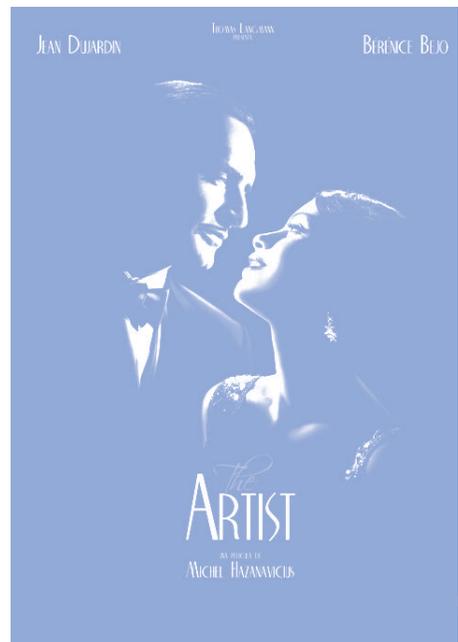


# UN ESPACIO PARA EL DISEÑO

Alberto Esquivel Cano  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

**ACTUALMENTE**, la mayoría de las personas espectadoras del cine no se dan cuenta que se introducen en la ardua labor de una película antes de verla. Desde que apagan las luces de una sala y comienzan los títulos, son la música, la creatividad de los créditos y los efectos visuales los aspectos que crean un ambiente para mantener la atención del público. Incluso antes del estreno de un filme ya hay un trabajo para lograr ello.

Este trabajo se sale de las manos del director, y son los diseñadores gráficos, los artistas visuales y editores quienes, con su labor, convencen a las personas de ver una película. En primera instancia son los diseñadores quienes comienzan con esta retórica a través de los medios, utilizando siempre su creatividad, de ahí la importancia de dicha profesión para la cinematografía.



*The artis*, 2011

Imagen tomada de: <http://www.ecartelera.com>



*El hombre del brazo de oro*, 1955

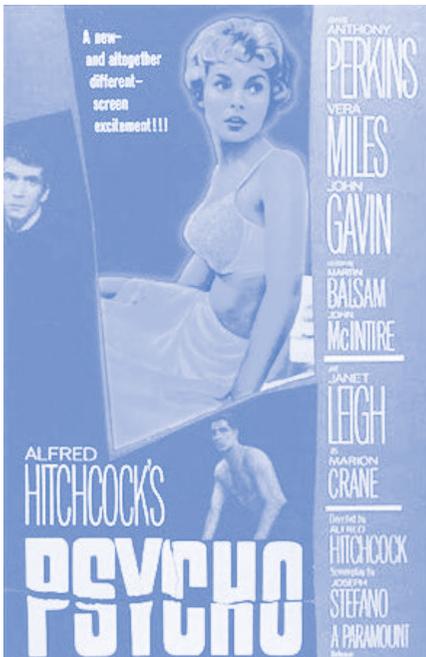
Imagen tomada de: <http://forbiddenplanet.co.uk>

En los años veinte, un diseñador se basaba en soportes fijos para trabajar, es decir, su campo se daba en los libros, carteles, periódicos, revistas y fotografías. En el cine, los créditos eran estáticos y muy rápidos. La película *The artist* de Michel Hazanavicius es un claro ejemplo del cine de aquella época. El tema principal es el nacimiento del cine sonoro, pero la película muestra en una escena el juego entre la imagen (de Berenice Bejo, "Peppy Miller") y la tipografía de los carteles, haciendo notar que son de suma importancia para atraer al público.

Con el paso del tiempo, el cine se va sirviendo de más instrumentos que innovan al diseño. Los medios audiovisuales comprometen el filme con una nueva generación de diseñadores que realiza nuevas y magníficas invenciones para el cine. El pionero de

esta nueva generación, dada en los años cuarenta fue Saul Bass (1920-1996), uno de los diseñadores gráficos y cinematógrafos más mencionados por su gran trabajo en diversas películas. Bass se encuentra en una época que marca una coyuntura en la historia cinematográfica y que me lleva a preguntar, ¿a qué se debe la insistencia de buscar nuevos medios para crear un video?

Desde una perspectiva artística se puede pensar que es porque buscan expresar en diversas formas sus obras; dar, tal vez, más realismo y calidad a la cinematografía; pero incluso el diseñador sabe que en la perspectiva de la industria del cine, su labor no sólo puede ser arte sino todo un discurso persuasivo. Si bien su trabajo es visto como interesante y sorprendente, también está muy bien pensado para convencer a la gente de ver una película.



*Psicosis, 1960*

Imagen tomada de: [www.domestika.org](http://www.domestika.org)



*Charlie Chaplin en The Kid, 1921*

Imagen tomada de: <http://www.popartuk.com>

No pensemos que es todo un espectáculo armado sólo por el dinero. El cine, independientemente del entretenimiento, elabora un arte, habla de culturas, da opiniones, es una prueba de la historia de la sociedad y el planeta, con el que podemos aprender e incluso hacer conciencia de situaciones vividas.

Con el cine, el hombre encuentra otra forma de expresarse y de dar al mismo tiempo un espacio para crear y diseñar. •

#### Fuentes

- Bass, Saul, en [desingmuseum.org](http://desingmuseum.org), consultado el 17 de mayo de 2012
- Gamonal Arroyo, Roberto, "Pildoras creativas del Diseño Gráfico en el cine", en [icono14.net](http://icono14.net), elaborado en 2005, consultado el 15 de mayo de 2012.
- *The artist*, Michael Hazanavicius (dir.), Francia, 2011.