

### 20 años sin Saul Bass

En este 2016 se cumplirán 20 años sin la presencia de esta figura del diseño y la animación, al que podemos atribuir el mérito de haberse convertido en el *padre* de los títulos de crédito cinematográficos. Saul Bass (1920-1996) comenzó su andadura en el diseño gráfico más puro, el de *identidad corporativa*: de su pluma salieron los diseños originales de United Airlines, Minolta, Kleenex o Warner Communications, algunos de los cuales aún subsisten actualmente sin rediseño. Su trabajo en la industria cinematográfica arranca en 1954 con el encargo del cartel de *Carmen Jones* por parte de su director Otto Preminger, que a su vez propuso a Bass crear la secuencia de créditos. Este hecho puntual y, podríamos decir, fortuito —ya que Saul Bass no había planeado aplicar su conocimiento a la imagen secuencial—, inauguraba una nueva forma de hacer títulos de crédito. A Bass no le resultó complicado poner en movimiento aquellas imágenes diseñadas estáticas originalmente; su gran acierto fue aplicar sus amplios conocimientos de diseño gráfico a la imagen en movimiento, a sabiendas de que sus propuestas podían resultar incomprensibles o incluso refutadas por los sectores más conservadores del cine: no hay que olvidar que sus imágenes sutiles, austeras, abstractas en ocasiones, y sintéticas la mayoría de las veces, competían con el Star System de Hollywood, donde las películas se vendían por los rostros de sus actores y el glamour en torno al Séptimo Arte.

Saul Bass conceptualizó la idea principal de la película en una imagen. No en vano es el creador de algunas de las escenas más emblemáticas y reconocibles del cine, como los títulos de *Anatomía de un asesinato* (Otto Preminger, 1959) o *El hombre del brazo de oro* (Otto Preminger, 1955), generando a través de sus secuencias de créditos la atmósfera necesaria para introducirse en la película. Para conseguirlo se apoyó en las bandas sonoras de compositores como Bernard

Herrmann, con quien hizo tándem en numerosas producciones. La obra de Bass es extensa y pasa por diferentes periodos; incluso se atrevió con un cortometraje de animación titulado *Why Man Creates*, que bien le valió un Oscar® en 1969 al mejor cortometraje documental, y con un largometraje, *Phase IV* (1974). Bass aunó en un mismo lenguaje los fundamentos del diseño, del cine y de la animación, creando las bases de lo que no tardaría en llamarse Motion Graphics o Motion Design, estrenando a su vez una profesión, la de diseñador de títulos de crédito.

En el sexto número de *Con A de Animación* hemos querido hacernos eco de esta efeméride y aprovechar el acontecimiento para atisbar el panorama que Bass dejó tras su desaparición, focalizando principalmente España, pero también revisando algunas figuras internacionales. En consecuencia, este número está dedicado en su mayor parte a la creación de Motion Graphics en cine, televisión, publicidad, videoclips u otras plataformas.

La revista ha querido mostrar aquellos creadores y estudios de Motion Graphics que utilizan la animación como sello de identidad, y a la que muchos de ellos dedican mucha investigación y empeño. Tal es el caso de la cuidada animación de siluetas de Jamie Caliri, con texto de M. Ángeles López, pero también de la identidad gráfica de la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya - ANIMAC, desarrollada durante 20 años por Carles Porta y cuya reseña ha sido escrita por Sara Álvarez; o de la animación stop-motion de Mario Torrecillas para la celebrada *El rey de La Habana* (Agustí Villaronga, 2015): el propio director de PDA (Pequeños Dibujos Animados) ha compuesto esta crónica.

También podremos (re)descubrir figuras legendarias como Pablo Nuñez —el Bass español—, que en 46 años de trayectoria creó secuencias de créditos para más de 2.000 películas; el texto escrito por Raúl González Monaj parte de una entrevista con el célebre animador. Igualmente, a partir de dos entrevistas, realizadas por Beatriz Herráiz y Sergio Rodríguez respectivamente, podremos aproximarnos a la animación orgánica del estudio DVEIN, autores de las

imágenes de la portada de este número, pero también al trabajo de Cocoe, sobre todo para publicidad y “branding” televisivo. Carolina Delamorclaz presenta, a su vez, un monográfico donde analiza los créditos de la afamada serie de animación de *Gravity Falls* (Alex Hirsch, 2012-).

Este sexto número cuenta además con textos de investigadores de larga trayectoria y experiencia en créditos cinematográficos, como Julio Sanz Melguizo, que nos presenta un análisis del legado de Saul Bass en nuestros días; o la evolución de los créditos en series de animación y ficción desarrollada por Gemma Solanas y Antonio Boneu, autores del conocido *Uncredited*, el primer volumen sobre créditos cinematográficos publicado en España. Ignacio Meneu, por otra parte, recoge la entrevista realizada a Belli Ramírez, directora de producción para Zinkia o Illion, donde se describe ampliamente el papel del productor para animación, en todas sus facetas.

Adicionalmente, la revista no quiere olvidarse la proyección internacional de la animación española en 2015, recogiendo las crónicas del Trickfilm Festival de Stuttgart y del Festival International du Film d'Animation Annecy, por Adriana Navarro, Sara Álvarez y Beatriz Herráiz, que fueron testigos oculares de los mismos.

Para este número temático se animó a que los investigadores desarrollaran temas relacionados con Motion Graphics: así en el apartado de investigación el lector encontrará un texto que trata de definir qué son, escrito por Concepción Alonso; y otro que profundiza en Saul Bass y sus precursores, con autoría de Sara Blancas. También, en este apartado, Dolores Furió aborda otro ámbito de la animación mucho más vivencial: a través del videomapping, la autora nos habla de las formas de hibridación de la animación expandida, un concepto que analizará en profundidad a lo largo del texto.

Además de estas temáticas, podremos descubrir el recorrido del cine de animación en Euskadi, escrito por Maitane Junguitu. Emilio Martí, por su parte, destapa la representación homosexual oculta en el cine de Norman McLaren —otro de los pioneros

de los Motion Graphics, cuyos filmes y anuncios publicitarios consistieron frecuentemente en texto en movimiento—. Este apartado también recoge el proyecto de redefinición pedagógica llevada a cabo por José García Moreno en la Loyola Marymount University, un interesante proyecto docente que muestra los pilares en que se apoyó la escuela para resituar los estudios universitarios en un contexto como el de Los Ángeles.

El Grupo de Animación: Arte e Industria, y en especial una de sus integrantes y directora habitual de esta revista, María Lorenzo, ha recibido la feliz noticia de estar entre los cuatro finalistas para los Premios Goya al Mejor Corto de Animación, por su trabajo *La noche del océano* (2015). Es la segunda vez que una producción realizada en la Facultad de Bellas Artes de Valencia se encuentra nominada para estos galardones, lo que nos reporta no solo la consecuente alegría, sino la intuición de que tanto nuestra oferta formativa como de investigación va por buen camino.

*Con A de animación* agradece la colaboración de todos los autores que han escrito en este número, que han participado altruistamente, así como a los miembros de los Comités Científico y Asesor de la revista, por su consejo y evaluaciones. Tampoco queremos olvidar el apoyo que la revista recibe por parte del Departamento de Dibujo y el Máster en Animación de la UPV.

No queremos despedirnos sin mencionar la triste desaparición de dos figuras importantes de la animación valenciana: Pasku (Pascual Pérez, 1967-2015), uno de nuestros mejores animadores en stop-motion; y Paco Gisbert (1952-2016), figura clave en la creación del veterano estudio de animación Pasozebra, ganador de un premio Goya por *Sr. Trapo* (2003), y también nominado actualmente en esta edición de los premios Goya por *Honorio, dos minutos de sol* (2015). A ambos les damos las gracias por animar nuestras vidas.

**Beatriz Herráiz Zornoza**

*Coordinadora del sexto número de  
Con A de Animación*