

# John Whitney

8 abril, 1917 Pasadena, California  
22 septiembre, 1995 Santa Mónica

Animador, compositor e inventor, ampliamente considerado uno de los padres de la animación por ordenador(motion graphics).

Estudió arte en la universidad de Pomona y el 1937 viajó a París para estudiar dodecafonismo con René Leibowitz, músico polaco.

En el 39 volvió a América donde comenzó a realizar películas abstractas en colaboración con su hermano James.

Durante la década de los 50 utilizó sus técnicas de animación mecánica para crear secuencias para anuncios y programas televisivos.

En el 1952 dirigió películas de ingeniería en proyectos de guía de misiles.

En los años 60 fundó Motion Graphics Incorporated, donde utilizaba un [ordenador mecánico analógico](#) de invención propia a partir del mecanismo de un director antiaéreo M-5 de la Segunda Guerra Mundial. Con él creaba imágenes en movimiento y secuencias de título para televisiones y anuncios.

En los 70 abandona su invento para utilizar procesos digitales más rápidos y comienza a difundir sus resultados en la universidad de California(UCLA) como profesor.

Y a finales de esta década experimentaría con los gráficos en movimiento en el Instituto Tecnológico de California.

En los 80 y 90 su trabajo se vio favorecido por ordenadores más rápidos y por la creación de un programa de composición audio-visual propio: Whitney-Reed RDTD (Radi-Diferencial Theta Diferencial).

Muchos de estos últimos trabajos realizados con ordenadores digitales y su propio programa incluían música compuesta por él mismo de temas místicos y nativo-americanos.



Su obra se caracteriza por:

- Abstracción
- Colores vivos y luminosos que sobre fondo oscuro nos recuerdan a destellos de luz.
- Cierta carácter psicológico y/o hipnótico.
- Uso de la geometría plana, de la línea y de las composiciones radiales.
- Composiciones y montaje dinámico
- Música instrumental, en ocasiones creada por él mismo, de ritmo rápido.



## Trabajos más conocidos:

### Cinco Ejercicios de Película (1940–45)

[Film 1](#)

[Film 2-3](#)

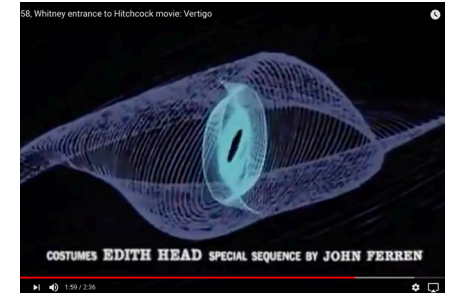
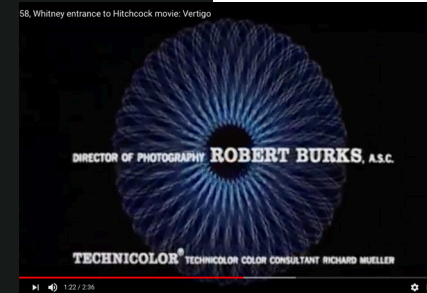
[Film 4](#)

Películas abstractas realizadas en colaboración con su hermano James. En ellas vemos uso de geometría abstracta y de colores luminosos que recuerdan a destellos de luces.



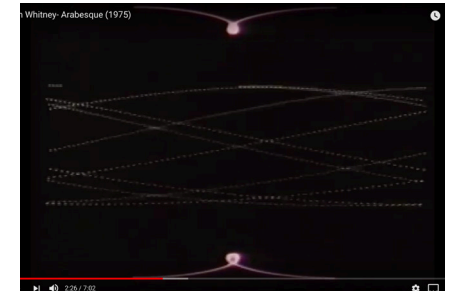
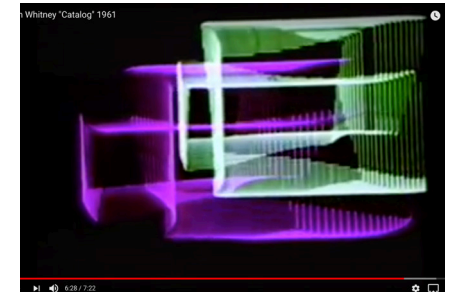
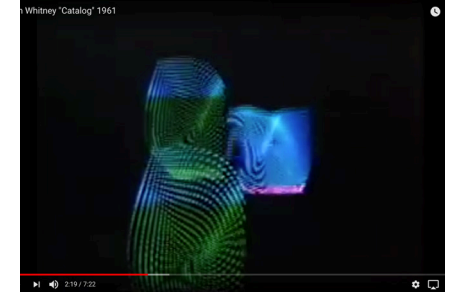
Animación de la secuencia de título de la película de Alfred Hitchcock, [Vértigo](#) (1958) en colaboración con el diseñador gráfico Saul Bass.

Composiciones radiales como abstracción de un ojo con colores fríos.

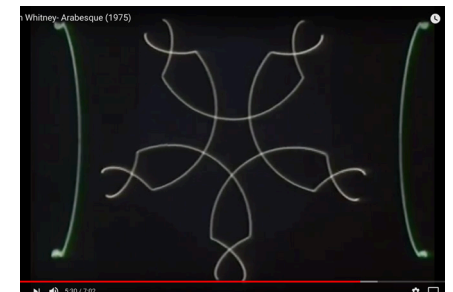
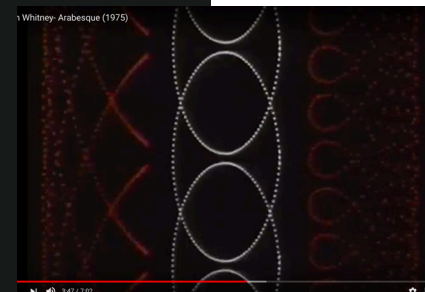




[Catalog](#) (1961) recopilación de efectos visuales abstractos que había perfeccionado utilizando su ordenador mecánico analógico de invención propia. Uso tanto de tipografía como de geometría y composiciones radiales con colores luminosos.



[Arabesque](#) (1975) su obra más destacada. Película digital caracterizada por composiciones lineales de colores y formas psicodélicas.



Como conclusión de la investigación sobre el trabajo de John Whitney puedo destacar su gran aportación a la animación por ordenador o motion graphics.

Tanto la creación de su propio ordenador analógico como la del posterior programa de composición audio-visual y sus consecuentes resultados resultan asombrosamente innovadores para la época en la que los desarrolló.

A pesar de que su obra más destacada es Arabesque, gráficamente me ha resultado más atractivo su trabajo en los títulos de crédito de la película Vértigo por la capacidad de abstracción del concepto del ojo y su uso posterior con cierto carácter hipnótico.

