

**CIENCIAMATRIA**

**Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología**

Año X. Vol. X. N°19. Julio - Diciembre. 2024

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

[DOI 10.35381/cm.v10i19.1356](https://doi.org/10.35381/cm.v10i19.1356)

**Expresión de Pablo Ferro como influencia dentro del diseño gráfico en el cine:  
Una revisión literaria**

**Pablo Ferro's expression as an influence on graphic design in film: A literary  
review**

Ariel Omar Cruz-Oña

[ariel.omar.cruz@gmail.com](mailto:ariel.omar.cruz@gmail.com)

Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Guayas  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-9566-4077>

Daniel Washington Barzola-Jaya

[danielbarzola1183@gmail.com](mailto:danielbarzola1183@gmail.com)

Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Guayas  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-8495-6146>

Karla Melissa Ruiz-Quezada

[melissaruizquezada@gmail.com](mailto:melissaruizquezada@gmail.com)

Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Guayas  
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-2464-245X>

Recepción: 10 de marzo 2024

Revisado: 15 de mayo 2024

Aprobación: 15 de junio 2024

Publicado: 01 de julio 2024

## CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año X. Vol. X. N°19. Julio - Diciembre. 2024

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

## RESUMEN

Este estudio tuvo como propósito analizar la influencia de la obra de Pablo Ferro relacionada con el diseño gráfico en el cine, explorando sus innovaciones técnicas y su enfoque único en la narrativa visual. Metodológicamente, se utilizó un enfoque cualitativo de tipo biográfico, que dio lugar a una revisión documental de la literatura especializada en diseño gráfico cinematográfico, incluyendo entrevistas con expertos en narrativa visual para analizar su impacto en la industria cinematográfica. Los resultados revelaron que Pablo Ferro introdujo innovaciones técnicas significativas en el diseño gráfico cinematográfico, como el "quickcut" y el "splitscreen", que han influido en la forma en la cual se cuentan historias en el cine. En conclusión, el trabajo de Pablo Ferro ha tenido un impacto duradero en el diseño gráfico cinematográfico, y su legado sigue siendo una fuente de inspiración para diseñadores y cineastas en la actualidad.

**Descriptor:** Pablo Ferro; diseño gráfico cinematográfico; innovación técnica; narrativa visual; legado cinematográfico. (Tesauro UNESCO).

## ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the influence of Pablo Ferro's work related to graphic design in cinema, exploring his technical innovations and his unique approach to visual narrative. Methodologically, a biographical qualitative approach was used, which resulted in a documentary review of the specialized literature on film graphic design, including interviews with experts in visual narrative to analyze its impact on the film industry. The results revealed that Pablo Ferro introduced important technical innovations in cinematographic graphic design, such as the "quickcut" and the "splitscreen", which have influenced the way stories are told in cinema. In conclusion, Pablo Ferro's work has had a lasting impact on film graphic design, and his legacy continues to inspire designers and filmmakers today.

**Descriptors:** Pablo Ferro; cinematographic graphic design; technical innovation; visual narrative; cinematographic legacy. (UNESCO Thesaurus).

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

## INTRODUCCIÓN

Durante el siglo XX, los títulos de créditos experimentaron una notable evolución, impulsada por la creatividad y la visión de diversos diseñadores y artistas. De acuerdo con Goyeneche (2012), “durante todo el siglo XX el cine ha sido usado, directa o indirectamente, para representar audiovisualmente diversos y complejos problemas asociados con las relaciones entre las identidades culturales y los procesos históricos” (p. 389). Entre los representantes del diseño destaca la figura singular de Pablo Ferro, el único diseñador de origen latino que dejó una huella indeleble en la industria cinematográfica, especialmente en Hollywood, durante la década de los sesenta.

Según Palacios (2005), “la llegada de la tecnología de la televisión y el desarrollo exponencial de la industria publicitaria en los años treinta creó el espacio adecuado para la experimentación con el filme y la animación” (p. 141). Para Gamonal (2005), “el diseño es una estrategia para la acción mediante discursos que configuran el objeto del que trata para materializarse en una realidad social”. Asimismo, Gamonal y García (2015) expresan que:

El papel del diseñador gráfico está yendo más allá de la elaboración del cartel y el material promocional de la película. Poco a poco, la industria cinematográfica se va dando cuenta de que los títulos de crédito no son un simple listado de nombres de actores, técnicos, productores y directores. (p. 2)

Es por ello por lo que se quiere destacar el trabajo de este personaje importante del diseño cinematográfico, por cuanto las obras de quienes están detrás de cámaras también tienen mucho valor y merecen reconocimiento. En palabras de Bernal (2013) “se debe entender al diseño gráfico como el poder de generar percepciones en el público, para dotar de sentido un producto-marca” (p. 33). Desde esta perspectiva, el rol de Ferro es pertinente dentro del mundo cinematográfico, debido a su aporte valioso en la proyección de las imágenes y del movimiento.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

Para Olmedo (2018) “el cine sigue siendo un vehículo privilegiado para poner en contacto a las nuevas tendencias estéticas con el gran público, a veces en una forma crítica y otras como aceptación de una realidad emergente” (p. 47). Peña (2012) opina que el cine se transformó “en el arte que mejor expresa las contradicciones y el devenir de la vida moderna, porque surge como una tecnología que permite la circulación, la movilidad de la mirada y la restitución de lo efímero” (p. 122).

En este contexto, Ferro, nacido en el pueblo cubano de Antilla en 1935, emergió como un innovador tanto en técnica como en estética, contribuyendo significativamente a más de un centenar de películas. Sus contribuciones más destacadas incluyen la introducción de la letra hecha a mano sobre imágenes en movimiento, el revolucionario "quickcut" o corte rápido, y la técnica de "Split screen" o división de pantalla. Estas innovaciones optimizaron la apariencia de los títulos de créditos e influyeron en la narrativa visual del cine hollywoodense. Ferro ganó reconocimiento dentro de la industria, siendo sus trabajos parte de doce películas galardonadas con premios de la academia.

La trayectoria de Ferro comenzó en su juventud, cuando su familia emigró a Nueva York en 1947. Influenciado por el arte y el cine de la metrópolis, Ferro demostró desde temprano habilidades artísticas, las cuales cultivó mientras estudiaba en la High School of Industrial Art de Manhattan. Su pasión por el cine se vio avivada durante su trabajo como acomodador en un cine, donde pudo absorber las técnicas cinematográficas y desarrollar su propio criterio audiovisual.

Después de incursionar en la ilustración de cómics, Ferro se aventuró en el mundo de la animación, inspirado por su contacto con ex animadores de Disney. Su carrera tomó un giro significativo cuando fundó su propia empresa de producción de comerciales para televisión, donde destacó por su creatividad y estilo visual único, especialmente a través del "quickcut".

La innovación de Ferro captó la atención de figuras prominentes de la industria, como Stanley Kubrick, lo que le permitió adentrarse en el mundo del cine donde se destacó por

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

su valor hacia la estética y precisión audiovisual empleando diversas herramientas actualizadas para la época y cuidando de cada detalle de edición. En este particular, vale destacar lo expuesto por Sánchez (1999), quien afirma que en las ediciones de la cinematografía se deben tomar en cuenta varios elementos como: duración o el tipo de cabecera, entre otros. En este sentido, debido a su gran trabajo, a partir de la década de los sesenta, se consagró como un talentoso creador de tráileres y títulos de créditos cinematográficos, colaborando con renombrados directores y artistas.

A lo largo de su carrera, Ferro demostró ser un artista polifacético, destacando no solo en el diseño cinematográfico, sino también en la publicidad y el diseño gráfico, el cual según Andrade (2017) es definido como “las diferentes prácticas, que se auxilian de la tecnología, para desarrollar mensajes visuales que contienen implícitamente elementos que informan y persuaden, contemplando aspectos estilísticos, estéticos, decorativos y de identidad” (p. 122). Su legado perdura hasta hoy, siendo recordado como un visionario que revolucionó la forma en que se presentan las películas al público, dejando una marca indeleble en la historia del cine. Desde esta visión, se puede afirmar que Ferro aprovechó las bondades del mundo cinematográfico y las transformaciones expuestas a continuación por Mercader (2012):

El cine en su origen implicó cambios radicales, permitiendo conocer el mundo en sus avances y epopeyas; con él se accedió a nuevos procesos creativos, cambió el uso y disfrute del tiempo libre e impulsó el desarrollo de nuevas herramientas tecnológicas. (p. 46)

Ferro constituyó parte importante de este cambio y avance progresivo, por ello, este estudio tiene como objetivo analizar la influencia de la obra de Pablo Ferro relacionada con el diseño gráfico en el cine, explorando sus innovaciones técnicas y su enfoque único en la narrativa visual. Flores (2020) expresa que “usualmente, al diseño gráfico se le contempla como un elemento decorativo o invasor visual” (p. 173). Por tanto, a través de esta revisión, se pretende analizar y comprender en profundidad los principales

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

elementos estilísticos y técnicos que caracterizan el trabajo de Ferro en la industria cinematográfica. Además, se busca identificar y examinar críticamente la influencia y el legado duradero de Ferro en el campo del diseño gráfico cinematográfico, destacando sus contribuciones innovadoras y su singularidad estética.

En el trabajo de Hurtado et al. (2022) se mencionan amplias opciones del área de diseño (editorial, web, información, entre otros) que merecen ser nombrados, debido a que revelan el avance de este campo gracias a los trabajos previos de diseñadores como Ferro. Esta revisión literaria aspira proporcionar una comprensión actualizada del papel de Pablo Ferro en la evolución del diseño gráfico dentro del cine, así como fomentar nuevas investigaciones y reflexiones en este ámbito.

Su enfoque único en la narrativa visual ha dejado una marca indeleble en la industria del cine. Laverde et al. (2010) expresan que existen narrativas diferentes originarias de medios y lenguajes propios de quienes las crean. De este modo, su habilidad para fusionar la técnica con la estética ha contribuido significativamente al arte del cine, consolidándolo como una figura icónica en la historia del diseño gráfico cinematográfico.

## **MÉTODO**

Se realizó un estudio cualitativo de tipo biográfico sobre la influencia de Pablo Ferro en el cine, para ello, se realizó una búsqueda de artículos y publicaciones con abordaje del concepto de estilo distintivo en el diseño gráfico, así como aquellos testimonios que describen el trabajo de Pablo Ferro en el cine. De acuerdo con Carrere (2017):

El estilo, en general, ayuda a construir la connotación en diferentes planos del relato: el simbolismo que hay tras la historia contada, los espectadores previstos a los que está orientada una obra, la vinculación a géneros narrativos, los procesos técnicos, estética, utilidad social, etc. (p. 210)

Por ende, se prestó especial atención a los textos que exploraban la estética y los elementos visuales característicos de Ferro, como la letra hecha a mano y el uso de

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

imágenes en movimiento. Para Cruz (2021) los componentes visuales y gráficos dentro de las presentaciones profesionales son sumamente importantes actualmente.

Esto permitió realizar un análisis para contrastar y comparar diferentes interpretaciones del estilo distintivo en el diseño gráfico cinematográfico, considerando ejemplos del trabajo de Ferro y otros diseñadores contemporáneos. Se acudió también a entrevistas y testimonios de expertos en diseño gráfico y cine que tuviesen conocimiento de las obras de Ferro. Estas fuentes permitieron categorizar y caracterizar el proceso creativo y las influencias detrás del estilo distintivo de Ferro en los siguientes resultados.

## RESULTADOS

Los resultados seguidamente presentados constituyen datos significativos sobre las obras de Pablo Ferro. Todo ello es explicado de acuerdo con cada categoría emergida de las indagaciones realizadas.

### Tabla 1.

Categoría estilo distintivo.

Categoría	Contribución
<i>Estilo distintivo</i>	Empleo de técnicas propias: quickcut y splitscreen. Secuencia de título. Imágenes en múltiples pantallas. Tecnología novedosa. Tipografía hecha a mano y animaciones.

**Elaboración:** Los autores.

Tal como se evidencia en la tabla 1, Ferro adquirió un estilo propio mediante sus técnicas de quickcut y splitscreen. Sus trabajos se caracterizaron por la secuencia de título, las imágenes en múltiples pantallas, la tecnología novedosa y la tipografía hecha a mano aunada a las animaciones. Esto indica que el diseñador no temía a lo nuevo y se arriesgaba a crear, innovar y transformar.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

**Tabla 2.**

Categoría innovación técnica.

<b>Categoría</b>	<b>Contribución</b>
<i>Innovación técnica</i>	Destaca el uso pionero de Ferro del "quickcut" y otras técnicas de edición visual. Secuencia de título. Ferro marca la pauta de la innovación técnica. Se concede importancia a los títulos de crédito cinematográficos. Creatividad, estética, narrativa visual y experiencia del espectador.

**Elaboración:** Los autores.

La tabla 2 destaca las innovaciones técnicas en el diseño gráfico de Ferro y su aplicación en el cine. Se prestó atención a las técnicas específicas introducidas por Ferro, como el "quickcut" y el "splitscreen". Sus obras cinematográficas contribuyeron a la narrativa visual y la buena experiencia del espectador. Las entrevistas confirmaron el talento creativo de Ferro en la implementación de sus técnicas innovadoras en el diseño gráfico para proyectos específicos.

**Tabla 3.**

Categoría narrativa visual.

<b>Categoría</b>	<b>Contribución</b>
<i>Narrativa visual</i>	Destaca la importancia de la narrativa visual en los títulos de crédito cinematográficos, posiblemente mencionando a Ferro. Secuencia de título. Impacto positivo en el espectador. Estilo y estética predominantes.

**Elaboración:** Los autores.

En la tabla 3, se estudiaron los principios fundamentales de la narrativa visual cinematográfica, centrándose en cómo se utilizaba el diseño gráfico, incluidos los títulos de créditos para contar historias y transmitir emociones. Se identificó que las secuencias de títulos de créditos diseñadas por Ferro contribuyeron a la narrativa visual de una película y que los elementos estilísticos y técnicos se utilizaron para lograr este efecto.



Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

**Tabla 4.**

Categoría Reconocimiento y legado.

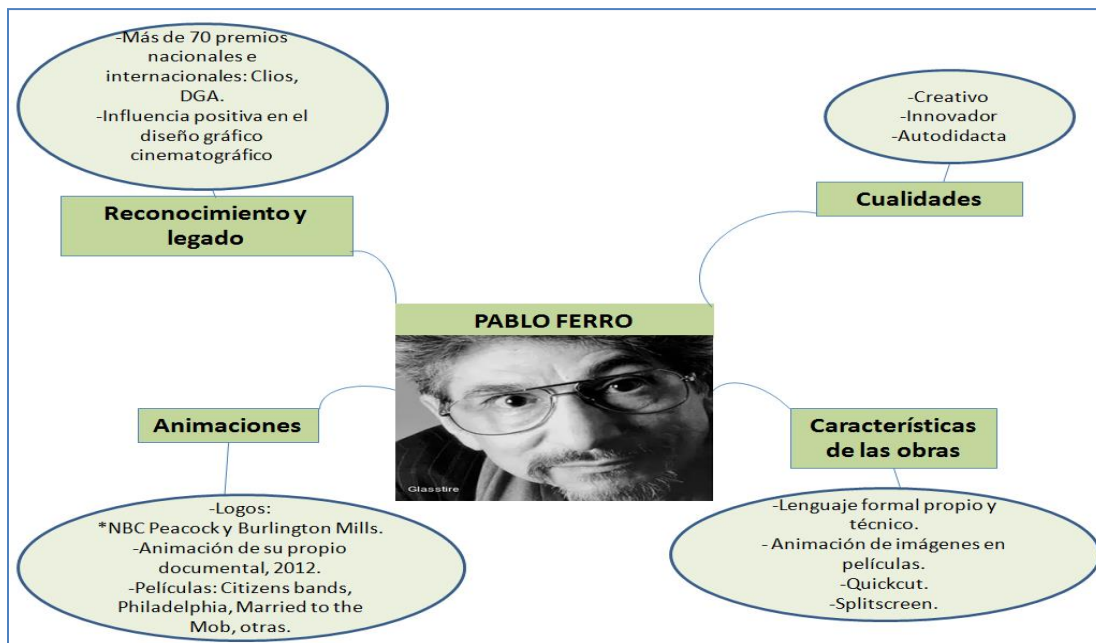
<b>Categoría</b>	<b>Contribución</b>
<i>Reconocimiento y legado</i>	<p>Se destaca la innovación en sus trabajos marcando pautas para nuevas generaciones.</p> <p>Sus innovaciones han sido fuente de inspiración en la concepción y apreciación de los títulos de crédito cinematográficos.</p> <p>Influencia positiva en diseñadores posteriores.</p> <p>Marca indeleble en la industria del diseño gráfico cinematográfico.</p>

**Elaboración:** Los autores:

Tal como se evidencia en la tabla 4, a partir de las revisiones y de las entrevistas a los expertos en relación con el reconocimiento y legado cinematográfico de Ferro, se pudo constatar que ejerció significativa influencia en los títulos de créditos y en la construcción de la narrativa cinematográfica, siendo ejemplo por seguir para diseñadores posteriores gracias a sus iniciativas hacia la innovación tecnológica.

A manera de síntesis, se puede afirmar que Ferro asumió un rol preeminente en el campo del diseño gráfico cinematográfico, debido a su probidad para la inventiva y el avance dentro del estilo y la estética de sus obras. En la siguiente figura 1 se presenta un resumen de sus atributos profesionales.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada



**Figura 1.** Síntesis sobre la biografía de Pablo Ferro.

**Elaboración:** Los autores.

De acuerdo con la figura 1, Pablo Ferro destacó por sus innovaciones técnicas, su enfoque narrativo y su gran influencia en el mundo del cine. Las técnicas específicas utilizadas por Ferro lo constituyeron el "quickcut" o corte rápido, la irregularidad de la letra hecha a mano sobre imágenes en movimiento, y la técnica de "splitscreen" o división de pantalla, entre otros.

Su estilo visual era único, debido a que los títulos de crédito diseñados por Ferro no solo cumplían una función informativa, sino también contribuían significativamente a la experiencia cinematográfica en su conjunto, estableciendo el tono, la atmósfera y la narrativa de la película. Todo ello resalta su estilo distintivo y su impacto perdurable en la industria cinematográfica.

Sus obras se precisan en logos como: NBC Peacock y Burlington Mills. También en películas, tales como: Citizens bands, Philadelphia, Married to the Mob u otras. Además realizó la animación de su propio documental en el año 2012.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

Vale decir que sus elementos visuales proporcionaban información práctica sobre el elenco y el equipo de producción, cuidando detalles como el tono, el estilo y la atmósfera de la película, lo cual preparaba al espectador para la experiencia visual y emocional que estaba por venir. Ferro elevó sus obras de crédito a una forma de arte en sí misma, influyendo en generaciones posteriores de diseñadores y cineastas.

## DISCUSIÓN

En el contexto de este artículo, se pudo comprobar que Ferro valoraba la estética y los elementos visuales característicos de un proyecto específico. Él innovó en el diseño de títulos de crédito mediante el uso de técnicas visuales distintivas, como la irregularidad de la letra hecha a mano, el "quickcut" o corte rápido, y la técnica de "splitscreen" o división de pantalla. Estas técnicas contribuyeron a la narrativa visual de las películas en las que Ferro trabajó, agregando capas de significado y profundidad a la experiencia cinematográfica.

A su vez, se destaca la importancia de los títulos de crédito en el cine y cómo el trabajo de Pablo Ferro ha influido en la estética y los elementos visuales de esta parte crucial de la narrativa cinematográfica. De este modo, Ferro se sumergió completamente en el mundo del diseño gráfico cinematográfico impactando en la industria del cine de forma perdurable.

Tal como se ha venido exponiendo, Pablo Ferro ha impactado en el diseño gráfico de la industria del cine, ya que empleó técnicas innovadoras que han influido en la narrativa visual de las películas, destacando su capacidad para establecer una visión agradable de la película desde el principio.

A través de los documentos revisados y las entrevistas, se pudo apreciar que con el trabajo de Ferro, los espectadores han tenido la oportunidad de adentrarse en el mundo creativo, explorando su proceso de trabajo, sus inspiraciones y las experiencias que moldearon sus obras.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

Ferro ha ofrecido una mirada detrás de escena a la creación de algunos de los títulos de crédito memorables, así como a otros aspectos de su trabajo en la industria del cine. Los espectadores pueden comprender a profundidad las técnicas y enfoques creativos que dan vida a sus visiones en la pantalla grande.

Por lo Tanto, Pablo proporciona una visión completa y emocionante de su trabajo con su estilo particular, impactando en la historia del cine. Este artículo es una herramienta invaluable para aquellos interesados en el diseño gráfico cinematográfico y en la vida de uno de sus exponentes más destacados de la industria del cine.

### **Estilo distintivo e Innovación técnica**

Pablo Ferro innovó en una de su técnica, el "quickcut", por cuanto logró editar una sucesión rápida de imágenes para crear un efecto dinámico y energético. Ferro empleó esta técnica de manera magistral en los títulos de crédito y las secuencias de montaje de películas, agregando un ritmo frenético y una sensación de urgencia que capturaba la atención del espectador desde el primer momento. De esta manera, Ferro destacó por su habilidad para incorporar estilos vanguardistas que transformaron la manera de concebir y experimentar los títulos de crédito y las secuencias visuales en el cine. Además, combinó elementos visuales y tipográficos de manera expresiva en la animación y efectos especiales en el diseño de títulos de crédito.

Todas sus técnicas eran novedosas en su época y ejercieron una influencia significativa en la estética visual y la narrativa cinematográfica, siendo ejemplo a seguir para generaciones posteriores de diseñadores y cineastas.

### **Narrativa visual**

En la narrativa visual, Ferro emplea elementos que, no solo cumplen una función informativa, sino también un tono emocional para la película que diseña. En este contexto, el diseñador se destaca un destacado exponente del uso innovador de la narrativa visual

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

en los títulos de crédito.

Ferro, a través de su enfoque creativo y experimentación técnica, logra contar historias breves y evocativas en los títulos de crédito, preparando al espectador para la experiencia cinematográfica que está por venir. Ella podría destacar cómo Ferro utiliza la combinación de imágenes, tipografía y movimiento para crear una narrativa visual única que complementa y enriquece la trama de la película.

Asimismo, Ferro emplea técnicas como el "quickcut" o corte rápido y la división de pantalla para transmitir información de manera efectiva y dinámica, al tiempo que establece un ambiente emocional y visualmente impactante. Su enfoque en la narrativa visual enriquece la experiencia del espectador y contribuye al desarrollo de la trama y los temas de la película.

Ferro, por su innovador uso de la tipografía, de las imágenes en movimiento y de la edición visual, logró crear narrativas visuales que trascendieron el mero propósito de los títulos de crédito para convertirse en una extensión integral de la película misma. Él tenía una habilidad única para capturar la esencia de la película y transmitir su esencia a través de la narrativa visual de los títulos de crédito. Esta técnica no solo transmitía información crucial sobre el elenco y el equipo de producción, sino además expectativas que generaban anticipación en el espectador.

El diseñador Ferro integraba un lenguaje cohesivo que preparaba al espectador para la historia que el mismo iba a presenciar. Ferro concebía los títulos como una forma de contar una historia en sí misma, utilizando el movimiento, la tipografía y la composición para transmitir emociones y temas clave. Sus trabajos influyen en la percepción y la interpretación de la película a través de sus títulos de crédito y secuencias visuales.

Ferro junto a Jeff Gold participaron en la recolección de la información acerca de cómo Ferro utilizó la narrativa visual para transmitir emociones, establecer el tono de la película y profundizar en los temas centrales de la trama. Además, como coautor, es plausible las entrevistas a Ferro junto a Jeff Gold y a otros colaboradores de la industria

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

cinematográfica para obtener una comprensión más completa de cómo Ferro abordaba la narrativa visual en su trabajo.

### **Reconocimiento y legado**

Ferro dejó una marca indeleble en el mundo del diseño cinematográfico durante su carrera, por cuanto influyó profundamente en generaciones posteriores de diseñadores. Ferro revolucionó la forma en la cual se conciben y se producen los títulos de crédito cinematográficos, introduciendo técnicas innovadoras y un enfoque artístico único que rompió con las convenciones establecidas. Su habilidad para contar historias breves y evocativas a través de la narrativa visual de los títulos de crédito, así como su uso creativo de la tipografía y el movimiento, dejó una huella indeleble en la industria.

Además, el legado de Ferro sigue siendo evidente en el cine contemporáneo, con muchos diseñadores y directores todavía inspirándose en su trabajo. Ferro sentó un precedente para la innovación y la experimentación en el diseño cinematográfico, y su influencia se puede ver en una amplia gama de películas, desde clásicos hasta producciones modernas. Este diseñador fue reconocido y celebrado a lo largo de su carrera, recibiendo numerosos premios y honores por su contribución al arte del diseño cinematográfico. Su legado perdura a través de sus obras, que continúan siendo estudiadas y admiradas por su creatividad, originalidad e impacto cultural.

Vale decir que entre las innovaciones del diseñador se conciben técnicas revolucionarias que trascendieron la mera presentación de información, transformando los títulos de crédito en una forma de arte por derecho propio. Su enfoque creativo y experimental elevó la calidad estética de los títulos de crédito y los convirtió en una parte integral de la experiencia cinematográfica.

De este modo, Ferro ha influido en la forma en que se conciben y se aprecian los títulos de crédito en la actualidad. Su enfoque en la narrativa visual, el uso creativo de la tipografía y el movimiento, y su capacidad para presentar temas clave en unos pocos

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

segundos han establecido un estándar para el diseño cinematográfico.

El legado de Ferro continúa resonando en la industria del cine, con diseñadores y directores que aún se inspiran en su trabajo. Las técnicas innovadoras de Ferro han influido en generaciones posteriores de diseñadores gráficos, y su enfoque artístico sigue siendo una fuente de inspiración para aquellos que buscan desafiar las convenciones establecidas.

Ferro recibió elogios y reconocimientos por su innovador enfoque así como por su contribución al arte del diseño gráfico en general. Su capacidad para combinar elementos visuales, movimiento y narrativa en los títulos de crédito no solo revolucionó la forma en que se presentaban estos elementos, sino también influyó en la forma en la que se concebían las películas en su conjunto. Para finalizar, se puede afirmar que su creatividad sigue siendo relevante en la industria del cine actual.

## **CONCLUSIONES**

Analizar la labor de Pablo Ferro en el diseño gráfico cinematográfico, contribuyó a valorar su impacto en la industria del cine. Tanto la revisión literaria como las entrevistas permitieron reflejar el trabajo significativo del mismo dentro del campo del diseño gráfico en el cine.

Las categorías abordadas preponderan la importancia y el impacto del trabajo de Pablo Ferro en el mundo del diseño gráfico cinematográfico. A través de las categorías de "Estilo Distintivo", "Innovación Técnica", "Narrativa Visual" y "Reconocimiento y Legado", hemos explorado diferentes aspectos de la contribución de Ferro a la industria del cine.

En cuanto al "Estilo Distintivo", se destacó cómo Ferro desarrolló un enfoque único y creativo para los títulos de crédito cinematográficos, incorporando técnicas innovadoras como el uso de tipografía hecha a mano y el diseño de imágenes en movimiento. Este estilo distintivo hizo que sus trabajos fueran visualmente impactantes, convirtiéndolos en una parte esencial de la narrativa de la película.

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

La "Innovación Técnica" de Ferro se manifestó a través de su introducción de nuevas técnicas de edición visual, como el "quickcut" o corte rápido, que desafiaron las convenciones establecidas y elevaron el estándar del diseño cinematográfico. Su capacidad para experimentar con diferentes herramientas y tecnologías le permitió crear obras que siguieron siendo influyentes en la industria durante décadas.

La "Narrativa Visual" fue otro aspecto crucial del trabajo de Ferro, ya que sus títulos de crédito presentaban información y establecían el tono y la atmósfera de la película. A través de la combinación de imágenes, tipografía y movimiento, Ferro logró transmitir emociones y temas clave de manera efectiva en un corto período de tiempo, lo que enriqueció la experiencia del espectador.

Finalmente, el "Reconocimiento y Legado" de Ferro se reflejan en su influencia duradera en la industria del cine y el diseño gráfico. Su trabajo continúa siendo estudiado y admirado por diseñadores de todo el mundo, y su legado perdura en la forma en que se conciben y se aprecian los títulos de crédito cinematográficos en la actualidad.

En conclusión, el legado de Pablo Ferro en el mundo del diseño gráfico cinematográfico es innegablemente profundo y duradero. A lo largo de su carrera, Ferro no solo revolucionó la forma de concebir y producir los títulos de crédito cinematográficos, sino también la forma en la cual la industria del cine inició sus avances y transformaciones tecnológicas a nivel mundial.

Por último, el reconocimiento y el legado de Ferro perduran en la industria del cine y el diseño gráfico, cuyo trabajo continuará siendo estudiado, admirado y referenciado por diseñadores y cineastas de todo el mundo. Su influencia y su creatividad siguen siendo fuentes de inspiración para aquellos que buscan desafiar los límites del diseño gráfico en el cine.

## **FINANCIAMIENTO**

No monetario.



Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a quienes contribuyeron en el desarrollo de este estudio por haber enriquecido la investigación con sus aportes.

## REFERENCIAS CONSULTADAS

- Andrade, M. (2017). Vinculaciones y bifurcaciones entre el arte y el diseño gráfico: una encrucijada. [Links and bifurcations between art and graphic design: a crossroads]. *Índex, revista de arte contemporáneo*, (4), 119-125. <https://n9.cl/cdhm0>
- Bernal, J. (2013). El diseño gráfico: ¿contribución al consumismo? [Graphic design: Consumerism Contribution?]. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (14), 29-40. <https://n9.cl/ex6vq>
- Carrere, A. (2017). La caligrafía en el diseño de estilos gráficos para el cine de animación: grangel studio y el ejemplo de corpse bride. [Calligraphy in the design of graphic styles for animated film: grangel studio and the example of corpse bride]. Quintana. *Revista de Estudos do Departamento de Historia da Arte*, (16), 209-223. <https://n9.cl/43ek0>
- Cruz, J. (2021). La Presentación Profesional como categoría dentro del Diseño Gráfico. [Professional presentation as a category within graphic design]. *Zincografía*, 5(10), 50-65. <https://n9.cl/fcjct>
- Flores, J. (2020). Fundamentos para la crítica del diseño gráfico. [Fundamentals for graphic design criticism]. *Nósis. Revista de ciencias sociales*, 29(58-1), 156-175. <https://n9.cl/s6e25h>
- Gamonal, R. (2005). Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine. [CreativePills of Graphic Design in the Cinema]. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 3(2), 1-25. <https://n9.cl/mksicf>
- Gamonal, R. & García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. [The discursive capacity of graphic design]. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 9-24. <https://n9.cl/yovmj>

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

- Goyeneche, E. (2012). Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual. [The relationship between film industry, culture and history: an audiovisual investigation perspective]. *Palabra Clave*, 15(3), 387-414. <https://n9.cl/rq0iy>
- Hurtado, C., Núñez, M. & Ramírez, Y. (2022). Cambios en los hábitos de vida de estudiantes de Diseño Gráfico en tiempos de pandemia COVID-19. [Changes in the lifestyle habits of Graphic Design students in times of pandemic COVID-19]. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1615-1626. <https://n9.cl/07481>
- Laverde, A., Parra, M., Montoya, A., Uribe, Y. & Tobar, M. (2010). Cine y literatura: Narrativa de la identidad. [Cinema and Literature: identity narration]. *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación*, 8(16), 129-148. <https://n9.cl/l30lq>
- Mercader, Y. (2012). El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. [Cinema as a teachingspace, production and research]. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (63), 47-52. <https://n9.cl/gdrcw>
- Olmedo, I. (2018). La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos. [Art Direction in cinema, disciplinary and pedagogical challenges]. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (67), 1-5. <https://n9.cl/qd0kp>
- Palacios, C. (2005). El diseño gráfico y el cine Saul Bass, el pionero del encuentro. [Graphic design and cinema Saul Bass, the pioneer of the encounter]. *Contratexto*, (13), 140-148. <https://n9.cl/bv01j3>
- Peña, P. (2012). Memoria, cine y modernidad: una propuesta crítica para aproximarse al pasado. [Memory, films and modernity: A critical proposal to approach the pasts]. *Polis*, 8(1), 115-142. <https://n9.cl/7lbs9>
- Sánchez, I. (1999). El cine, instrumento para el estudio y la enseñanza de la Historia. [Cinema, a tool for the study and teaching of and teaching of History]. *Comunicar*, (13), 159-164. <https://n9.cl/02ln31>

**CIENCIAMATRIA**

**Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología**

Año X. Vol. X. N°19. Julio - Diciembre. 2024

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Ariel Omar Cruz-Oña; Daniel Washington Barzola-Jaya; Karla Melissa Ruiz-Quezada

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).