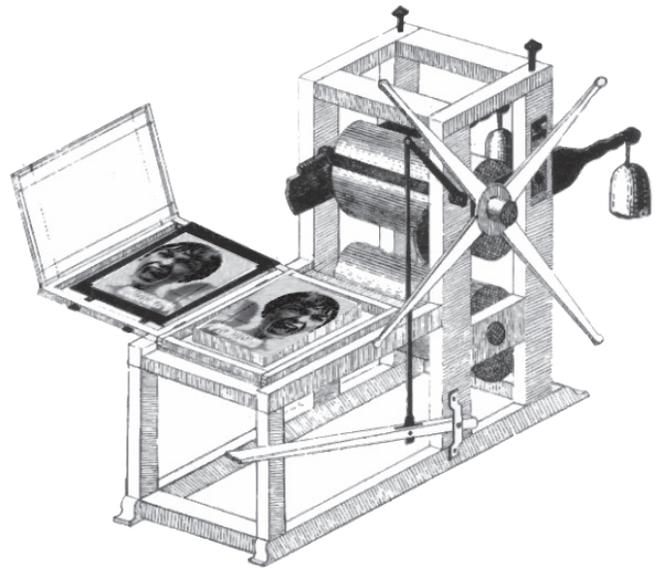
creador de la primera fundición de tipos independiente, Claude Garamond.⁵ Los estilos creados se asemejaban mucho a la caligrafía hecha con pluma, con un interés a las formas clásicas, por lo que el *blackletter* fue reemplazado por el *Old Style* (letra más redonda y ancha), representando un bajo contraste tanto en remates como en las cartelas redondeadas.

En el siglo XVIII, inició la revolución industrial. Esto generó una aceleración de producción en los procesos de impresión. Las placas de impresión se cambiaron por el fotograbado y las linotipias (barra metálica con una sola línea de tipos)⁶ transformaron la composición, habilitando la complejidad y detalle en los textos. Los avances tecnológicos permitieron la elaboración de nuevas fuentes, nuevas familias tipográficas y la realización de las negritas. En 1816 se crea la fuente tipografía *sans serif*, “English Egyptian” aunque fue tachada de grotesca ya que era inusual que no tuviera remates.

Las fuentes que se hicieron en todo el periodo de la revolución industrial tenían una inclinación vertical, un contraste mayor que las *Old Style* y remates horizontales, al final de esta época, los tipos de transición comenzaron a adoptar las características de los tipos actuales.⁷

Para el arte comercial, se inventó la litografía por Alois Senefelder, este método de impresión agilizó la reproducción en serie de 10,000 hojas por hora de diseños donde trabajaban de la mano los elementos gráficos con la tipografía. Y como reemplazo de la linotipia, se creó la monotipia, que permitía corregir los caracteres individualmente en lugar de cambiar toda la línea, además de que ésta generaba regletas y cuadratinas (unidad de medida relativa para definir las funciones básicas del espaciado) para crear espacios.⁸

A mediados del siglo XIX, surge el movimiento victoriano *Arts & Crafts*, cuyo objeto era reestablecer un vínculo entre la belleza de los objetos y su creador. La tipografía *Copperplate Gothic* refleja detalles de la época. Mientras que los modernistas, en 1910, crearon tipografías nunca antes vistas para que crearan una transformación en la



visión que se tenía de la vida diaria. El Constructivismo fue un movimiento fundamental para el Modernismo por el uso de la *sans serif* negra y roja en bloques asimétricos.⁹

El 12 de abril de 1919, una época en la que Alemania se encontraba en un estado de gran efervescencia, nació la *Das Staatliches Bauhaus*. La catastrófica derrota en “la guerra para terminar con todas las guerras” condujo hacia una violenta lucha económica, política y cultural. Walter Gropius, fundador de la escuela de bellas artes, convencido de que las artes y las nuevas tecnologías podían fundirse para así crear una nueva generación de artistas con la capacidad de resolver problemas de diseño visual gracias al industrialismo. El diseñador alemán esperaba que un diseñador instruido artísticamente pudiera hacer vivir un espíritu dentro del producto inerte de la máquina.¹⁰

5. Ambrose-H. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramon Ediciones.

6. ídem

7. ídem

8. Frutiger, A. (2007) *El libro de la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

9. Ambrose, H. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramon Ediciones.

10. Meggs, B. P. (1991). *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas.



chAaeK

Handwritten notes in German: "Handwritten notes in German, possibly describing the construction or design of the letters 'chAaeK'." The notes are written in a cursive script and are positioned to the right of the letters.

Handwritten notes in German: "Handwritten notes in German, possibly describing the construction or design of the letters 'chAaeK'." The notes are written in a cursive script and are positioned to the right of the letters.

27865 Trischold

La Bauhaus surgió por la necesidad alemana de mejorar el diseño de la revolución industrial. Se creó igualmente la asociación mixta de arquitectos, artistas e industriales conocidos como Deutsche Werkbund, movimiento precursor de la Bauhaus. A diferencia del movimiento de Arts & Crafts, que creían que la artesanía debía de valorarse más allá que una producción mecánica, Werkbund buscaba identificar tanto al artesano como a la tecnología para reconocer las diferencias entre los dos. La intención principal fue crear una unidad entre diferentes artistas y así, elevar las cualidades funcionales y estéticas de la producción en masa, sobre todo para la gente de escasos recursos. La simplicidad, exactitud y funcionalidad creaban una demanda sobre la fabricación mecánica de recursos. Lugar donde los artistas podrían ejercer y crear así una sinergia.

En la primavera de 1919, el profesor Feininger empezó a difundir el movimiento De Stijl, el cual se encargaba de unir todas las artes en total. Por lo que la Bauhaus y la corriente De Stijl tenían un objetivo similar. La tipografía fue una de las disciplinas que tuvo más impacto con este movimiento.

En 1923, Moholy-Nagy fue nombrado director de la escuela de las bellas artes. El constructivista húngaro, apasionado por la fotografía y la tipografía creó la *fototipografía* gracias al diseño gráfico del cartel. Unión de la palabra y la imagen para comunicar un lenguaje con independencia absoluta.¹¹

Para Moholy-Nagy la tipografía debía de tener contrastes fuertes, uso audaz del color y una claridad comunicativa sin estorbos estéticos. Tenía la idea de que el arte y el diseño eran el concepto en sí, no solamente la ejecución. En 1929, guiado por esta ideología, contrató a un asistente: Gyorgy Kepes, diseñador, fotógrafo y pintor húngaro egresado de la Real Academia de Bellas Artes en Budapest, para que él completará los encargos de diseño que Moholy no llegaría a realizar.

La Bauhaus tuvo muchos problemas con el gobierno tungiriano, ya que intentaban de crear condiciones inaceptables para la escuela, después de negociar la reubicación, reorganizar el plan de estudios y firmar una carta de renuncia efectiva tanto de los maestros como de los alumnos, la Bauhaus se trasladó a Dessau.

Al comenzar el trabajo, casi de inmediato, la postura de la escuela desarrolló aplicaciones inteligentes para resolver problemas de diseño con principios formales que ya existían, por lo tanto, se creó la Corporación Bauhaus para administrar la venta de originales para la industria. La energía e ideas que salían de la escuela formaban parte de la vida del diseño, arquitectura, mobiliario y, por supuesto, de la tipografía.

Herbert Bayer, diseñador gráfico que compartía la postura de la escuela, fue alumno por cuatro años de la Bauhaus y se convirtió después en el maestro del taller de tipografía y diseño gráfico. Bayer introdujo a la escuela innovaciones tipográficas tales como un tipo universal que redujo al alfabeto a formas más claras y construidas racionalmente. En 1925 eliminó las mayúsculas, argumentando que era reiterativo usarlas y que las minúsculas expresarían lo mismo. La composición que usaba estaba muy cargada a la izquierda y no usaba justificación de espaciado de letras, usaba contrastes enormes en el tamaño y la negrura de los tipos. La Bauhaus recibió como consecuencia una influencia muy fuerte de composiciones dinámicas con horizontales y verticales muy pronunciadas.

Dos años después, Gropius renunció al cargo de director mientras que Moholy Nagy y Bayer se fueron a Berlín a seguir trabajando en innovaciones dentro del diseño, del arte, y la tipografía, disciplina que obtuvo el mayor interés y fue el foco central de ambos diseñadores.

En 1933, regresó la blackletter por el régimen nazi, y la promovieron como la letra de la nueva Alemania, aunque a las personas también le gustaba el estilo de los tipos de la Bauhaus, que constaba más en su funcionalidad y menos en el adorno, sin embargo, terminó ganando al final los tipos romanos para que así se gozará de una aceptación internacional.

La cacería nazi ocasionó que varios estudiantes y maestros se mudaran a Estados Unidos. Entre ellos Moholy-Nagy y su asistente Kepes. En 1937 establecieron a la Nueva Bauhaus en Chicago. Kepes fue maestro de la nueva escuela, después fundó el Centro de Estudios Visuales Avanzados mientras era maestro en el Colegio de Brooklyn. Lugar donde años después, estudiaría Saul Bass diseñador y tipógrafo que heredaría las ideologías de la Bauhaus y el constructivismo ruso.

Las influencias de la Bauhaus trascendieron a sus 14 años de vida gracias a los 33 profesores y, aproximadamente, a 1250 alumnos que no dejaron morir la visión que todos ellos compartían: usar el diseño como un vehículo para el cambio social y la revitalización cultural, para así disolver todos los límites impuestos entre las bellas artes y las artes aplicadas. Es importante mencionar que hubieron otros diseñadores tipógrafos que fueron responsables de la evolución tipográfica. Tales como Jan Tschichold, caligrafista que creó las primeras teorías de la aplicación constructivista en la tipografía.

Tschichold buscaba que su nueva tipografía lograría expresar el espíritu, la vitalidad y la sensibilidad visual de su época, rechazando la decoración en favor de un diseño radical, pero sin tener el funcionalismo como eje central de la nueva tipografía. Usó una amplia gama de colores dando lugar a la figura abstracta y expresiva, características que buscaba el diseño moderno.¹²

11. ídem

12. Meggs, B. P. (1991). *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas.

Entre 1939 a 1945 los diseños que se creaban eran para fines propagandísticos donde se usaban, sobre todo, serifas, tipos con sutiles cartelas con una gama de pesos y tamaños diferente, catalogadas como el tipo moderno que expresaban la nueva era de las máquinas.

Para la década de los años 50, Hermann Zapf, tipógrafo humanista alemán, disolvió la brecha que existía entre los tipos *serif* y *sans serif* porque se reintrodujeron las líneas orgánicas basándose en la tipografía de la Roma clásica, pero sin remates. Las fuentes realizadas en esa época fueron: *Helvetica*, *Univers*, *Palatino*, *Melior*, *Mistral*, *Optima*, entre otras.

A principio de los años 60, la cultura se volvió pop, ya que la literatura, cine, arte y música reflejaba lo que pasaba en esos momentos y estaba al alcance de todos. Cuando aparecieron el Pop Art se crearon tipografías de gran formato elegidas por las posibles referencias o asociaciones que se le pudieran dar en el mundo del consumo en vez de ser escogidas por la legibilidad y estética. Aunque a finales de 1960, con el movimiento *hippie* surgieron fuentes que son referencia al arte *Art Nouveau* que representan formas orgánicas, colores desafiantes y textos deformados relacionados con las drogas psicodélicas. Esto siguió así hasta que a mediados de la siguiente época, los 70, surgió el punk. Movimiento encargado de aborrecer la música ornamentada así como la tipografía saturada, moda, artes plásticas, etcétera.

Cuando comenzaron a aparecer los ordenadores personales, la creación de las fuentes tipográficas aumentaron, ya que era más rápido y mucho más económico que la aplicación de las matrices calientes de metal. Los diseñadores se inclinaron en la utilización de fuentes cotidianas como *Templete Gothic*. Fuente que expresa la imperfección y distorsión de una gama cultural baja.

Por otro lado, una de las tipografías hechas en estos momentos, encargada por la empresa Microsoft, fue la *Verdana*, que se basó más en los pixeles que en un dibujo hecho con bolígrafo. El grosor de la letra asegura que se fácil de leer al momento de verse en el ordenador.

En la década de los 90, los diseñadores decidieron hacer a un lado todas las reglas y limitaciones impuestas para así, dejar libre el camino hacia la experimentación y creación de nuevos estilos de fuentes. La tipografía se empezó a usar como parte del mensaje, no solamente como un vehículo para transmitir una idea.

Después de esto, en el siglo XXI, los retos de los diseñadores se incrementó desde la impresión digital de alta resolución. También afectó el hecho de la creación de dispositivos móviles, ya que los tipógrafos se enfrentaron a una era donde es indispensable una buena legibilidad, estética y composición funcional en las fuentes realizadas para celulares, tabletas, computadoras, etcétera.

Sin embargo, el punto focal de esta investigación será expuesto desde la creación de tipos de la *Bauhaus* hasta la década de los 80.

LÍNEAS DE REFERENCIA

Las líneas de referencia son aquellas en las que se desarrollan y delimitan los caracteres y los elementos que las tipifican.¹³

La estructura es la siguiente:



Alineación superior

Distancia desde la línea media hasta la línea de los ascendentes. En ocasiones llega a coincidir con la altura de las mayúsculas.

Altura de las mayúsculas

Representa el cuerpo de las mayúsculas, limita la altura de éstas.

Línea media, altura de la x

Delimita la altura de las minúsculas. La letra equis corresponde a la medida base de los caracteres de caja baja. Esto es un factor importante que influye en la legibilidad de los caracteres.



Línea base

Permite la alineación de los caracteres y es la que asienta el cuerpo principal de las minúsculas. Aunque algunos caracteres sobrepasan esta línea, no pierden la relación con ella.

Alineación inferior

Distancia entre la línea base y la línea de los descendentes y sirve para delimitar los trazos de los descendentes.

13. Montesinos, J. M. (2002). Manual de Tipografía. Valencia. Campgrafic.

ANATOMÍA TIPOGRÁFICA

Cuando surgen las formas básicas de la tipografía, los caracteres constan de múltiples atributos formales, los elementos fijos y aquellos que son imprescindibles. Los primeros son los más importantes ya que estos definen propiamente al carácter.¹

TRAZOS		
RECTOS	<p>Asta, fuste o montante: trazo que define la estructura básica de la letra.</p> 	
	 <p>Brazo: trazo horizontal o diagonal que surge de un trazo vertical.</p>	
	 <p>Ascendente: parte de las letras de caja baja que supera por arriba el ojo medio.</p>	<p>Descendente: parte de los caracteres de caja baja que supera por debajo el ojo medio.</p> 
	 <p>Cruz o travesaño: línea horizontal que cruza por algún punto el trazo principal.</p>	
	<p>Filete o perfil: línea horizontal entre verticales, diagonales o curvas.</p> 	

¹ Montesinos, J. M. (2002). *Manual de Tipografía*. Valencia: Campgrafic.

TRAZOS



Cola: prolongación inferior de algunos rasgos.



Panza o bucle: trazo curvilíneo.

CURVOS



Hombro o arco: trazo curvo que sale del asta principal de algunas letras sin acabar cerrándose.



Doble arco: trazo curvo principal de la s de caja alta y caja baja.

Ojal superior, ojal inferior: línea que forma la curvatura en la parte superior e inferior de la g de caja baja.

Cuello: línea que une los dos ojales de la g de caja baja.



RASGOS

OPCIONALES

Remate, gracia o terminal: breve trazo final que no sigue la dirección del trazo donde se asienta, bien cerrándose en sentido perpendicular, bien con una inclinación.



Clásico



Cuadrangular



Rectilíneo



Filiforme



Lobulado



Insinuado

RASGOS

O
P
C
I
O
N
A
L
E
S

Gp

Uña, gancho: final de un trazo que no termina en remate, sino con una pequeña proyección de trazo.

Lágrima, gota o botón: final de un trazo que no termina en gracia, sino con una forma redondeada.

a f g

Dentro de la relación de los elementos fijos y los opcionales, cabe destacar las zonas de contacto susceptibles de ser interpretadas y tratadas a detalle.

Z
O
N
A

D
E

C
O
N
T
A
C
T
O

e a

Contorno interior y exterior: dibujo diferenciado de la línea interior y exterior de un trazo.

Qn

Contrapunzón: lo forma el contorno interior de un trazo cerrado o parcialmente cerrado.

m d n

Lazo: trazo que une la curva con el asta principal.

H T

Punto de enlace: zona de conexión entre remate y el asta.

A W

Vértice: punto de unión entre dos astas inclinadas.

i

Ataque: proyección en forma de cuña para acentuar el estilo cursivo de algunos caracteres.

LINGÜÍSTICA TIPOGRÁFICA

La lingüística estipula sus propios límites con los que logra envolvernos. Ya que el lenguaje es el elemento constitutivo de la intersubjetividad y de la vida social.

La lingüística es la ciencia del lenguaje que utiliza los siguientes términos para describir los elementos de la lengua y el habla.¹⁴

- **Fonema**

Unidad fonológica mínima que permite distinguir las diferentes palabras. Consiste en un solo sonido o signo del habla.

- **Monema**

Grupo de fonemas que constituyen la unidad con contenido semántico más pequeña del lenguaje.

- **Sílaba**

Unidad del lenguaje hablado compuesta por un sonido único e ininterrumpido.

- **Letra**

Es la marca o el glifo utilizado en un sistema alfabético de escritura.

La tipografía está constituida por dos dimensiones: la lingüística desde el uso de caracteres que son identificados como signos; y, la visual, donde se contemplan la funciones y las formas para comprender estos signos con su respectivo significado y significante.

El primero es aquel que puede llegar a ser cualquier cosa, un sonido, aroma, objeto, persona; mientras que el segundo se expresa en el plano de contenido, o sea, la forma que se crea en la mente al momento de escuchar el significado. Y esto dependerá del lugar donde se haga la combinación de ambos, ya que la relación entre el significado y significante es simbólica, y hasta cierto punto convencional, puesto que es un resultado que como

acuerdo definido se da entre los usuarios de la lengua hablada en cualquier parte del mundo, como país o región étnica.¹⁵

El signo estructural mínimo es la letra, que parte de una comunicación oral intangible para hacerla tangible mediante la escritura. Aquí es donde la tipografía toma lugar para ser parte de un juego visual y fonético; con el rol de impartir comunicación escrita por medio de una o varias letras impresas. Esto se consume con una buena lectura, que no afecte, merme o desequilibre, la calidad comunicativa del lenguaje.

Significado

AVE



Significante

14. Ambrose-H. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramon Ediciones.

15. Jury, D. (2007) *¿Qué es la tipografía?* Barcelona. Gustavo Gilli.

SEMÁNTICA TIPOGRÁFICA

La tipografía, con su respectivo pasado del uso de jeroglíficos y de signos abstractos en las tablas cuineformes, contiene una adherencia en el doble sentido de la imagen, llamado de otra manera, en su connotación de diversas significaciones que le dan entrada a la semántica más allá de su forma estructural, como las letras que son o no son. El buen tipógrafo utilizará la yuxtaposición, alineación, jerarquías y convencionalismos dados por la lectura para que así se aplique un correcto uso del significado de las expresiones lingüísticas.

Los contenidos semánticos saldrán de un análisis de tipo iconográfico e iconológico, donde la tipografía mostradas puedan servir de referencia para demostrar la forma de actuar y pensar de una sociedad en general.

Existen tres elementos generadores de significación tipográfica: las características formales, su origen histórico y su matiz de expresión psicológica e intencional.

La metodología se basará en la iconografía y simbología estipulada por Erwin Panofsky, el historiador del arte y ensayista alemán, quien planteó un cuerpo teórico que gira entorno a la simbología del arte y la percepción visual de la misma, dando como resultado formas de comunicación, bajo el nombre de "Ciencia de la interpretación de la expresión artística". Para el ensayista, la forma y el contenido no eran elementos independientes, si no que uno complementaba al otro para generar mejor comprensión de la relación que existe dentro de la imagen y su significado. Aunque su trabajo se basó más en obras artísticas, también llega a analizar la imagen fotográfica y, por consecuente, el cine.

El análisis se regirá de tres niveles.

1. Nivel Pre-iconográfico

La iconografía estudia la forma, es el proceso fundamental para entender cualquier obra de arte ya que estudia el origen, la formación de las imágenes y la relación de las mismas con lo simbólico. Este nivel se caracteriza por ser meramente sensorial. Describir la interpretación de aquellos elementos que estén a la vista.

2. Nivel Iconográfico

Reconocer simbolismos de los elementos mostrados, relacionarlo con ideologías o creencias que contengan una relación o familiaridad con la imagen mostrada. En este nivel es importante explicar qué es lo que está sucediendo en el cuadro a analizar. Al igual que los conceptos de composición, color, forma, trazo y legibilidad.

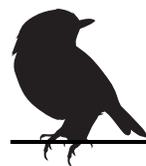
3. Nivel Iconológico

Debe de llevar una significación más profunda de la obra. Los datos deben estar fundamentados. La influencia de las personas implicadas, la fecha, el proceso de creación, la conformación de la idea, congruencia de los elementos usados con la comunicación gráfica deseada, son conceptos que se toman en cuenta en esta última fase del análisis. Al momento de llegar a un análisis semántico de la tipografía, se tiene que tomar en cuenta los niveles estructurales del lenguaje, así como sus efectos, usos y funciones dentro del estrato sintáctico, también la correlación de la gramática con la estilización y significación connotada del texto empleado. La creación de una nueva fuente tipográfica deriva del estrato principal de la letra, mostrada tal cual es; y de la cual se va a derivar una estilización ligada con la legibilidad, y el reconocimiento de tal letra ya con la transformación elegida. Sin embargo, también puede ser transgredida para ser llevada al mundo mediante la visión de objeto, para llegar a una neutralización abstracta, funcional y geométrica.

La semántica se interesa en la manera en la que se manipula el lenguaje para que éste tenga sentido. Por lo que va de la mano con la tipografía, ya que ésta se encarga de expresar lingüística y estéticamente un mensaje.

CLASIFICACIÓN TIPOGRÁFICA

La clasificación tipográfica es aquella que junta todas las variaciones de un tipo de letra o de una fuente específica, así como los grosores, anchos y cursivas. Tienen características comunes con ligeras variaciones. Cada familia tipográfica tiene un determinado nombre dadas sus características y especificaciones por el cual es llamado. Para este trabajo se usó la clasificación de *Vox-ATypI*. Adaptación por la Asociación Internacional de Tipografía (ATypI) al trabajo que realizó Maxilien Vox en 1952. Esta clasificación agrupa las tipografías según las tendencias y estilos, basándose en criterios como los trazos, la forma de las gracias, el eje de inclinación o el ojo medio.¹⁶



1. Humana. Surgió en Venecia entre 1460 y 1470. Primeros tipos romanos que derivan de manuscritos humanistas del siglo XV. Contraste débil y gradual entre los trazos gruesos y finos. Ejemplos de esta familia son: Jenson, Berkeley Old Style, Centaur, Cloister, Erasmus, Golden Type, Kennerley, Verona.

Psycho

Berkeley

2. Garalda. Tipos romanos del siglo XVI que surgieron de los grabados de Francesco Griffo mandados a hacer por Aldo Manuzio. Son de proporciones más finas y flexibles. Su modulación es oblicua. Algunos ejemplos son: Bembo, Caslon, Dante, Ehrhardt, Garaldus, Garamond, Goudy Old Style, Palatino, Perpetua, Plantin y Sabon.

Psycho

Palatino

3. Real. Hecho en 1694, en Francia, para la imprenta real. Su modulación es vertical o casi vertical. Algunos ejemplos son: Cheltenham, Baskerville, Caledonia, Century School-book, Cochin, Corona, Melior, Mérien, Olympian y Stone Serif.

Psycho

Baskerville

¹⁶. Fuentes Fuentes, M.L./ Huidobro Espinosa, M. (2004), *Creación de un sistema interactivo: Elementos fundamentales de la tipografía*, Universidad de las Américas, Puebla, capítulo 3

4. Didona. Fueron creados por Didot y perfeccionados por Bodoni. Los trazos terminales del pie y ascetes de caja baja son horizontales. El espaciado es estrecho en la mayoría de los casos.

5. Mecana/Mecánicas. Aparecieron con el florecimiento de la Revolución Industrial. Tienen nulo contraste en el grosor de los trazos, el espaciado es ancho, los trazos terminales generalmente del mismo grosor que las astas. Algunos ejemplos son: Clarendo, Egypcian 505, Ionic, Lubalin Graph, Melior, Memphis, Rockwell, Serifa.

6. Lineal. Esta clasificación se divide en sub-categorías como lo son:

Grotescas: tipos creados para trabajos de rotulación y publicidad.

Neogrotescas: caracteres sin serif, ejemplos serían la Frutiger o la Helvetica.

Geométricas: surgieron en 1920 como propuesta de los movimientos de vanguardia en Europa.

Humanistas: Basadas en la proporción de la redonda versal, los caracteres humanísticos y garaldas de caja baja, y en las proporciones de las mayúsculas inscripcionales romanas y el diseño de caja baja de las romanas del siglo XV-XVI.

7.Incisa. Letras talladas en piedra o en el metal. Tienen un ancho relativamente uniforme y a menudo presentan grandes remates triangulares.

8.Script. Tipo que imita la escritura manual producida con plumilla, pincel o buril. Ejemplo, Hyperion, Mistral y Rondo.

9.Manual. Caracteres del siglo XX. Basados en originales dibujados a mano, con pincel, lápiz o cualquier otro instrumento. Por ejemplo, Banco, Cartoon, Jacno, Klang y Matrua.

The Birds

Bodoni

The Birds

Rockwell

The Birds

Akzidenz-Grotesk BQ

The Birds

Helvetica

The Birds

Futura

The Birds

Optima

The Birds

Perpetua

The Birds

Rondo

The Birds

Cartoon

10. Fracturas. Familia tipográfica que usa la referencia a los manuscritos medievales previos y posteriores a Gutenberg, reúne los caracteres conocidos como góticos.

Textura: Letra también llamada Lettre de forme, fue adaptada de la letra formal de la Europa septentrional para los primeros tipos de impresión a mediados del siglo XV.

Rotunda: Forma más redonda y menos puntiaguda, originaria de la Europa meridional.

Schwabacher: Variante formal desarrollada en Alemania a partir de la bastardilla regional.

Fraktur: Desarrollada hacia 1513-1522; variante formal desarrollada a partir de la cancilleresca usada en la corte del emperador Maximiliano de Núremberg.

11. No latinas: Familia heterogénea, se reúnen las versiones impresas de las escrituras que no están basadas en el alfabeto latino.

En otros términos, es importante aclarar los tipos de variaciones que pueden sufrir los tipos independientemente de la familia a la que pertenezcan.

- **Romana:** carácter de corte básico cuyo nombre deriva de las inscripciones de los monumentos romanos.
- **Itálica:** carácter trazado alrededor de un eje angulado.
- **Fina:** versión más fina o ligera del carácter romano.
- **Negrita:** hace referencia a un tipo de letra con un trazo más ancho que el de la romana.
- **Condensada:** más estrechos que los caracteres romanos.
- **Extendida:** son más anchos que la letra romana y se utilizan como titulares.
- **Versalitas:** son las letras de la caja baja (minúsculas) con la apariencia de letras de caja alta (mayúsculas).

Psycho

Cloister Black

Psycho

Wallau

Psycho

Schwabacher

Psycho

Fraktur BT

Πσυψη

Isimi

LA LETRA COMO IMAGEN

La tipografía es una herramienta comunicativa, y también puede expresarse como elemento gráfico al transmitir cierta información bajo su representación visual junto al significado de cada letra. Esto se ha visto desde la antigüedad con el claro ejemplo que se dio de la letra A que al principio, para los fenicios representaba la cara de un buey, y aunque esto se ha perdido gracias a la abstracción de los signos de los antiguos alfabetos, la letra sigue siendo una imagen. Los conocimientos acerca de la de composición, armonía, equilibrio, estructura, organización, así como del momento histórico en que ésta se realice, la tipografía tendrá una entidad de personalidad propia más allá de la que ya tiene una letra en sí. Dando como resultado un concepto ligado de manera consciente entre la tipografía, el significante y el significado de la palabra, para que su representación sea exacta y correspondiente a lo que se le obliga a decir.

Como dijo Joaquín Rodríguez:

Al hablar de composición tipográfica reunimos signos, elementos y caracteres, todos ellos dispuestos entre sí a partir de un orden lógico, utilizando como soporte la estructura por la cual parte su sostenimiento visual, como criterio tipográfico.¹⁷

La tipografía debe de ser funcional y estética como identidad visual para que su utilización, dentro del concepto a realizar, pueda llegar a expresar el lenguaje y la conceptualización de la forma más acertiva posible, para que así se llegue a una ornamentación cargada de elementos connotativos.

Las primeras apariciones de la tipografía como imagen se ven reflejadas en el diseño de los jeroglíficos, o en las capitales de los libros medievales. Estos mecanismos se suelen usar para reforzar la comunicación del mensaje, para que éste tenga una carga visual y lingüística.

Así es como la tipografía interviene con una identidad visual basándose de la sintaxis del lenguaje visual.

17. Rodríguez Díaz, J. (2007). *La palabra como signo creativo*. México: Coedi Mex.

LA RETÓRICA DE LA TIPOGRAFÍA

Si se toma en cuenta que la retórica es aquella que busca las palabras adecuadas para proporcionar al lenguaje escrito o hablado, la eficacia suficiente para conmovir, deleitar, o persuadir, entonces, la tipografía es el vehículo para presentar esas palabras de manera clara para seducir al lector.

La tipografía se encarga tanto de perfilar las formas de las letras, como de ordenarlas en palabras, oraciones, párrafos y textos capaces de representar y cautivar al lector sobre la información propuesta.

La relación de la tipografía y la retórica se resume en la triada: letra-escritura-imagen.¹⁸ Donde la letra funge como cosas, entidades con personalidad propia que no se pueden transgredir porque son símbolos anclados a la historia, lo que nos lleva a que la letra igualmente es la imagen de cosas, aunque haya abstracción de los signos de los alfabetos antiguos, la letra es una imagen y una representación fonética, ya que las letras que forman una palabra nos remiten a imágenes mentales dadas de la representación verbal (significado y significante). Por lo tanto, gracias a la tipografía, se pueden crear composiciones visuales que dupliquen su poder significativo como texto y como imagen.

Los diseños de letras describen y reflejan el espíritu de la época. Así que la letra es un símbolo retórico, ya que ésta tiene la capacidad de transmitir no sólo información, si no también emociones y sensaciones que evoquen el interés del receptor/lector.

Ya que ninguna tipografía es neutra, la elección de ésta no debe de ser arbitraria, se debe de analizar tanto al receptor como al concepto de ideas que se quieran transmitir. Es un ejercicio tan delicado, que la expresión puede transgredir el contexto

por un simple cambio tipográfico aunque la información sea la misma.

El vínculo entre la tipografía y la retórica es el lenguaje, pues ambos buscan persuadir al lector para que lea un texto con una presencia atractiva, una composición, clara, legible y concisa.

Aunque hay que tener en cuenta que la tipografía funge como imagen y texto.

- **Texto:** al rededor de la tipografía se crean textos donde se explica que ésta es una disciplina, cuando la retórica interviene, genera que el lector comprenda la materia de mejor manera al usar metáforas, comparación, etcétera.
- **Imagen:** la tipografía se rige por la síntesis del lenguaje visual. Debe de construirse con base en los principios del diseño que están basados en las leyes de composición visual. Para que así se logre una transición del lenguaje verbal al lenguaje visual. Momento en el que interviene la retórica visual o de la imagen.

La unión de estos dos niveles, textual y visual a la vez, dan como resultado la poesía visual. A esto, Emil Ruder en su libro, *Manual de Diseño Tipográfico* le da una cualidad poética y retórica a la vez a la tipografía: el ritmo.

En los caracteres existe una imagen rítmica donde trazos rectos, curvos, verticales, horizontales y oblicuos se unen y se combinan en una cadencia visual. El texto también contiene valores rítmicos: prolongaciones superiores e inferiores, formas redondas y agudas, simétricas y asimétricas. El

18. Martínez-Val, Peñaloza, J. (2002). *Tipografía Práctica, Usos, normas, Tecnologías y diseños tipográficos en los inicios del siglo XXI*. España: Laberinto.

espaciado divide las líneas en palabras de longitudes desiguales, en un juego de varios tiempos y valores de diferente densidad. Las líneas quebradas o en blanco añaden sus propios acentos a la composición y la graduación de los cuerpos constituye otro medio excelente de impartir el ritmo a un trabajo tipográfico.¹⁹

Roland Barthes, el filósofo, ensayista y escritor semiólogo, fue quien creó los fundamentos de la retórica de la imagen en donde determinó que toda imagen necesita una aclaración verbal para que todo conlleve a un sentido, llamándole a esto: anclaje.

Barthes divide el análisis en dos: mensaje denotado y mensaje connotado y, a su vez, estas oposiciones se dividen en tres órdenes:²⁰

- 1. Codificado frente a no codificado.**
- 2. Perceptivo frente a cultural.**
- 3. Literal frente a simbólico.**

Conjugando así ambos mensajes icónicos, el primero se imprime en el segundo, dando como resultado que la imagen literal es el soporte del mensaje no codificado, así como la imagen literal es una imagen denotada y la simbólica es una imagen connotada. El receptor recibe un mensaje tanto perceptivo como cultural.

La retórica utiliza el lenguaje propio y el figurado. Se debe de hacer referencia a un significante (literal, objetivo) y a un significado (subjetivo). A esto, Barthes lo nombra como el "punctum" momento en el que pasamos de una lectura simple a una figurada gracias a las figuras retóricas. Éstas se pueden clasificar en dos dimensiones de operación:

- 1. Según la naturaleza de su operación:** Adjunción, supresión, sustitución e intercambio.
- 2. Según la naturaleza de relación con los demás elementos:** Identidad, similitud, oposición y diferencia.

Estas figuras retóricas, a su vez, al momento de llevarlas del lenguaje verbal al lenguaje visual generan relaciones entre los elementos variantes (figura 1).

Sin embargo, el interés de esta investigación se centrará en 4 sencillas operaciones que permiten ir de un grado cero de lenguaje a un plano superior del mismo, para así crear nuevos significados en un lenguaje figurado, sea textual o visual, influyendo directamente a la tipografía y la creación de la misma.

- 1. Adjunción:** se añaden nuevos elementos que suman significantes y significados nuevos.
- 2. Supresión:** se eliminan unidades, pero no restan significado porque éste permanece implícito en el contexto. El significante desaparece pero su significado se sobreentiende.
- 3. Supresión-adjunción:** se quita un elemento para ponerlo en otro sitio.
- 4. Permutación o intercambio:** se varía el orden de las unidades pero sin modificar su propia naturaleza.

Las dos primeras son llamadas sustanciales, ya que afectan de manera sustancial a las unidades que operan, mientras que las dos últimas son conocidas como relacionales, o sea, se limitan a modificar las relaciones de posición que existen entre sus unidades.

Al momento de aplicar estas operaciones a la creación de tipografías, se toma en cuenta su composición geométrica. Todas las letras contienen las tres formas geométricas básicas: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Las tres letras determinantes de un alfabeto son la O, la L y la V. Caracteres que delimitan con su contorno las tres formas geométricas y determinan la forma de las otras letras subdividiéndolas en tres clases:²¹

- 1.** Signos que limitan el espacio con forma de ángulo de giro abierto o cerrado.
- 2.** Signos que limitan el espacio con forma de ángulo agudo.
- 3.** Signos que limitan el espacio con forma de ángulo recto.

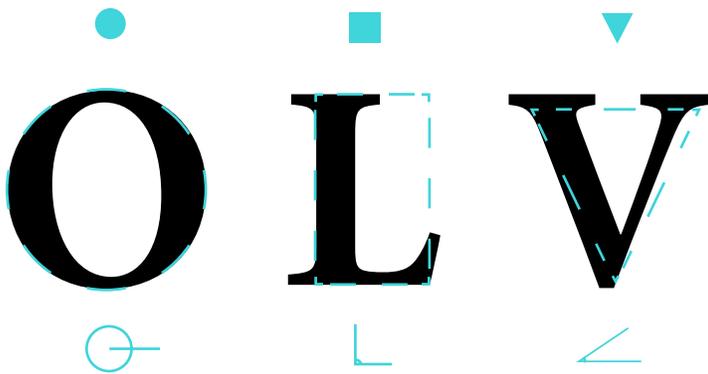
19. RUDER, E. (1993). Manual de Diseño Tipográfico, Barcelona, Gustavo Gili.

20. <http://www.redalyc.org/html/1701/170121899006/>

21. A. TUBARO E I. TUBARO, (1994) Tipografía: estudios e investigaciones, pag. 46-47.

Estas formas son simplificadas a cuatro líneas fundamentales: vertical, horizontal, diagonal y curva.

Mediante la adjunción y supresión de líneas fundamentales se pueden ir formando letras. Teniendo esos trazos como principales, se irán añadiendo los trazos secundarios, así como los remates para crear ligeras variaciones.



Para explicar qué figuras retóricas se aplican a la tipografía en general, no sólo en su creación, es necesario mostrar la división de éstas en cuatro grupos:²²

1. Figuras de dicción (metaplasmos): afectan la morfología, los sonidos y la forma de las palabras.

- Supresión parcial: síncope, apócope, sinéresis, sinalefa.

- Adición simple: diéresis, apéntesis, **arcaísmo**, paragoge.

- Adición repetitiva: **ritmo**, redoble, rima, paronomasia, **palíndroma**, aliteración

2. Figuras de construcción (metataxis) opera sobre la sintaxis.

- Crisis**, hiperbatón, pleonasma, anáfora, elipsis, **digresión**.

3. Figuras de tropos o palabras (metasemas): altera el significado de las expresiones.

- Tropos de dicción: **prosopopeya**, **metonimia**, **sinécdoque**, **metáfora**, **oxímoron**, **comparación**.

- Tropos de pensamiento: **lilote**, **hipérbole**, ironía, antítesis, paradoja.

4. Figuras de pensamiento (metalogismos): afecta la relación lógica que existe entre el lenguaje y su referente. Algunos funcionan como tropos (metasemas)

- Reticencia**, corrección, conciliación.

- Metalogismo/ metasemas: **lilote**, **hipérbole**, ironía, antítesis, paradoja.

Como el punto central de esta investigación es la tipografía, sólo se describirán aquellas figuras retóricas que son aplicadas en esta disciplina.

1. Figuras de dicción:

- Arcaísmo: influye en la morfología y composición tipográfica en la que se puede expresar una expresión anticuada.

- Ritmo: repetición de elementos que muestra una composición tipográfica para crear una narración reiterativa.

- Palíndroma: se manifiesta como un efecto espejo, para observar lo mismo de izquierda-derecha, arriba-abajo y viceversa.

2. Figuras de construcción:

- Crisis: yuxtaposición de dos o más palabras, altera la morfología y se manifiesta por la intersección de signos tipográficos, creando uno nuevo.

- Digresión: interrupción de nomalías que alteran la composición y la forma tipográfica.

3. Figuras de tropos:

- Prosopopeya: alteración morfológica y de composición aprovechando las características de la letra para crear relación con formas de seres vivos.

- Metonimia: la composición se relaciona con la intersección del concepto y la tipografía.

- Sinécdoque: va de lo particular a lo general, crea una alteración morfológica en la tipografía.

- Metáfora: relación de la palabra y el imaginario, genera la tipografía como imagen ya que con la ayuda de las características de la letra se logra una representación del significado con la palabra.

22. Marchese Angelo, F. J. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Ariel, 1997.

e. Oxímoron: efecto figura fondo con palabras o letras opuestas intercaladas que generan una alteración en la letra por medio de la composición.

f. Comparación: analogías y semejanzas entre dos o más elementos tipográficos.

g. Hipérbole: exageración del uso de elementos que alteran la forma de la letra. Aunque es un recurso muy agresivo que limita la legibilidad, logra acentuar la tipografía para que atraiga al lector.

4. Figuras de pensamiento

a. Reticencia: omisión o ruptura o desfase que deja incompleto partes del discurso tipográfico, en algunos casos, se sustituye lo omitido con otro elemento, se logra una alteración morfológica.



LA TIPOGRAFÍA COMO OFICIO

Desde antes de la creación de la imprenta, los tipógrafos existían aunque en ese tiempo no se les llamaba por ese término. Simplemente eran personas que se encargaban de hacer los manuscritos en hojas de pergamino, o en el grabado de rocas para transmitir comunicativamente el conocimiento a la posteridad. Como ya escribí anteriormente, el primer realizador de tipos independientes fue el parisiense Claude Garamond, creador de la familia tipográfica Garamond.

A lo largo del tiempo, el mundo ha conocido a diversos artistas creadores de la tipografía. Desde Nicholas Jenson, grabador y Maestro de la Real casa de la Moneda, que en 1472 la fuente romana de Jenson fuera uno de los grandes tipos diseñados, hasta Hermann Zapf, con una vida dedicada a la corrección de imprenta, terminó publicando una serie de libros que trataban de la elaboración y diseño de letras, por lo que también creó varias fuentes tipográficas que hoy en día se siguen utilizando.

Algunos de los tipógrafos ni siquiera pudieran jactarse de la creación de nuevas fuentes, ya que se les atribuía después de ver sus trabajos manuscritos mucho tiempo después de que estuvieran con vida.

Conforme pasó el tiempo, la cantidad de tipógrafos fue en aumento, ya que a la par que las necesidades (como los movimientos históricos) fueron cambiando, la creación de nuevas fuentes eran exigidas para crear representaciones escritas que hicieran justicia a lo que acontecía. Rápidamente se dieron cuenta que la disciplina de la tipografía era muy ambiciosa, pues para ser un buen creador tipográfico se debía tener un panorama amplio en todas

las artes para que así la fuente tuviera una expresión en sí misma con referencias de la vida real.

Los tipógrafos, por mucho tiempo, estuvieron ligados laboralmente con fabricantes de máquinas componedoras, hasta que se fundó la ITC (*The International Typeface Corp*) en Nueva York, con la finalidad de comercializar los nuevos diseños de tipos, así como darles lugar a los creadores de éstas y a los derechos de autor correspondientes, ya que existía la amenaza del copiado fotográfico.

La tipografía se convirtió en la manera de expresar diferentes cuestiones tanto psicológicas, estéticas y/o históricas, por lo que el campo del trabajo se ha ido incrementando, y con su paso, la tipografía va marcando estéticamente los estándares sociales de cuando fue hecha en cada época. Y fue usada tanto en los carteles, diseño de logos, así como también para la realización de títulos de créditos para películas.

En otros términos, Beatrice Warde, conocida como la primera dama de la tipografía, en una conferencia magistral titulada "La copa de cristal", en Londres mencionó que el diseñador y el tipógrafo deben de elegir una tipografía optando por la transparencia así como de la legibilidad de ésta. Evitando los ornamentos superfluos y pesados que confundirán al lector de lo que realmente se quiere transmitir. Referencia que usa para la comparativa de la tipografía con una copa de vino. En esta investigación se tomarán en cuenta dos de los tipógrafos que incursionaron en el mundo del cine gracias a la elaboración del diseño de créditos. Uno de ellos es Saul Bass, creador de la tipografía y animación en la película de *Psycho*, y James S. Pollack, realizador de la tipografía de créditos para la película *The birds*, ambas obras del cineasta Alfred Hitchcock.

LOS ARTISTAS DE CRÉDITOS

LA PSICOSIS DE SAUL BASS



Saul Bass, conocido como el artista de los títulos de créditos, trabajó en varios proyectos cinematográficos de Alfred Hitchcock. Bass tenía la idea de que los créditos funcionaban para preparar al público de la película que verían a continuación, su fin era dejarlos expectantes y que esos tres minutos de créditos no fueran los idóneos para ir por las palomitas.

Mi idea inicial sobre lo que puede hacer un título era establecer la emoción y sugerir el núcleo del tema, para expresar la historia de forma metafórica. Veo los títulos como una forma de condicionar a la audiencia, para que cuando empiece la película el espectador ya esté emocionado con ésta [decía Saul Bass].²³

Este personaje nació un 8 de mayo de 1920 en Bronx, Nueva York. Realizó sus estudios en la Liga de Estudiantes de Arte de Nueva York y después al Colegio de Brooklyn, lugar donde conoció al diseñador húngaro László Moholy-Nagy, persona que lo introdujo al estilo de la Bauhaus y al constructivismo ruso. Después de vivir cuatro años de su estudio de publicidad en los ángeles, conoció a Otto Preminger, quien lo invitó a realizar el póster de la película Carmen Jones, pero dado el estilo y la calidad de diseño generado por Bass, Preminger le encargó igualmente la realización de los títulos de la película. Iniciando así, la carrera de Bass dentro del mundo del cine como tipógrafo de títulos de crédito.

23. <https://zootropico.wordpress.com/2014/01/20/1-vertigo-alfred-hitchcock-por-saul-bass/>, 1 de febrero 2018, 14:00hrs.

En 1955, Preminger le pidió que hiciera el diseño de la tipografía de créditos para su siguiente proyecto, *The Man With The Golden Arm*, película que dejó impresionado a Alfred Hitchcock desde el momento de ver el trabajo de los títulos. De inmediato, el cineasta inglés buscó a Bass para proponerle trabajo; relación que se extendería de *Vertigo* a *Psycho*, tanto en la realización de créditos como en la elaboración de carteles.

En el primer trabajo logró efectuar mediante la tipografía como identidad visual lo que era el trama de la película, ayudándose de secuencias oníricas, figuras geométricas e hinópticas que hacían referencia al vertigo, al igual que el *close up* de una mujer que al momento de abrir los ojos ve algo aterrador.

El segundo trabajo de Bass consistía en ser la persona encargada del storyboard, secuencia de créditos y el aspecto general del film. Nunca antes Hitchcock había dejado tanta responsabilidad a alguien más sobre una de sus películas. Sin embargo, en el momento que Bass se atribuyó la escena de la ducha de Marion Crane, una de las secuencias más emblemáticas del cine, Hitchcock rompió relación con él por dicho comentario tan ridículo que le creó bastantes problemas con la prensa al momento de poner en duda la mente maestra del cineasta inglés. El puesto del diseñador se redujó a "Pictorial Consultant".

Las técnicas de elaboración que usaba Bass eran bastante sencillas así como variadas, éstas se basaban en recortes animados, montaje, acción real y diseño de nombres. La aplicación tanto del movimiento como del color eran bastante sutiles, creando así un estilo que era característico de él.

Bass tenía una afición a usar tipografías pequeñas y estrechas, cosa que en el cine era imposible adaptar ya que los fotogramas de la época eran más pequeños que una página o un cartel. Para lograr sus animaciones usaba madera pintadas y las tipografías las recortaba para lograr distintas variaciones y transgresiones según fuera necesario para representar el concepto de cada película. Igualmente usaba acetatos para lograr un trabajo

más limpio, donde pintaba la tipografía para que ésta entrara a campo y saliera cuando se requiriera.

El diseñador estadounidense era amante de las líneas abstractas, de la arquitectura y de los elementos fotográficos, conceptos que retomó en varios de sus trabajos. Un ejemplo donde pudo utilizar los tres términos fue en la película *North by Northwest* de Alfred Hitchcock.

Gracias a todo el trabajo realizado por este tipógrafo, el concepto que se tenía de los títulos de créditos de las películas cambió bastante, ya que antes de 1955 las personas ni siquiera tenían intención de ver quiénes eran los actores, ni mucho menos el director.

Después de que la relación con Saul Bass terminará de una manera poco amable, Hitchcock contrató al diseñador James S. Pollak para la realización de créditos de su nuevo proyecto, *The birds*. Quien le daría un tono y matiz adelantado a la época al film gracias a su concepto y técnica.



LAS AVES DE JAMES S. POLLAK

La historia de este tipógrafo dentro del mundo del cine se limita a tres proyectos, dos expuestas en 1963: *The Birds* de Alfred Hitchcock y *The Wheeler Dealers* de Arthur Hiller. Y una en 1966, *Grand Prix* de John Frankenheimer.

Para las tres películas que trabajó, siempre usó montajes. En las dos últimas los créditos aparecieron conforme la película iba avanzando, sobre todo para puntualizar quién era gráficamente el actor con su nombre debajo de él. Mientras que en *Birds* se usaron tres montajes distintos con diferentes campos de visión.

Fue el creador del libro *The Golden Egg*, publicado en 1953 por la editorial Perma Book.

Luego de su colaboración en el cine, Pollak desapareció de los medios, donde hasta la fecha no se ha sabido nada de él más que los acontecimientos descritos anteriormente.

LETRAS CON SUSPENSO

*Obj. Particular:
Realizar el análisis iconográfico de tres
niveles sobre la secuencia de créditos de
Psycho y The Birds,*

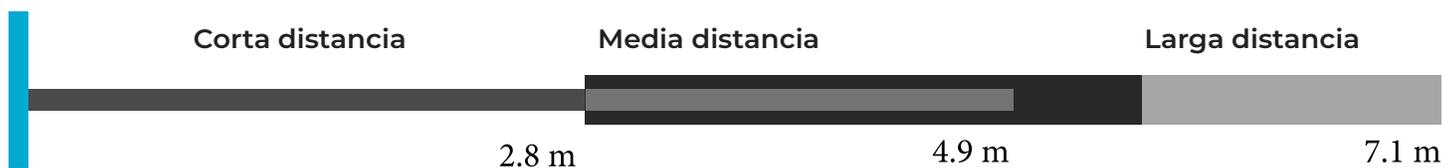
ANÁLISIS

El análisis iconográfico constará de tres niveles donde se expondrá la forma y el contenido de los créditos de las películas *Psycho* y *The Birds*. En el primer nivel se describirá superficialmente lo que se ve a primera instancia de la secuencia.

En el segundo, se profundizará en el análisis, se tocarán temas relacionados con la ideología o creencia con referencia de los simbolismos mostrados que se le quería dar a los créditos conforme a la psicología del filme. Así como los conceptos formales que infieren en la tipografía, tales como la yuxtaposición, el color, la legibilidad y la distorsión. Es importante recalcar que la tipografía es integrada por elementos como son la forma, color, interlineado, espaciado y grosor. Se debe de tomar en cuenta tanto el soporte, concepto y contexto, donde se aplicará la composición.

En la yuxtaposición de debe de tomar en cuenta que hay diferentes definiciones dependien-

do de la disciplina a tratar. Por ejemplo, la descripción general de la yuxtaposición es la acción de colocar dos ideas, imágenes, objetos o personajes diferentes lado a lado o en posiciones similares para lograr un efecto. Al colocar los dos componentes juntos, sus diferencias son aún más contrastantes. En el diseño, el concepto de yuxtaposición se emplea para referirse a la relación que se establece entre dos o más objetos cuando estos se tocan pero no interfieren para nada unos en los otros. Mientras que en el mundo del cine, el concepto es utilizado de diferentes formas en sus películas, un ejemplo es cuando unifican o contrastan las imágenes con la música o viceversa, para así crear imágenes que el espectador no olvidará. Como se podrá notar, hay un punto donde convergen todas las definiciones, esto es porque la yuxtaposición sirve para establecer una relación entre varios elementos.



El uso de color en cada parte de la secuencia, donde se describirá qué significa psicológicamente cada uno y el análisis de ese tono dentro de los créditos; la distorsión tipográfica que se generó en cada toma para representar el concepto psicológico de la película y, por último, la legibilidad del texto dentro del diseño de la secuencia para demostrar la permanencia del mensaje en los espectadores. En la legibilidad nos encontramos con características indispensables que se deben de tomar en cuenta para tener éxito en el mensaje que se desea comunicar. Nos enfrentamos con preguntas como: ¿quién lo va a leer?, ¿cuándo?, ¿por qué? y ¿dónde? Para realizar este tipo de análisis se proyectaron ambas secuencias en una pared de 2 metros por un metro, con la ayuda de un proyector Home Cinema 4000 de la marca EPSON. La relación de aspecto fue de 4:3, formato parecido al de 35mm (modo en el que se rodó la película), el cual se instaló en una mesa con una altura de 1 metro, y la distancia que tenía la proyección desde el borde de la pantalla fue de 44 cm. El tamaño de la pantalla fue de 70 pulgadas, con 142 cm de ancho y 107 de alto. Para sacar la visión a corta, mediana y larga distancia, se tomaron en cuenta las recomendaciones de la SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers);²⁴ la distancia mínima entre la pantalla y el espectador debe ser al menos el doble del ancho de la pantalla, y que la máxima no supere más de cinco veces esa medida.

La tipografía juega un papel importante en este campo porque la legibilidad está fuertemente influenciada por la elección de las fuentes que se hagan y la composición que se le de. El contraste es otro elemento que puede o no afectar la legibilidad, varios autores discuten sobre el tema, pero para este proyecto, se usará la idea de Tschichold, tipógrafo alemán, quien decía que si se descuida el contraste, éste puede afectar la legibilidad.²⁵ Otro factor que interviene es el color y grosor de la tipografía, aunque no hay una definición contundente acerca de la diferencia generada por los distintos tipos de grosores, si se recomienda que el extremo contraste de los trazos debe ser evitado y que la an-

chura óptima del trazo de las letras debe de ser de alrededor de un 18% de la anchura o altura total de la misma.²⁶ El hecho de que la tipografía cuente con remates dan más posibilidad de que sea legible, ya que los remates enlazados crean una uniformidad en la letra y eso hace que el lector la reconozca con mayor facilidad.²⁷

Las contraformas, que es el espacio en blanco dentro de los caracteres son importantes ya que da claves para que el ojo identifique con mayor claridad a la letra, por lo tanto, es un factor que influye mucho en la legibilidad. Así como también las tipografías que no hayan experimentado tanto con la forma arriesgándose a perder similitud con el concepto que se conoce de las letras. Entre más parecida sean las características familiares, mayor probabilidad se tiene para crear legibilidad.

En la cuestión de la composición, tomando en cuenta que ésta es el resultado visual general de la disposición de las figuras y formas en un marco de referencia, con una estructura, ya sea formal o informal. El primer concepto es aquella composición que muestra un orden de estricta regularidad y efectúa la disposición de las formas unitarias para producir la composición. Mientras que el aspecto informal tiene una disposición irregular de las figuras o formas, obtenidas de una estructura informal. Éstas obtienen un determinado contraste o concentración que muestre algún tipo de irregularidad.

Para terminar, en el tercer nivel se hablará de la influencia de las personas implicadas en los filmes, el momento en que se realizó, el proceso de creación, la historia detrás de la producción y los efectos que ésta causó en la sociedad.

El análisis profundizará en la secuencia de créditos para poder llegar a una conclusión, teniendo claro el nivel de la descripción (pre-iconográfico), la identificación (iconográfico, y la interpretación (iconológico).

24. Society of Motion Picture and Television Engineers. (2017). ABOUT STANDARDS. SMPTE, de MAYO 2018 Sitio web: <https://www.smpte.org/top-standards>

25. TSCHICHOLD, J. "Of what value is tradition in type design?" en *Typographic Opportunities in the Computer Age*, ed. por John Dreyfus y René Murat. Praga: Typografia, 1970

26. Rehe, R.F., *Typography: how to make it most legible*. Carmel, Indiana: Design Research International, 1974

27. Weidemann, K. *Biblica designing a new typeface for the Bible*, Baseline, 6 (1985)

PSYCHO

NIVEL 1: PRE-ICONOGRÁFICO.

La paleta de color usada se limita a los colores gris, negro y blanco. Para la Tipografía se hicieron dos elecciones, el título de la película usó *Venus Bold Extended* mientras que para los créditos restantes utilizaron *News Gothic Bold*.²⁸

Los créditos empiezan con la música de Bernard Herrman. La pantalla todo el tiempo está de color negro y hay líneas horizontales y verticales grises que entran y salen de escena conforme pasan los créditos. Estos son de color blanco y se usan distintos puntajes para diferenciar el puesto o el nombre del papel de los artistas. Los créditos salen y entran partidos en dos o tres partes, en columnas y en filas, según sea el caso.

NIVEL 2: ICONOGRÁFICO.



La música empieza antes de la animación, el fondo es negro hasta que se pone un rectángulo gris que se ve dividido en horizontal, paralela y gradualmente por franjas negras, con una separación menor de un centímetro entre ellas, que entran del lado derecho. Las franjas traen consigo partes del nombre del director, una vez que se se elimina casi por completo el rectángulo gris, las franjas salen de lado izquierdo y dejan ver el nombre de Hitchcock con claridad ya que la parte restante de las letras entran del lado derecho para embonar con el título. La tipografía es blanca sin remates.

Se queda estático "Alfred Hitchcock's" hasta que vuelven a aparecer la misma cantidad de franjas grises que entran del lado derecho, rápidamente sacan el nombre del director por el título de la película. La palabra "Psycho" está dividida en tres partes. La parte que sale primero es la superior, segundos después aparece la inferior mientras que en el espacio de en medio se encuentra una de las franjas grises. Estas líneas se regresan del lado derecho y del izquierdo sale el pedazo faltante del título, se completa la palabra "Psycho" para quedarse estático un segundo, al siguiente momento la parte de en medio se mueve bruscamente a la izquierda, luego a la derecha y regresa a la izquierda, nunca embonando con las otras dos partes restantes. En el siguiente segundo, las secciones de en medio y la superior se separan de la inferior. Las dos primeras recorren la pantalla por la parte de arriba mientras que la inferior se va por la parte de abajo del cuadro. Mientras se van alejando, aparecen franjas grises verticales que salen de la mitad de la pantalla y toman dirección tanto para arriba como para abajo, logrando que las líneas empujen el distorsionado título de "Psycho" y que salga del cuadro.

28. Boneu, A./Solana, G. (2008). *Uncredited, Diseño gráfico y títulos de crédito*. España: IndexBook.

La sección superior de las franjas no concuerdan con la posición de las líneas grises inferiores, hasta que las formas abarcan toda la pantalla, éstas concuerdan formando líneas rectas. Y salen de cuadro de la parte de arriba con un movimiento de retroceso. Traen consigo pedazos del nombre "Anthony Perkins", título que hasta estar en la mitad de la composición, las partes embonan y se logra distinguir el texto.



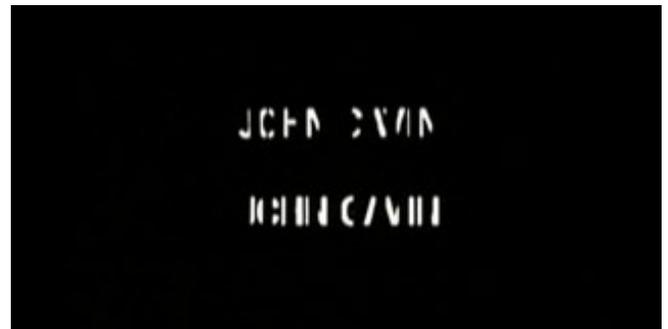
Queda unos segundos en estático para proporcionar buena lectura del crédito, las franjas grises ahora salen del lado superior izquierdo e inferior derecho. Las líneas llevan diferente alturas y la separación entre ellas es mucho mayor a diferencia de las anteriores, aproximadamente tienen de 5 a 6 cm de distancia. Antes de tocar el nombre, éste se distorsiona, se generan cortes en el título de forma vertical y se desfasa la posición cuando se suben y bajan las partes del nombre. Conforme las líneas avanzan, los cortes de "Anthony Perkins" siguen la dirección hacia lo alto y hacia lo bajo respectivamente. Las franjas, inclusive, se sobreponen al título, hasta que éste, por completo, sale de pantalla y las líneas grises abarcan todo el cuadro.

Las líneas se quedan sin movimiento un segundo, dos de ellas empiezan a bajar a diferentes alturas, las demás franjas empiezan a hacer lo mismo y pareciera que quien las obliga a retroceder son cortes de letras que entran desde arriba. Cuando las franjas llegan al final de la pantalla aparece en la parte de arriba los pedazos restantes del título, luego de 7 cuadros, momentos en los que los pedazos de la letras van bajando, se logra entender el nombre de "Vera Miles", se queda instantes en pantalla hasta que aparecen las mismas franjas grises y entran de la parte inferior del cuadro, igualmente van a diferentes alturas pero tienen la misma distancia que se había mostrado desde el inicio en el primer título. El nombre se vuelve a cortar verticalmente y sale de pantalla en distintos momentos, un

corte va arriba de la otra con una separación de 4 a 5 centímetros.



La animación de las líneas vuelve a abarcar todo el escenario, y salen de la parte inferior de la pantalla, también a distintas alturas. Para el siguiente nombre, "John Galvin" se usó la misma animación de entrada que se utilizó con el título de "Vera", pero la salida es distinta. Las franjas que determinan el final del nombre en pantalla ahora entran de lado izquierdo, por lo tanto, los cortes de las letras son horizontales y son dos. Donde la parte de enmedio es la primera en desfase con un movimiento a la derecha aproximadamente de 7 cm de lugar original. Los otros dos cortes empiezan a desplazarse, al parecer con más lentitud, al mismo lado. Al mismo tiempo las franjas siguen creciendo en forma horizontal hasta que sacan todo el título y las líneas abarcan toda la pantalla.



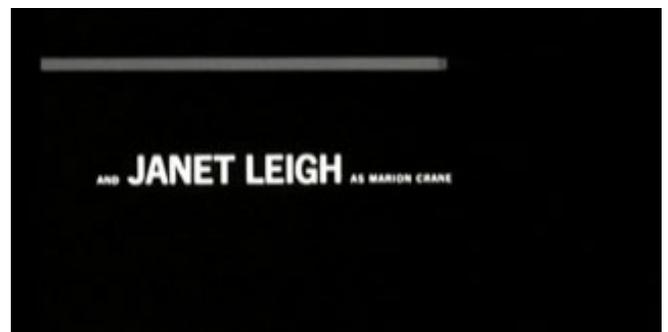
Luego de 9 cuadros, aparece la palabra “co-starring” del lado izquierdo justo en medio del cuadro. Las líneas empiezan a hacer un movimiento de retracción, las seis primeras salen del lado izquierdo en diferentes posiciones mientras que las restantes, 8 franjas, salen del lado derecho. Antes de que las formas salgan por completo, se empieza a vislumbrar el título de “Martin Balsam y John McIntire”. El nombre dura menos tiempo que todos los anteriores en pantalla, sale del lado derecho mientras que la palabra “co-starring” sale del lado contrario.



La pantalla se queda en color negro, después de 7 cuadros, entra una línea del lado superior derecho, luego de 2 cuadros, aparecen otras dos franjas grises, cubren el camino hasta llegar del lado izquierdo. Un pedazo de franja se alcanza a ver, y a diferencia de toda la animación que se fue describiendo, ésta no entra a escena desde el perímetro de la pantalla, ésta comienza a tres cuartos de la pantalla del lado izquierdo. Y en vez de crecer en una sola dirección, se engrandece en ambos sentidos: izquierda y derecha. Antes de cubrir la pantalla entran 6 líneas más del lado derecho del cuadro con dirección a la izquierda. Entra otra franja, arriba de la mitad del cuadro, del lado izquierdo con dirección al lado contrario y otras dos en la parte superior con el movimiento inverso. Nuevamente la pantalla se ve dividida por las franjas grises, se queda así 2 cuadros, hasta que empieza a retroceder la animación que se divide horizontalmente en tres, la parte de arriba consta de siete franjas, la zona de enmedio de una línea y la última de otras siete.

La primera sale retrocediendo de lado izquierdo, la última sale del lado derecho mientras que la franja de la mitad se queda y retrocede para el lado izquierdo pero con lentitud. Entran a escena cuatro títulos del lado izquierdo. Las líneas paralelas empiezan a decrecer en las dos direcciones, izquierda y derecha, desapareciendo en la mitad de la escena y da lugar a un listado de nombres que se posa en la parte inferior central de la pantalla. El listado es de dos columnas, en la primera hay tres nombres y tiene una palabra con puntaje menor que dice “with”, mientras que en la segunda hay cuatro títulos. Se queda una duración de 100 cuadros aproximadamente, y sale del cuadro del lado derecho.

La pantalla se queda en negro 6 cuadros, en el séptimo entra del lado izquierdo otro título con tres cortes horizontales. El recorte inferior es el primero en salir y en posicionarse, el superior lo sigue con un cuadro atrás de desventaja mientras que la parte interna traída por franjas grises, las cuales entran a escena, se superponen al título, recorren su trayectoria hasta la derecha, cubren la pantalla, se quedan 2 cuadros y luego retroceden para mostrar así la parte faltante del título “Janet Leigh as Marion Crane”, este se mantiene en pantalla 87 cuadros, correspondientes a aproximadamente 3 y medio segundos. Luego el nombre se empieza a separar el apellido de la actriz y el papel que interpreta “Leigh as Marion Crane” se mueve a la derecha a una distancia de 9 centímetros aproximado. Mientras que “and Janet” se recorre a la izquierda, saliendo del cuadro las primeras cuatro letras. Cada parte del nombre sigue su trayectoria conforme los cuadros van pasando, hasta que llegan a desaparecer de pantalla.



Ésta se queda en negro por 5 cuadros, en el sexto aparece una línea gris horizontal que entra del lado izquierdo de la pantalla, en el séptimo cuadro entra otra línea con una distancia de la otra, aproximada de 4 a 5 cm. Salen 5 franjas más con diferentes alturas que abarcan solamente la mitad de la pantalla.

Conforme avanzan los cuadros, las líneas siguen su recorrido para lograr tocar el perímetro de la pantalla de lado derecho. Una vez alcanzado el límite, salen siete líneas más pero del lado contrario a las anteriores, recorren su camino hasta tocar el perímetro izquierdo, la pantalla está dividida ahora con 14 líneas grises. Se queda así cuatro segundos, de las siete franjas que entraron hasta el final, la última línea gris, de arriba hacia abajo, empieza a retroceder con dirección a la derecha, a lo que la línea de abajo de ésta y dos arriba empiezan a hacer el mismo movimiento, las primeras franjas se retraen para el lado contrario. Dejando una sola línea sin moverse. Antes de que todas las siete líneas desaparezcan de la pantalla, comienza a entrar del lado inferior izquierdo otro título de dos párrafos, las franjas que obstruyen el paso del nombre se retraen y salen del lado derecho. El título se divide por párrafos, el de arriba "Screenplay by Joseph Stefano" antes de llegar al límite izquierdo del cuadro, paralelamente la única línea del cuadrante superior que se había quedado estática, empieza a moverse ligeramente a la derecha, sin embargo, el nombre se mueve a la derecha empujando a la barra en la misma dirección hasta que ésta desaparece de la pantalla por completo. Y se queda en el cuadro *minutos primer párrafo "Screenplay by Joseph Stefano" y segundo "Based on the novel by Robert Bloch", éste es el primero en salir de pantalla con un ligero desfase adelantado de la primera línea.

La pantalla se queda negra. De la mitad salen líneas horizontales que crecen para ambos sentidos, derecha e izquierda, cada una cubre la pantalla a diferente tiempo, una vez que está la retícula de franjas, todas las líneas se retraen hacia la izquierda a diferentes velocidades. Una vez que salen por completo, en el cuadrante superior de la pantalla entra de lado izquierdo en forma de listado cinco cargos de la producción. Su posición final no es justamente en medio, si no que está más cargado a la izquierda, se quedan estáticos unos cuadros. Luego, cuatro cargos, con sus respectivos nombres, salen de pantalla del lado derecho mientras que el último nombre "title designed by Saul Bass" sale del lado izquierdo.

El negro de la pantalla dura unos segundos, hasta que se dislumbra la entrada de dos títulos más que entran de la izquierda y la derecha. Éstos están conformados por dos filas y tres columnas cada uno. Los seis nuevos cargos y sus respectivos trabajadores se posan en el cuadrante de la izquierda. Una vez

que se quedan estáticos, aparecen los derechos de copyright de la película alineados al centro de ambas columnas. Éstas se separan para salir de escena, una toma la dirección a la derecha y la otra a izquierda. Las líneas grises horizontales aparecen de ambos lados, van entrando a escena gradualmente con distintas velocidad ya que unas entran antes que otras. Una vez enrejada la pantalla, las franjas se retraen en 4 grupos.

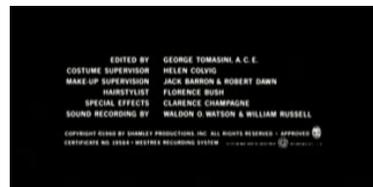
Cada uno sale en direcciones intercaladas con el grupo anterior. Desaparecen del cuadro cuando entra del lado derecho el título "Assistant director: Hilton A.Green", una vez que este se centra, sale otro nombre del lado contrario y se posa en el cuadrante de la derecha, creando un tipo de escalonado con el anterior título. Cada título sale del lado contrario de donde entro.

Entran a escena dos grupos de líneas horizontales con distintos tiempos de entrada y distancias. Entre las líneas, se logra ver un título cortado horizontalmente en tres partes. Sólo se logran ver la parte superior y la inferior, ya que en medio se encuentra una franja gris. Cuando logran embonar los cortes del título, las líneas ya han tocado el perímetro del lado al que se dirigían. La líneas se retraen, salen del lado derecho y la parte que faltaba del título entra del lado izquierdo. "Music by Bernard Hermann" se queda en pantalla unos segundos.

Luego entran de nuevo las líneas horizontales del lado izquierdo, al mismo tiempo, el título vuelve a cortarse y se comprime en sí mismo. Logrando sólo dos cortes horizontales en vez de tres los primeros cuadros, una vez que el corte superior se mueve a la derecha con intención de salir de escena, el pedazo inferior se divide en dos. Teniendo tres cortes, los primeros en desaparecer de escena son los de las esquinas, mientras que la parte de en medio sale sobreponiéndose a las líneas grises.

Las franjas horizontales cubren la pantalla hasta que un corte de otro título se presenta con una entrada del lado izquierdo. Nuevamente la tipografía está cortada horizontalmente en tres partes. Al entrar la otra parte inferior del nombre, las líneas comienzan a retraerse. Los pedazos del título se alinean, salen todas las franjas del lado izquierdo excepto una, entra el corte faltante, toma posición, embona con los otros pedazos de "Directed by Alfred Hitchcock".

Una vez que se ha descrito lo que pasa en todos los cuadros de la secuencia, se puede hablar con más claridad sobre lo que ocurre con los elementos a tratar con base en el diseño.



YUXTAPOSICIÓN

En la secuencia de créditos de *Psycho* nos encontramos con una yuxtaposición que interrelaciona sus formas, es decir, largas líneas gruesas salen de diferentes partes de la pantalla, donde se llegan a tocar, pero no se interponen unas con otras, ya que cada una tiene una secuencia propia que seguir. La velocidad de la danza de líneas que entran y salen vertical y horizontalmente expresan la ansiedad, e incluso, suspenso al no poder leer de primera vez el texto que te muestran.

El ejemplo claro lo podemos ver al segundo 14, cuando aparece el título *Psycho* y la parte central de la tipografía divide en tres.

DISTORSIÓN

La distorsión que se le hizo fue dividir las letras por medio de rayas horizontales y verticales que se expanden y se contraen.

Las únicas palabras que llevan una distorsión en la tipográfica son *Psycho* y la segunda vez que aparece Alfred Hitchcock al final de los créditos, divididas en tres partes horizontales donde baila la parte central de izquierda a derecha y viceversa en los créditos.

Mientras que en los personajes principales nos encontramos con dos cortes verticales en la tipografía. Esto se podría referir a la dualidad humana normal que existe en todos, el bien y el mal juntos en un solo ser.

COLOR

- **Blanco**

Denotación: Unificación de los colores luz.
Connotación: Representación cromática de los dioses. Tiene lecturas positivas, ya que se le atribuye el positivismo, pureza, luz, paz y virtud.

- **Negro**

Connotación: Ausencia de luz. Opuesto a la luz ya que se concentra en sí mismo.

Denotación: Relacionado con el suspenso, tinieblas, muerte, silencio y horror. Aunque también se lee como un color elegante. El uso excesivo te lleva a la intimidación y miedo.

Se utiliza en las barras horizontales y verticales que entran y salen de campo sólo en los primeros 8 segundos. Pareciera que la pantalla gris se rasgara por los trazos para que al final todo resulte negro. "Como una nada sin posibilidad, como una nada muerta después de apagarse el sol, como un silencio eterno sin futuro ni esperanza" Representa el final y

la muerte que viene de todas las direcciones a donde se pueda mirar. Donde la locura de uno mismo cava su propio destino al actuar en contra de lo que moralmente está bien visto.

- **Gris**

Connotación: Estabilidad, ya que es el centro, se muestra neutral. Duda, melancolía, formalidad, lógica y esencial. Con la combinación del negro, blanco y gris se le da un significado de prestigio.

Denotación: Color acromático que puede llegar a estar comprendida de la máxima a la nula luz.

LEGIBILIDAD

Para lograr legibilidad, se tomó en cuenta primordialmente la pregunta ¿dónde se va a leer el mensaje? Ya que en el cine, una pantalla enorme que tiene espectadores ansiosos por ver algo nuevo, se debe de tener un puntaje de tipografía lo suficientemente grande para ser visto el mensaje sin dificultad, pero cuidando que no acose la vista del público.

Retomando la idea de proyectar la secuencia para realizar este análisis.

Las medidas son las siguientes:

70 pulgadas: 177.8 cm



Existen tres variaciones de puntajes en la tipografía, cabe destacar que dentro de las tres variaciones, el puntaje entre nombres y cargos tienen una ligera di-

ferencia de decimales entre ellos. La palabra *Psycho*, título de la película tiene un puntaje de 356 puntos, el nombre los participantes de la producción tienen 164.3 puntos y el cargo de estos tiene 89.8 puntos.

El contraste del color de la tipografía, con el color del fondo y las líneas grises que entran y salen de pantalla ayudan a la legibilidad ya que al juntar el blanco con el negro crean el contraste de tonos más acentuados con un máximo de legibilidad y economía de medios.²⁹

Para saber si el interlineado y contraformas ayudan a la legibilidad, se tomó en cuenta que los entornos, tanto izquierdo como derecho, son proporcionales a los perfiles y a las contraformas de las letras.³⁰

Tomando en cuenta el libro de Karen Cheng “Diseñar tipografía” y la fórmula del tipógrafo Walter Tracy, citada en su escrito, el espaciado de la tipografía sí ayuda a la legibilidad ya que ésta cuenta con una anchura del 50% entre dos astas de la H, los entornos de la O son más pequeños que los de la letra anterior.



Los criterios de visión para los créditos a corta distancia: el puntaje no es excesivo como para crear incomodidad en los espectadores, el puntaje mínimo de los cargos y el máximo del título tienen legibilidad. A media distancia, el puntaje mínimo y el máximo tienen igualmente legibilidad, mientras que a larga distancia, el puntaje del título de la película sí se logra ver bien, pero el puntaje de los cargos de las personas de producción no tienen legibilidad, se ve borroso y distorsionado, aunque es importante aclarar que estas características surgen también por el tipo de rodaje del filme.

29. Wong, W. (1992). *Principles of color design*. Barcelona: Gustavo Gilli.

30. Cheng, K. (2005). *Designing type*. Barcelona: Gustavo Gilli.

La visualización conforme al tiempo es la ideal. Ya que se logra leer con claridad cada nombre al dar máximo tres segundos por texto, tiempo perfecto para una lectura eficaz.

La composición representada en la secuencia tiene una estructura formal, ya que las normas de los elementos están predeterminadas, las formas se ordenan conforme a una repetición de movimientos, y aunque las direcciones son distintas de las líneas que entran y salen de la escena, su posición, color y tamaño es el mismo. Y las direcciones son de izquierda a derecha, viceversa y de arriba para abajo y viceversa.

NIVEL 3: ICONOLÓGICO

En 1954, Plainsfield, Wisconsin, una camarera llamada Mary Hogan desapareció sin dejar rastro. Un hombre con ojos fríos e introvertido bromeaba acerca de su paradero diciendo: “No ha desaparecido... De hecho está ahora mismo en mi granja”. Tal persona se llamaba Edward Theodore Gein, un asesino que marco la historia de E.U. al matar al menos a tres personas que se lograron identificar. Otras de sus víctimas eran los muertos en sus tumbas, ya que robaba los cuerpos y los conservaba. Al momento de descubrir los crímenes del asesino, encontraron pedazos de cuerpo humano decorando su casa. Desde lámparas de pedazos de piel cosida hasta cinturones de pezones de distintas mujeres. La justificación psicológica de esta situación es que Edward, al vivir con una madre sobreprotectora con ideas tradicionalistas, el muchacho no tuvo el contacto suficiente de sociabilización que cualquier persona requiere. Al momento de morir su progenitora, Gein entra en un colapso mental lo suficientemente fuerte como para robar la tumba de su madre. Instante en el cual la mente del asesino se divide en dos: en Edward, un niño temeroso y en Augusta, una madre que impide que nadie influya en la personalidad de sus hijos. El ladrón de tumbas, al momento de explicar el porque había matado y robado tantos cuerpos, él sólo mencionó que su madre le pedía que lo hiciera, ya que tales personas no vivían “dignamente”. Al sufrir de esquizofrenia auditiva Ed Gein se volvió uno de los asesinos seriales más importantes y espeluznantes en la historia de Estados Unidos. Inspiró libros, canciones y obviamente, películas.

En noviembre de 1959, Hitchcock estaba en la etapa de postproducción de su película *North By Northwest*, su quincuagésima obra cuando, al leer la



sección de literatura del New York Times y encontrar una crítica bastante buena de Boucher acerca de un libro llamado *Psycho* de Robert Bloch, decide que esa será su nueva historia. El cineasta se interesó tanto en la novela que compro la obra para quemarlas, ya que quería que nadie supiera el final de su nuevo filme. El asesino llamado Ed Gein ahora se llamaría Norman Bates y la víctima principal se llamaría Marion Crane.

Para la realización de la película se contó con un presupuesto de \$ 806.947,55 dólares, cantidad pequeña a comparación de otros proyectos. Paramount se negó a financiarle el trabajo argumentando que era una historia sumamente repugnante, tanto que no sería visto por ninguna persona. En conclusión, la casa productora que financió la película fue *Shamley Productions*, empresa que producía la serie de televisión “Alfred Hitchcock presents...” Para mantener los costes bajos y por la propia comodidad de Hitchcock, la mayor parte del equipo de producción fue utilizado anteriormente en la serie de televisión,



incluido el director de fotografía (John L. Russell), al escenógrafo, supervisores, y el primer asistente de dirección.³¹

Contrató a Janeth Leight, estrella del momento de Hollywood, Anthony Perkins y Vera Miles como actores principales del filme. Mientras que Bernard Herrmann era el encargado de la banda sonora, George Tomasini de la edición y Saul Bass del departamento artístico (story board y secuencia de créditos).

La película causó conmoción cuando a la mitad de ésta se muere la que se supone que es la protagonista, su vida termina con una de las escenas más enigmáticas en la historia del cine, Marion Crane es asesinada en la ducha por lo que parecer ser la madre de Norman Bates. La película contaba con escenas nuevas visualmente, como ver a Janet Leigh en sujetador o la primera toma “voyerista” de Marion con Sam en el hotel. Todo esto se debió a que el cineasta se enfrentaba a una nueva generación de fanáticos, quienes seguramente si veían una típica escena de amor sellada con un beso, perderían interés en el largometraje.³²

Hitchcock supo como contar la historia visualmente, incluso con el limitante de la gama tonal. Como

era usual en sus películas, la culpa y la redención estuvieron presentes en cada escena de manera sutil pero sin pasar desapercibidas. El más ligero detalle era sumamente importante para el británico, desde el color de la ropa interior de Marion hasta el concepto de purificación de la ducha.

Para el cineasta era muy importante demostrar que la personalidad de Norman Bates estaba dividida, tratando de esa manera a la madre y a Norman como dos personas distintas que compartían el mismo cuerpo. Concepto importante para la creación de todo el filme.

Para la realización de la secuencia de créditos, Saul Bass usó líneas horizontales y verticales que salen a la pantalla y se esconden. Debido a los recursos tecnológicos de la época, Bass tuvo dificultades para materializar su idea. En esos tiempos, los créditos se elaboraban primeramente en un story-board, para después pasar a mano los elementos en los fotogramas, así como la tipografía y realizar con eso las animaciones correspondientes. En *Psycho* se decidió que la mejor manera de realizar la secuencia era animar las líneas que subían y bajaban, mientras que las que iban de derecha a izquierda

31. Psicosis Película, [en línea], México, Wikipedia, [Consultado el 21/10/2016]. Disponible en internet:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Psicosis_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Psicosis_(pel%C3%ADcula))

32 Truffant, Francois. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

La película fue filmada en blanco y negro por decisión y economía del director, ya que las productoras no creían que iba a ser una buena inversión realizar ese tipo de filme porque retomaba temas muy escabrosos para la época, como el homicidio, problemas mentales, y la toma específica que hizo Hitchcock de la taza de baño, que además funcionaba.³³

Al usar el color blanco obtenemos la chispa irónica del director, ya que su contacto con la religión no fue del todo placentera, por lo tanto al usar este color en una palabra tan escabrosa, para la época, como *Psycho*, causa conmoción para el mejor observador. Después hay que darse cuenta que todo el largometraje está lleno de culpabilidad con una ligerísima gota de redención por parte de los personajes principales. Hay actos crueles y viles donde cada uno se crea sus propias trampas, tal como lo dice Norman Bates al momento de hablar con Marion Crane minutos antes de asesinarla. No puede haber mejor manera de contrastar el concepto de la película con la psicología del tono blanco, una manera demasiado sutil de confundir nuevamente al público sobre la trama de su obra maestra. Mientras que el color negro posiblemente indica un escondite secreto pero las líneas van a tal velocidad que es posible discernir que se trata de la personalidad disociativa que padece Norman Bates. Idea reforzada con el color gris, ya que este tono es un color sin carácter, sin fuerza alguna, sucio y conformista. Conocido también por su insensibilidad e indiferencia, donde los espíritus que van al limbo son de este color. Al representarlo en el fondo de los créditos al inicio, se puede observar el juego incesante que tiene con las barras negras encima de él, donde la zona gris es un espacio difuso. Para que después, este color sin aparente intención se vuelva las líneas horizontales y verticales que eran de color negro.

se hicieran en directo en la pantalla gracias a unas barras negras que se movían a distintas velocidades. Esto se grabó en diferentes campos (espacio en el que entran todos los espacios visibles) para lograr una mejor realización. La parte animada fue en un campo de visión de 12mm y las barras horizontales en uno de 24mm. Las barras eran el doble de anchas que los dibujos de la animación, pero gracias a la utilización de dos campos distintos el resultado final encaja perfectamente.

Para la fragmentación del título de *Psycho* y el nombre de Alfred Hitchcock se dividió la tipografía en tres partes, fueron grabadas por separado en distintas velocidades para lograr la transgresión requerida. La película terminó de grabarse el 1 de Febrero de 1960, donde la mayoría fue tomada con lentes de 50 mm en cámaras de 35 mm.

Tomando de referencia la cita anterior, la secuencia de créditos expresa en su totalidad el contenido de la película. La ruptura de la mente de Norman Bates con las líneas que se expanden y se contraen, o la parte central de la tipografía dividida en tres que cambia de dirección.

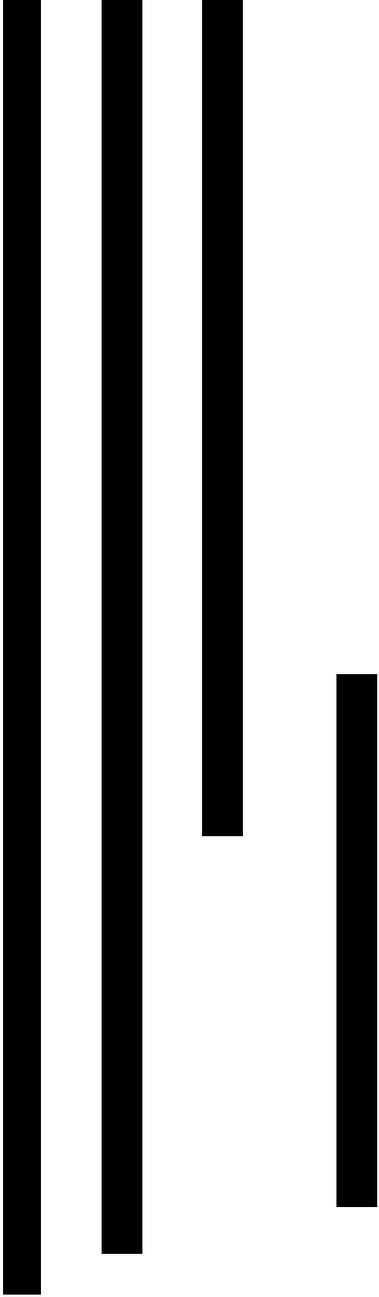
33. Rebello, S. (2010). *Alfred Hitchcock and the making of psycho*. EU: Open Road.

Esto se debe a que se quería reforzar el concepto de un cuerpo con distintas personalidades. La transgresión de la mente de Norman Bates por la imagen de su madre dentro de él. El cuerpo sería la tipografía en sí, recortada y dividida, más no separada, siempre mantiene el mismo ancho, grosor y tono de la letra. Aunque también el nombre de Janet Leigh se recorta en tres partes, la parte central no juega con cambiarse de sentido de izquierda a derecha como lo hacen los encabezados anteriores. Esto ocurre porque Hitchcock le mintió al público diciendo que Mario Crane era la protagonista, razón por la cual sigue la confusión en el uso de jerarquiza.

En el encabezado de Bernard Herrmann, el nombre se centro, el puntaje fue mayor que el título de su puesto, ya que Hitchcock siempre pensó que el 90% del éxito de la película se debía a la banda sonora.

En las siguientes secuencias se juega más con las entradas y salidas de las líneas horizontales y verticales, al igual que la posición de nombres dentro de la pantalla.

Para el director no fue importante el hecho de que *Psycho* fuera un gran filme, con los mejores actores, para él lo que le interesaba más era llegar al público y someterlos a una especulación emocional. Por estas razones, hizo lo posible para que la gente sintiera empatía en los personajes.³⁴



**“WE ALL GET
A LITTLE MAD
SOMETIMES”**

34. Truffant, Francois. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

THE BIRDS

ETAPA 1: PRE-ICONOGRÁFICO.

El fondo se mantiene en color blanco, donde entran y salen frenéticamente siluetas negras de aves, las cuales parecen ser cuervos. Las aves siempre vuelan debajo de los títulos para una mejor lectura. La música son sonidos ambientales de voleteos. Los títulos están centrados a la pantalla y son de tipografía incisa, de color azul con una sombra paralela derecha. Hay distintos puntajes entre los cargos y los nombres. La forma de desaparecer los créditos es gradual, donde pareciera que las aves se llevan las letras. Ya que los nombres salen de pantalla a pedazos sin orden alguno. La secuencia contiene 15 escenas donde aparecen los cargos de los involucrados con la película.



ETAPA 2: ICONOGRÁFICO.

La secuencia empieza con un fondo blanco y el sonido ambiental de aleteos de aves, lo que pareciera que son cuervos atraviesan la pantalla, empiezan el voleteo del lado izquierdo. Entre el vuelo de las aves, va apareciendo poco a poco de manera cortada y distorsionada el nombre de Alfred Hitchcock escrito con una tipografía en color azul y tiene una sombra paralela del lado derecho.

El revuelo de las aves ahora vienen de ambas direcciones, tanto de la izquierda como de la derecha. Salen tanto en diagonal como recto, y sin ningún patrón repetitivo de vuelo. El título del director va desapareciendo por partes, esto pasa sin que necesariamente un ave pase volando enfrente o atrás del título, aunque para que parezca que así es, las aves no dejan de pasar para hacer más dinámica la transformación y convertirse en "The Birds, from the story by Daphne Du Maurier". El título principal cuenta con una tipografía de mayor puntaje.

El título se mantiene por segundos, hasta que por pedazos empieza a desaparecer y en su lugar aparecen otras letras. La tipografía se va transformando y hay aves que siguen pasando en pantalla mientras esto sucede. El título que toma el lugar del nombre de la película es: "Starring Rod Taylor".

Entran del lado derecho cuatro aves a destiempo e intercaladas con otras 4 aves del lado izquierdo.

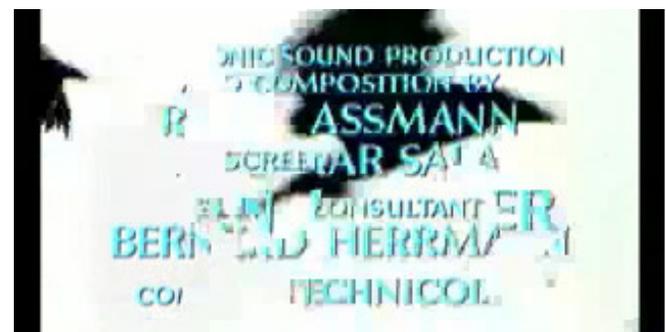
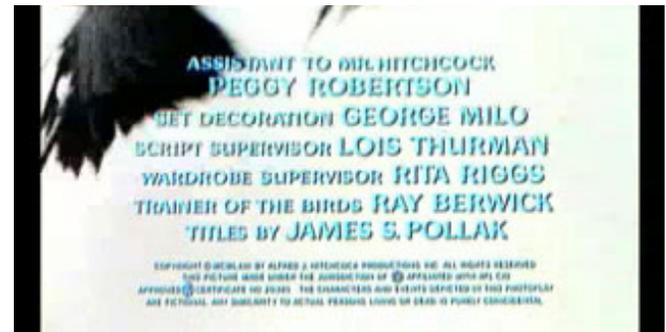
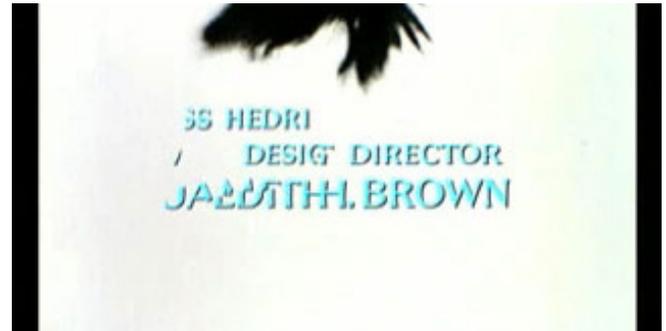


Unos pájaros al “pasar” tan cerca de la cámara, llegan a cubrir más la pantalla haciéndose ver más grandes. Mientras los créditos siguen descomponiéndose, y se reemplaza el título anterior con “Jessica Tandy/Suzanne Pleshette”, y se separan los dos nombres en dos filas. Ambos títulos tienen el mismo puntaje.

Cinco aves entran del lado izquierdo volando en diferentes direcciones, no siempre se van recto, algunas toman un recorrido en diagonal. Mientras que del lado derecho entran 9 pájaros que vuelan a diferentes distancias. Los títulos siguen desapareciendo sin orden algunos y en partes hasta que se transforman gradualmente en dos líneas, la primera dice “And introducing” y la segunda muestra el nombre de la protagonista de la película “Tippi Hedren”. El vuelo de las aves pareciera más desenfrenado, entran en varias direcciones y las salidas que tienen de pantalla son en diferentes puntos. Después de 4 segundos, tres aves entran del lado izquierdo, con distintas cercanías con la cámara, el último pájaro da inicio a que el título de Hedren vaya despedazándose, conforme entran 6 aves más, el título sigue descomponiéndose para terminar en cuatro líneas. La principal “Co-Starring” y tres nombres en forma de listado “Veronica Cartwright/ Ethel Griffies/ Charles McGraw”.

Entran 14 aves del lado izquierdo y todas desaparecen del lado derecho. La última da inicio a la descomposición del título anterior y se logra vislumbrar que los siguientes cargos en la secuencia también será un listado, con menor puntaje pero con más nombres. El aleteo de tres aves muestran los créditos que se compone de dos columnas en una composición escalonada con 11 nombres, donde el último muestra un puntaje inferior y está centrado en la pantalla en la parte de abajo de la pantalla. Entran a escena más aves del lado derecho que del izquierdo, sobrevuelan por 3 segundos hasta que un pájaro del lado derecho pasa y distorsiona el título que estaba. Se logra ver que se reemplazará el texto anterior con el director de fotografía. Título centrado con distintos puntajes entre el nombre y el cargo. “Director of Photography”, “Robert Burcks”.

En esta ocasión, las aves que vuelan en pantalla no pasan al centro como en los anteriores títulos, la mayoría se queda al margen del perímetro o sólo se logra ver la silueta pero no cumple el recorrido del vuelo que se venía presentando en los nombres anteriores. El título se distorsiona de una



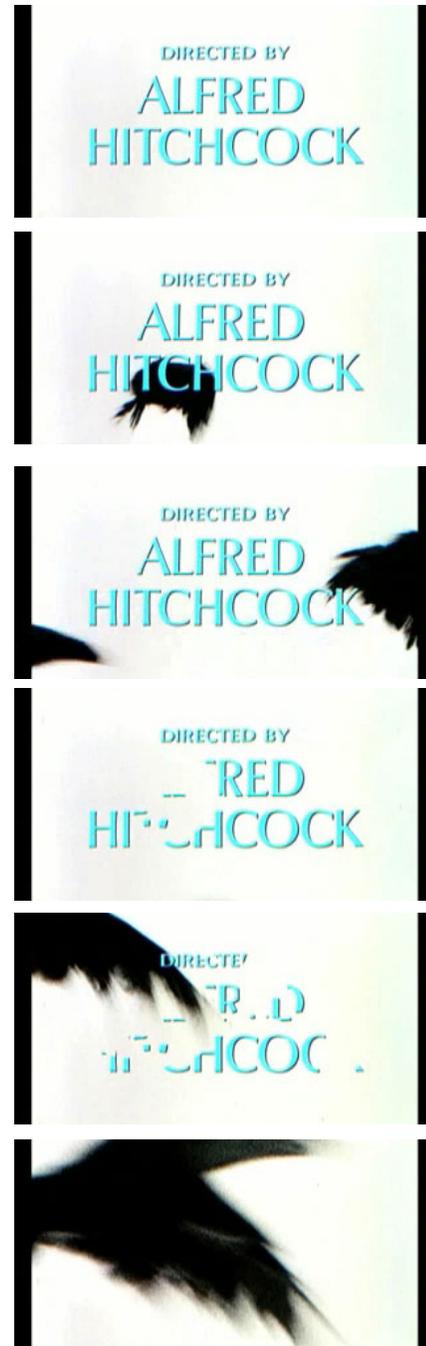
manera menos caótica, la descomposición viene del lado izquierdo y va transformándose hacia el lado contrario para que deje ver “Production Deisgned by” y el nombre de “Robert Boyle”. A diferencia de los demás títulos, éste se queda más tiempo con el fondo negro sin que un ave aparezca, una vez que aparecen, incluso, llegan a casi llenar toda la pantalla con su silueta

Un ave que entra a escena del lado derecho empieza la deformación del título, que comienza del lado contrario. Se muestra centrado en pantalla el nombre de “James Brown” y su cargo “Assistant director”.

Un pájaro entra a la secuencia del lado izquierdo, al llegar a la mitad de la pantalla, el título anterior empieza a transformarse. Entran al mismo tiempo dos aves del lado izquierdo y otras dos del lado derecho. Para que el título se termine en transformar en tres líneas de texto “Miss Hedren’s Costumes/ designed by” como subtítulo y cargo, “Edith Head” como título y nombre.

Las aves vuelan en ambas direcciones de la pantalla, izquierda y derecha. Éstas se logran intercalar con las otras. Un pájaro que vuela a la mitad de la pantalla pero sólo se ve el ala en la parte inferior empieza la deformación del título. El cual deja ver que el siguiente cuadro constará de un listado más grande, con menor puntaje y con el escalonado que se había mostrado anteriormente. Después de cinco pájaros que vuelan sobre la pantalla se muestran 9 filas con dos columnas cada una. La primera columna muestra cada cargo y la segunda el nombre de la persona.

Sigue sin haber una secuencia de vuelo de las aves, incluso hay pájaros que aparecen a un cuarto o a la mitad de la pantalla, y hay otras que sólo muestran una parte de la silueta, ya que salen muy pegados al perímetro de la pantalla. Un pájaro que entra del lado derecho comienza con la deformación del título, que da entrada a que el siguiente cuadro será un listado casi con el mismo nivel de contenido. Pasan dos aves en escena y dejan ver dos líneas de texto, un subtítulo de cargo con su correspondiente título de nombre centrados a la pantalla, mientras que hay cinco filas abajo con dos columnas cada una. Y abajo de éstos se muestra con una alineación centrada los derechos de copyright de la película. Los cargos mostrados en este cuadro son: asistente de la señora Hitchcock Peggy Robertson, el decorado del set George Millo, supervisor del guión Louis Thurman, supervisor de vestuario Rita Riggs, entrenador de aves Ray Berwick y títulos por James S. Pollak.



La transformación del título se da a la salida del lado derecho de un ave en vez de que sea con la entrada como se había estado haciendo con los anteriores títulos. Salen en forma de listado 7 filas con los cargos de las personas encargadas de la producción, composición y consulta de sonido.

Esta vez, dos pájaros comienzan la deformación que empieza del lado izquierdo, sigue del derecho y termina deformándose de la parte superior del texto. Ahora aparece el cargo de “Screeplay by”

y el nombre "Evan Hunter" centrado a la pantalla. Un ave que entra del lado izquierdo, cuando llega a la mitad de la pantalla transforma el título anterior y deja ver el siguiente que constará de un puntaje mayor con tres filas. Aparece el nombre de "Alfred Hitchcock" con un puntaje de "" y su cargo de dirección con "" puntos centrado a la pantalla. Entran 6 aves del lado derecho, donde el último pájaro de tamaño mayor a los anteriores, terminar por llevarse el nombre del director que se fue desapareciendo poco a poco de escena mientras sobrevolaban los demás pájaros. El fondo se queda de color blanco siete cuadros, en los siguientes entran 7 aves más hasta que el fondo se pone de color negro gradualmente.

En la secuencia de créditos de *Psycho* nos encontramos con una yuxtaposición que interrelaciona sus formas, es decir, largas líneas gruesas salen de diferentes partes de la pantalla, donde se llegan a tocar, pero no interponen unas con otras, ya que cada una tiene una secuencia propia que seguir. La velocidad de la danza de líneas que entran y salen vertical y horizontal.

Hitchcock contrata al diseñador James Pollack para que creará una nueva tipografía que sólo fuera del largometraje y dicha fuente jamás se digitalizó.

La tipografía usada es incisa, por su modulación inclinada de trazo redondeado y una anchura relativamente uniforme.

YUXTAPONICIÓN

The Birds cuenta con una yuxtaposición creada por las siluetas de las aves que llegan a sobreponerse una en la otra, las variaciones como se ha dicho anteriormente con el análisis de cuadro por cuadro, sin embargo, las aves no sólo se yuxtaponen entre ellas, si no también en la tipografía, cuando las siluetas se llevan pedazos de los títulos con la finalidad de exponer a modo de metáfora la idea central de la película, un mundo caótico creado por las aves.

COLOR

- **Blanco**

Denotación: Unificación de los colores luz. El color blanco se utilizó en el fondo de la secuencia de créditos.

Connotación: Representación cromática de los dioses, y de la iglesia. Tiene lecturas positivas, ya que se le atribuye el positivismo, pureza, luz, paz y virtud.

- **Negro**

Connotación: Ausencia de luz. Opuesto a la luz ya que se concentra en sí mismo.

Denotación: Relacionado con el suspenso, tinieblas, muerte, silencio y horror. Aunque también se lee como un color elegante. El uso excesivo te lleva a la intimidación y miedo.

- **Azul**

Denotación: Color con longitud de onda entre 460 y 482 nm. perteneciente a los colores primarios de concepto frío.

Connotación: verdad, serenidad, pureza, armonía, fidelidad, sinceridad, feminidad y responsabilidad.

La tipografía es de tono azul. Nunca cambia más que los puntajes dependiendo al puesto y la relevancia de la persona dentro del filme. Se puede ligar este color a la feminidad, ya que es un tono tranquilo, pasivo e introvertido.

DISTORSIÓN

La tipografía se distorsiona cada dos segundos cada nombre. Cuando las siluetas de las aves entran a escena van dejando y desapareciendo partes de tipografía. Las aves entran y salen por cualquier zona de la pantalla, es una aparición incontrolable al igual que se muestra en el largometraje.

LEGIBILIDAD

En esta tipografía también existen tres variaciones de puntajes en la tipografía. La primera es para el título principal tiene 752 pts. La segunda, que son los nombres de las personas involucradas tienen 344 pts, y la tercera para los cargos del personal tiene 233 pts.

La tipografía de color azul y el color blanco del fondo generan contraste a la vista pero no es por el uso de esos colores, si no que la tipografía tiene una sombra paralela con el fin de separar las letras del fondo y generar legibilidad. Ya que por si no existiera tal sombra, no existiría contraste entre el blanco y el azul, ya que el último tiene un valor relativamente bajo, con una visualización no muy lejana del primero.

En esta secuencia, también ayuda el interlineado y las contraformas a la legibilidad. Ya que cumple con el 50% de anchura de separación de una H con otra H, y el interlineado entre la H y la O.

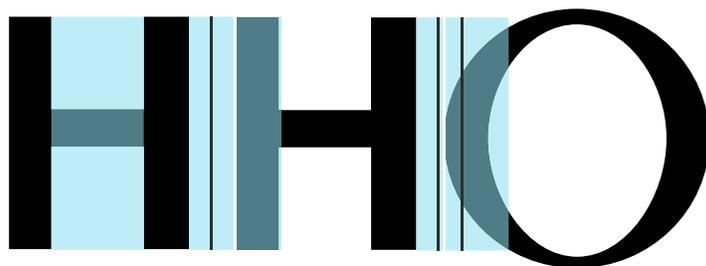
La duración de los créditos para ser legibles correctamente es de 7 segundos para el título de la película y de dos a tres segundos los nombres y puestos de los que hicieron el filme.

Al principio de la secuencia no hay legibilidad ya que sólo hay pedazos de la tipografía, sin embargo, conforme van apareciendo las aves los nombres se completan o se vuelven a destruir según sea el caso.

El tiempo de lectura por cada texto es de 2 a 3 segundos, excepto el título de la película, que se queda en escena por 5 segundos.

COMPOSICIÓN

La composición muestra el caos que ocasionan estos animales acompañado de una banda sonora que pareciera contrastante relajante para lo que se está viendo gráficamente en la pantalla. Por lo tanto vemos una composición informal, ya que no hay procedimientos fijos de los elementos, hablando específicamente del aleteo de las aves, ya que éstas manejan una composición rítmica, que se



genera mediante la manipulación de las direcciones de elementos y de los espacios entre ellos.³⁵

NIVEL 3: ICONOLÓGICO.

Al igual que muchas otras obras de Hitchcock, *The birds* está inspirada de la literatura, de una novela de Daphne du Maurier, escritora inglesa, y ésta historia a su vez, está sacada de una noticia real ocurrida el 28 de Agosto del 1951 en California, E.U. El periódico local redactó lo siguiente:

“Sobre las tres de la madrugada, una lluvia de pájaros se precipitó sobre los tejados de las casas despertando a la población que, asustada por la ofensiva de las gaviotas, salió corriendo de sus viviendas y se defendió con improvisadas antorchas de fuego. Por la mañana, los habitantes de la ciudad se encontraron con las calles cubiertas por los cadáveres de los animales. Las aves, que vomitaron pedazos de pescado -su propia comida-, despedían un hedor insoportable y pestilente”.³⁶

Sin embargo, esta noticia llegó a Hitchcock cuando él ya estaba adaptando la película *The Birds*. Cuando se enteró de tal acontecimiento no estuvo más satisfecho consigo mismo por haber elegido tal historia, aunque ya varios habían tomado la trama, tanto la radio como la televisión, él estaba seguro que causaría la intriga y el suspenso que buscaba siempre en sus películas. Aunque principalmente se había pensado en que la adaptación apareciera en la serie de televisión *Alfred Hitchcock Presents*, al cineasta le gustó tanto la historia que decidió que se hiciera el largometraje.

Con la idea de “las mujeres rubias son las mejores víctimas”³⁷ el británico contrata a Nathalie Hedren, más conocida como Tippi Hedren, actriz de un comercial de una marca de productos dietéticos llamada Segoe. Nadie entendía porque Hitchcock había elegido a un talento que no tenía experiencia, de 34 años y con una niña de tres años a su cargo.

The Birds se vuelve la película más ambiciosa, debido a los montajes que llegaron a hacer en todo el filme. Se usaron aves mecánicas y reales.

Cuestión que causó varios conflictos, ya que la protagonista sufrió severos ataques de los pájaros, y esto atrasaba el rodaje, por el tiempo que Tippi necesitaba para un merecido descanso mientras cicatrizaban las heridas.

El largometraje se filmó en Bodega Bay, lugar cercano de Santa Rosa en la Costa de California. Y es la única película que el cineasta decidió improvisar en el plató ya que vio muchas fallas en el guión.³⁸ Varias de las escenas de matanza del filme que se grabaron salieron de los hechos reales de los ataques de los pájaros en California. Hecho que horrorizó a la audiencia. Nadie entendía porque las aves de repente atacaron a los habitantes de *Bodega Bay*, y Hitchcock nunca expuso una razón científica de ello, tan sólo mencionaba que el hombre no es lo único que habita en esta tierra, y que la naturaleza demanda un buen trato. Un juego sutil de la existencia de un Ser Superior que disfruta generar caos en la Tierra.³⁹ Idea relacionada con su educación en el colegio jesuita de su niñez.

La secuencia de créditos se basa en un montaje creativo donde siluetas de pájaros entran por todos lados. Éstos se tomaron en diferente tiempo. Primero la tipografía completa, la transgresión de esta cuadro por cuadro y por último los pájaros volando. Fue un trabajo que se repitió docenas de veces hasta que al final se logró el cometido y, sobre todo, los caprichos del director.

El filme es catalogado como una de las mejores historias ya que respetan la fórmula de la tragedia clásica: unidad de lugar, de tiempo y de acción.

La película se estrenó en 1953 y Tippi Hedren ganó un Globo de Oro por ser la actriz más promisoría.

La paleta cromática de los créditos tiene un poco. Ya que al usar el color blanco, si se toma como un color de referencia religioso, se le podría asociar la Virgen María, suponiendo que Hitchcock pudo haber elegido este color para representar el primer estelar en la pantalla grande de la actriz Tippi Hedren, al igual que su elección estuvo ligada con que el azul es el color más frío de todos, característica

35. Wong, W. (1992). *Principles of color design*. Barcelona: Gustavo Gilli.

36. Proceso de *The Birds*. Youtube, www.youtube.com/watch?v=qldBWPpHI-QXI. 26 de diciembre 2017. 12:30hrs.

37. Izaguirre, B. (2015). *El armario secreto de Alfred Hitchcock*. España. S.L.U. Espasa.

38. Truffant, Francois. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

39. Conrad, P.(2013). *Los asesinatos de Hitchcock*. Madrid: Turner.

que irónicamente podría describir la personalidad de la actriz con el director al momento de tener problemas laborales con él y viceversa. La relación que existe del tono con el contenido de la película, puede ser el contraste irónico del significado psicológico “paz” del color azul. Ya que las aves les declaran la guerra los humanos por haber abusado de su poder en la naturaleza. Mientras que el color negro representa la muerte, tono que no se le asigna al azar a las siluetas de las aves, ya que éstas traen consigo un mundo apocalíptico que daña a la población. La trama de un ataque de aves en una pequeña localidad de California está muy bien conceptualizado en la secuencia de créditos ya que te muestran desde un inicio una parvada de aves que aparecen en todo momento durante un minuto y 25 segundos. Los pájaros aparecen y desaparecen partes de la tipografía como el hecho de que van destruyendo la localidad al pasar.

“It could be the most terrifying motion picture I have ever made”



CONCLUSIÓN

LA SECUENCIA DE CRÉDITOS DE LAS PELÍCULAS *PSYCHO* Y *THE BIRDS*, MARCARON UNA NUEVA VISIÓN PARA LA CREACIÓN DE LOS TÍTULOS DE LARGOMETRAJES. AYUDADOS POR LA TIPOGRAFÍA, ANIMACIONES Y MONTAJES. AUNQUE NO SON LAS PRIMERAS PELÍCULAS CON CRÉDITOS ESPECIALIZADOS, LOS PROYECTOS DE HITCHCOCK SE ENCARGAN DE DEMOSTRAR QUE EL CINEASTA TENÍA UN GRAN RESPETO HACIA EL ÁREA DE DISEÑO GRÁFICO. EL HECHO DE CONTRATAR DISEÑADORES APTOS PARA LA REALIZACIÓN DE LA SECUENCIA DE CRÉDITOS, MINUTOS DE UNA PELÍCULA QUE NADIE TOMABA EN CUENTA EN ESA ÉPOCA SIGNIFICÓ MUCHO EN LA HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO, DISCIPLINA QUE SE MOSTRABA AHORA COMO PROFESIÓN DENTRO DEL CINE.

Después de este análisis, se puede observar que la labor de los diseñadores es sumamente importante dentro del cine. Tanto como Saul Bass como James Pollack lograron efectuar con éxito el concepto de la premisa de la película con tan sólo un minuto y quince segundos. De una manera tan sutil que resultó perfecta para demostrar lo que el cineasta británico Alfred Hitchcock buscaba para sus proyectos. Con misterio y distorsiones dentro de la animación realizada en ambas secuencias, así como la ayuda paralela del tratamiento sonoro acompañado por la tipografía que representaba el concepto de cada largometraje.

Se puede deducir que estas dos películas lograron revolucionar el cine debido a un trabajo multidisciplinario realizado por varios artistas y técnicos involucrados. El papel que tiene la secuencia de créditos no pierde importancia en los largometrajes ya que con la ayuda de la tipografía, composición, color, forma y figura introduce de manera sutil al espectador dentro de la película y le da un vistazo de la psique de la misma.

La conclusión de esta investigación se obtuvo al analizar la secuencia de créditos, desde el autor de las películas, los creadores de los títulos, los conceptos de diseño aplicados a la secuencia y el proceso creativo de cada filme. La determinación general da como resultado que el papel del diseñador gráfico dentro de la realización de películas es fundamental. Esta disciplina crea sinergia con otras más para lograr, en este caso, dos clásicos del cine.

FUENTES CINE

Aumont J. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Francia: Paidós Iberica.

Boneu A./Solana G. (2008). *Uncredited, Diseño gráfico y títulos de crédito*. España: IndexBook.

Conrad, P. (2013). *Los asesinatos de Hitchcock*. Madrid: Turner.

Eisenstein, S. (1978). *Problemas de la composición cinematográfica*. Colombia: Alcaraván.

Elliott, P. (2011). *Hitchcock and the cinema of sensations*. EU: I.B. Tauris

Izaguirre, B. (2015). *El armario secreto de Alfred Hitchcock*. España. S.L.U. Espasa.

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Francia: Paidós Iberica.

Loiseleux, J.(2005). *La luz en el cine: como se ilumina con palabras, como se escribe con la luz*. Francia: Paidós Iberica.

Rebello, S. (2010). *Alfred Hitchcock and the making of psycho*. EU: Open Road

Srebnick, W. (2011). *Scripting Hitchcock: psycho, the birds and mamie*. Estados Unidos: University of Illinois Press.

Sullivan, J. (2008). *Hitchcock's Music*. Estados Unidos: Yale University Press.

Truffant, F. (2016). *El cine según Hitchcock*. Francia: Alianza Editorial.

Wood, M.(2015). *Alfred Hitchcock*. Estados Unidos: Amazon Publishing.

W. Adorno, T. (2012) *Composición en el cine*. España: AKAL.

Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Rosewood, J. (2015). *Murder in Wisconsin: Most Evil Serial Killers in Wisconsin History*. Kansas : WIQ MEDIA.

FUENTES DISEÑO



AMBROSE-HARRIS. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramon Ediciones.

Dondis .D.A. (1990). *La sintaxis de la imagen*. México: GG.

Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires. Amorrortu.

Frutiger, A. (2006). *Signos, símbolos, marcas y señales*. México: Gustavo Gili.

Jury, D. (2007). *¿Qué es la tipografía?* España: GG.

Lewis, J. (2004). *Principios Básicos de Tipografía*. México: Trillas.

Martinez Meave, G. (2004). *Diseño, tipografía y lenguaje*. México: Designio.

Montesinos, J. M. (2002). *Manual de Tipografía*. Valencia. Campgrafic.

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. España: Gustavo Gili.

Prakel, D. (2014). *Composición*. España: Naturart.

Rodríguez Díaz, J. (2007). *La palabra como signo creativo*. México: Coedi Mex.

Roselli I Miralles, E. (2006). *Principios del diseño en el color*. España: Gustavo Gili.

Satué, E. (2007). *Arte en la tipografía y tipografía en el arte*. España: Siruela.

Serrano, S. (1999). *La lingüística, su historia y su desarrollo*. Barcelona: Montesinos.

Wilhide, E. (2012). *Cómo diseñar un tipo*. GG.

Wong, W. (2013). *Fundamentos del diseño*. España: GG Diseño.

Wong W. (1992). *PRINCIPLES OF COLOR DESIGN*. BARCELONA: GUSTAVO GILLI.

Fuentes Fuentes, M.L. / Huidobro Espinosa M. (2004), *Creación de un sistema interactivo: Elementos fundamentales de la tipografía*, Universidad de las Américas, Puebla, capítulo 3

Meggs B, P. (1991), *La historia del Diseño Gráfico*, México: Trillas.

Borrego Jiménez, M. A. (2012). *Preparación de archivos para la impresión digital*. Málaga: INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN.

Tschichold J. (1970) "Of what value is tradition in type design?" en *Typographic Opportunities in the Computer Age*, ed. por John Dreyfus y René Murat. Praga: Typografia.

Rolf F. R. (1974) *Typography: how to make it most legible*. Carmel, Indiana: Design Research International.

Martínez-Val, Peñaloza, J. (2002). *Tipografía Práctica, Usos, normas, Tecnologías y diseños tipográficos en los inicios del siglo XXI*. España: Laberinto.

FUENTES INTERNET

Alfred Hitchcock: Biografía y vida, [en línea], México, Biografías y Vidas, La enciclopedia biográfica en línea, [Consultado el 20/10/2016]. Disponible en internet: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/hitchcock/>

Bass, Saúl. Vértigo: Alfred Hitchcock, [en línea], México, Zootropico, 2014, [Consultado el 21/10/2016]. Disponible en internet: <https://zootropico.wordpress.com/vertigo-alfred-hitchcock-por-saul-bass/2014/01/20/>

Massimino, Valeria. Alfred Hitchcock: El maestro del suspenso, [en línea], México, Revista META., [Consultado el 20/10/2016]. Disponible en internet: <http://www.revistameta.com.ar/archivos/3369>

Patxot, Roberto. Marketing Psicótico, [en línea], Argentina, A la Carta, [Consultado el 21/10/2016]. Disponible en internet: <http://www.roastbrief.com.mx/2014/09/marketing-psicotico/>

Psicosis Película, [en línea], México, Wikipedia, [Consultado el 21/10/2016]. Disponible en internet: [https://es.wikipedia.org/wiki/Psicosis_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Psicosis_(pel%C3%ADcula))
Proceso de The Birds. Youtube, www.youtube.com/watch?v=qldBWpHIQXI. 26 de diciembre 2017. 12:30hrs.

Lola Landekic. (November 1, 2017). The Birds (1963). Marzo 20, 2018, de The Art of the Title Sitio web: <http://www.artofthetitle.com/title/the-birds/>

Society of Motion Picture and Television Engineers. (2017). ABOUT STANDARDS. SMPTE, de MAYO 2018 Sitio web: <https://www.smpite.org/top-standards>

