



**Universidad de Valladolid**

**La importancia de los títulos de crédito en  
la narrativa cinematográfica  
a través de la obra de Alex de la Iglesia y David Guaita**



Por: **Judith Pérez Revilla**  
Tutor: **Jon Dornaletetxe Ruiz**  
○○○

*Facultad de Filosofía y letras.*

*Departamento de Historia moderna, contemporánea y de América. Periodismo, comunicación audiovisual y publicidad.*

MÁSTER UNIVERSITARIO EN CINE, COMUNICACIÓN E INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

**Valladolid, a 3 de Julio de 2021.**



### **Agradecimientos.**

A todas las personas que nos brindan el placer de disfrutar de estas pequeñas obras maestras, y a todas aquellas que son capaces de valorarlas y apreciarlas como merecen.



## **Resumen**

Los títulos de crédito son una pieza imprescindible a la hora de realizar una película, pueden ser más o menos creativos y/o elaborados, pero son necesarios por su función informativa. A través de uno de los directores españoles, que más cuida la elaboración de las cabeceras en sus películas, Alex de la Iglesia, profundizaremos en la función creativa y narrativa de estas pequeñas obras maestras. Para ello, elaboraremos un sistema de análisis propio que se adecúe a las especificidades de nuestro objeto de estudio. Para finalmente, aplicar esta metodología a cuatro de las obras cinematográficas de este director.

## **Palabras clave**

Diseño gráfico – Títulos de crédito – Cabecera – Alex de la Iglesia – Cine – Creatividad – Motion Graphics – Creación gráfica – Animación – Diseño audiovisual.

## **Abstract**

Opening titles are an essential piece when making a film, they can be more or less creative or elaborate, but they are necessary because of their informative function. Through the Spanish cinema director that takes the greatest care of the creation of the opener in his films, Alex de la Iglesia, we will have a close look into the creative and narrative function of these small masterpieces. To do this, we will develop our own system of analysis that is adapted to the specificities of our object of study. Finally, we will apply this methodology to four of the films of this director.

## **Keywords**

Graphic design – Opening titles – Opener – Alex de la Iglesia – Cinema – Creativity – Motion Graphics – Graphic creation – Animation – Audiovisual design.

# ÍNDICE

1. Introducción.	...9
1.1 Justificación e interés del tema.	...9
1.2 Hipótesis. Problema abordado.	...10
1.3 Objetivos.	...10
1.4 Estructura del trabajo.	...11
2. Marco teórico.	...13
2.1 Referencias analíticas.	...13
2.1.1 El contexto.	...14
2.1.2 Iconología.	...14
2.1.3 El análisis textual.	...16
2.1.4 Paratextos.	...16
2.1.5 Percepción e interpretación.	...17
2.2 Lenguaje cinematográfico.	...18
2.2.1. El montaje.	...18
2.2.1.1. La metáfora.	...20
2.2.2 El sonido.	...20
2.3 Diseño gráfico.	...22
2.3.1 La escuela de la Bauhaus y la Teoría de la Gestalt.	...23
2.3.2 El color.	...24
2.3.3 La tipografía.	...26
2.2.4 Títulos de crédito.	...28
2.2.4.1 Animación y Motion Graphics.	...30

3. Metodología.	...33
3.1. Método de análisis.	...34
4. Desarrollo.	...37
4.1 Director y artistas gráficos: Alex de la Iglesia, David Guaita y Luis Ballesteros.	...37
4.2 Análisis.	...37
4.2.1 Balada triste de trompeta.	...38
4.2.2 Las brujas de Zugarramurdi.	...42
4.2.3 El bar.	...48
4.2.4 Perfectos desconocidos.	...51
5. Conclusiones.	...57
6. Referencias.	...59
6.1 Bibliográficas.	...59
6.2 Audiovisuales.	...64
6.3 Webs.	...65

## 1. INTRODUCCIÓN.

“Las cabeceras cumplen una función fundamental que es representar al equipo técnico y artístico de las películas, pero a esto se le añade un mensaje gráfico, un universo visual propio de cada película” (Guaita, 2020).

Cuando vi por primera vez la opción de “omitir introducción” me inundó un gran desconcierto. Varias preguntas empezaron a abordarme, ¿por qué alguien iba a querer omitir la introducción?, ¿tanta prisa hay como para no poder esperar minuto y medio?, ¿te saltas la introducción de un libro o de una canción? Este desconcierto poco a poco se fue transformando en un sentimiento de enorme indignación.

Los títulos de crédito son una pequeña pieza audiovisual en forma de prólogo que te sitúa en el contexto de la película, te atrae de tal manera que te hace abandonar la realidad, y te introduce en un mundo de ficción, no debería ser una opción poder saltártelos.

A raíz de esto, comencé a prestarle aún más atención a las cabeceras de películas y series. Por eso, cuando llegó el momento de plantear este trabajo me pareció interesante explicar la importancia que tienen estas creaciones audiovisuales, intentar aportar mi visión sobre ellas y justificar por qué no deberían poder omitirse.

### 1.1 Justificación e interés del tema.

Anterior a este máster, realicé estudios en diseño gráfico, lo que despertó en mí un especial interés en el mundo del diseño audiovisual, concretamente en todo lo relacionado con el séptimo arte. De esta combinación entre diseño gráfico y cine surge mi pasión por los títulos de crédito.

En esta investigación se abordaran muchos temas relacionados con el cine, su lenguaje, el diseño gráfico y los títulos de crédito, pero el análisis propiamente dicho se centrará en un director, dos artistas gráficos y cuatro obras cinematográficas: *Balada triste de trompeta*, *Las brujas de Zugarramurdi*, *El bar* y *Perfectos desconocidos*. Estas películas están dirigidas por Alex de la Iglesia y sus cabeceras han sido creadas por David Guaita y Luis Ballesteros en colaboración. Las obras de este director tienen un estilo muy marcado, y aunque soy una fiel seguidora de su trabajo, no le he escogido por eso, sino porque es uno de los cineastas que concede a los títulos de crédito la importancia que merecen. “Los títulos de crédito son una cosa en la que siempre me gusta utilizar pequeñas claves, como un jeroglífico que te lleva a la solución del misterio” (De la Iglesia, 2021).

Quizá extrañe que no haya elegido para este estudio la obra de artistas como Saul Bass o Kyle Cooper, a los cuales también admiro y tengo en cuenta a la hora de realizar esta investigación, pero siempre me ha gustado reivindicar el cine y el arte español, por eso he optado por este director y estos diseñadores.

Por último, quiero explicar que ha sido necesario acotar el estudio sobre únicamente estos cuatro títulos dada la amplitud del tema a tratar, esto ha hecho que muchos referentes, autores y quizá algún aspecto relacionado con los títulos de crédito no se haya podido incluir en esta investigación.

## **1.2 Hipótesis. Problema abordado.**

¿Qué pasaría si eliminaras los títulos de crédito de una película? ¿Qué nos cuentan estas cabeceras sobre la película? ¿Nos dan pistas para entenderla?

Todas estas cuestiones tienen lugar en la principal hipótesis de partida de este trabajo: ¿Qué aportan los títulos de crédito a la narrativa de una película? ¿Es solamente un prólogo o es algo más? Con estas premisas se ha desarrollado este trabajo de investigación a partir de:

El estudio de las particularidades y especificidades de cada uno de los elementos que componen nuestro objeto de estudio, para la posterior creación de un sistema de análisis, que aplicaremos a los casos concretos mencionados anteriormente.

## **1.3 Objetivos.**

Las cabeceras nunca han sido un codiciado objeto de investigación y no hemos encontrado análisis extensos sobre el tema. Los títulos de crédito no empezaron a tener cierta notoriedad hasta los años cincuenta y los estudios se han acercado más desde el campo del diseño o de autores concretos, que desde la perspectiva cinematográfica. “Los títulos de crédito tienen un ingrediente evidente de diseño gráfico, pero al estar hablando de cine no deja de haber un componente narrativo” (Guaita, 2020).

Por consiguiente este trabajo de investigación pretende, como poco a poco hemos ido dejando caer, conseguir varios objetivos:

Poner en valor estas piezas audiovisuales.

Ver su influencia en la narrativa de la película.

Y los objetivos principales de este proyecto:

Demostrar la importancia que pueden tener los títulos de crédito para la comprensión correcta y completa de la película a la que pertenecen. Para lo que será necesario, la creación de un sistema de análisis que nos permita analizar una serie de cabeceras.

#### **1.4 Estructura del trabajo.**

Quiero aclarar que el trabajo no consiste en realizar un análisis filmico, sino en un estudio exclusivamente de las cabeceras tanto a nivel gráfico, como significativo, aunque para ello sea necesario hablar primero de la obra cinematográfica.

El proyecto que a continuación se desarrolla se ha organizado en cuatro partes:

En una primera parte, el marco teórico sobre el que se sustenta el posterior análisis. Compuesto de: la investigación sobre métodos analíticos, elementos del lenguaje cinematográfico, elementos del diseño gráfico y los títulos de crédito.

En segundo lugar, el desarrollo del sistema analítico para su posterior aplicación a nuestro objeto de estudio.

Una tercera parte, en la que hablaremos brevemente del director responsable de las obras cinematográficas escogidas, para después pasar al análisis de los títulos de crédito de cada una de ellas.

Y una parte final en la que expresaré las conclusiones extraídas del trabajo de investigación, junto con una opinión personal al respecto.



## 2. MARCO TEÓRICO.

### 2.1 Referencias analíticas.

“Un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una interpretación correcta” –. Nietzsche” (Llinares, 1988). Los principales teóricos del cine han adoptado y reformulado, esquemas y teorías, desarrolladas para otras ramas artísticas, como puede ser la literatura o la pintura. Para poder analizar correctamente los títulos de crédito, es necesario crear un sistema de análisis adecuado. Para ello, me voy a basar en diferentes conceptos extraídos de autores que se han dedicado entre otras cosas, al estudio de semiótica del cine, los lenguajes del cine o la percepción, desde puntos de vista muy diferentes.

Vamos a comenzar definiendo y explicando de manera general, qué es el análisis y cuáles serían los pasos elementales para poder llevar a cabo cualquier tipo de análisis. Y lo vamos a hacer a través de los autores, Francesco Casetti y Federico Di Chio, y su libro: *Cómo analizar un film* (1990), en el que exponen una amplia guía, a modo de manual, para el análisis de una obra cinematográfica, estableciendo una base y unos procedimientos comunes, a partir de los diversos análisis planteados hasta el momento (no solo los filmicos). Teniendo en cuenta que no se puede proporcionar un modelo universal del análisis del film, plantean un amplio abanico de propuestas posibles, ordenadas y encuadradas. Será el analista quien decida un ámbito específico o incluso una simple categoría que pueda guiarle a un nuevo espacio de estudio.

Para analizar, el primer paso es, reconocer y comprender lo que hace particular el objeto de análisis. El reconocimiento, es la capacidad de identificar los elementos que aparecen en la pantalla. Y la comprensión, la posibilidad de conectar estos elementos entre sí.

El análisis se podría definir como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado para su descomposición, con el fin de identificar cada uno de sus elementos, o al menos aquellos más relevantes, y clasificarlos, para finalmente, una posterior recomposición. En este procedimiento tienen lugar dos actividades, la descripción y la interpretación. La descripción, recorre desde el primer elemento hasta el último con minuciosidad y se lleva a cabo en la fase de la descomposición del texto. Y la interpretación, consiste en captar el sentido del texto, yendo más allá de su apariencia, y siendo más subjetiva. Se lleva a cabo en la fase de la recomposición de los elementos, aunque ambos tienen que ver con los dos procesos, en medida y modos distintos.

“El análisis de una película es la asignación de significado a la posición y las progresiones de la cámara, y de si su movimiento en un caso determinado es breve o prolongado, de acercamien-

to o alejamiento, ascendente o descendente, rápido o lento, continuo o discontinuo” (Cavell, 1999). Cada film crea su propia codificación. El proceso de interpretación consiste en descifrar estos códigos, a través de la combinación entre la descripción e interpretación.

### **2.1.1 El contexto.**

El teórico de cine, David Bordwell, ha reflexionado ampliamente sobre el análisis cinematográfico, permitiendo establecer elementos claves. Hay que destacar su reivindicación de la importancia de los parámetros contextuales, afirmando que no son independientes de la producción de significado.

“Debemos tener en cuenta que la producción de significado no es independiente de su sistema económico de producción ni de los instrumentos y las técnicas de las que se sirven las individualidades para elaborar materiales de modo que se produzca un significado. Además, la producción del significado tiene lugar dentro de la historia; no se lleva a cabo sin que tengan lugar cambios reales en el tiempo” (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997).

No se pueden dejar de lado estos elementos en el momento del análisis. En nuestro caso, el contexto de los títulos de crédito, sería el film al que pertenecen, y todas estas condiciones externas estarían relacionadas con la película. Es imposible que el espectador deje de lado su conocimiento y experiencia en el proceso interpretativo de una obra, por eso Bordwell, destaca la necesidad de basar este proceso en una serie de esquemas. Propone la distinción de cuatro niveles de significación: referencial, explícito, implícito y sintomático. Los dos primeros integran lo que se denomina significados “literales”. Y en los dos últimos, es donde se localiza el proceso de interpretación propiamente dicho.

### **2.1.2 Iconología.**

Como afirmaban autores como Jean Epstein, Germaine Dulac o Abel Gance podemos considerar la obra cinematográfica como un arte puramente visual, y por lo tanto, tener en cuenta la imagen, analizándola desde un punto de vista visual, a través del análisis icónico.

La iconología es el estudio de las imágenes artísticas y la manera en que son percibidas, esta ciencia parte de la idea de la importancia del símbolo, y como éste ha sido una constante en la humanidad como medio de representación de ideas complejas como lo divino, el miedo, a través de una forma fácil y sencilla de comprender.

Erwin Panofsky, es una de las figuras más importantes dentro de la historia del arte. Aunque “el método iconológico fue instaurado por Aby Warburg –quien explicaba que se puede hacer una lectura interpretativa de las producciones visuales gracias a una acumulación de textos e imáge-

nes” (Sciorra, 2013) –, esta teoría – en lo que se refiere a la pintura – fue continuada fundamentalmente por Erwin Panofsky que se convirtió en el principal promotor de lo que popularmente es conocido como método iconológico.

Este método surge en contra del formalismo, al pensar que éste no va más allá de lo visual, no profundiza en el concepto de la obra. Con este método (1939), Panofsky pretende comprender el significado definitivo de la obra de arte a través de tres niveles:

1. Nivel pre-iconográfico (primario o natural): – descripción.

Este nivel trata de un estudio de la imagen a través de una descripción detallada a partir de la experiencia sensible, sin guardar relación con ningún texto, para realizar este primer paso no es necesario el conocimiento de otras fuentes. El modelo se sitúa en un nivel de registro de entidades que se perciben a través de los sentidos.

2. Nivel iconográfico (secundario o convencional): – análisis del tema.

En este nivel, el análisis continúa dentro de un nivel descriptivo. Se trata de identificar las diferentes expresiones simbólicas presentes a lo largo de la historia, como las procedentes de la mitología o de las religiones. Requiere cierto conocimiento de la tradición cultural.

3. Nivel iconológico (intrínseco): – análisis del significado profundo.

En este último nivel de análisis, llegamos al grado de interpretación, donde se pretende encontrar en la obra el comportamiento de una nación en diferentes circunstancias históricas, una creencia religiosa, una corriente filosófica, etc. La obra se interpreta desde el mundo de los valores simbólicos.

Como no podía ser de otra manera, este método de análisis, aunque pensado para una obra pictórica, también sería posible aplicarlo a la obra cinematográfica y por qué no, a los títulos de crédito, aunque para ello habría que realizar una adaptación de los elementos estudiados en cada uno de los niveles planteados por Panofsky:

En nuestro caso, en el primer nivel, deberíamos realizar una descripción de los elementos audiovisuales y sonoros de los que se componen nuestro objeto de análisis. Si son fotos, si están en color o en blanco y negro, si son formas planas, animación, si el montaje tiene un ritmo rápido o lento, descripción de la tipografía, etc. En el segundo nivel, nosotros explicaríamos de donde vienen esos elementos, o a que hacen referencia las imágenes y sonidos que estamos viendo y escuchando. Por ejemplo, si muestran fotografías de varias mujeres, habría que responder quienes son esas mujeres. Y para finalizar, en el último nivel, analizaríamos el porqué de esas fotografías, que se quiere representar con el tipo de montaje o música que las acompañaban, etc.

### **2.1.3 El análisis textual.**

El cine comparte muchos aspectos con el resto de ramas artísticas, y varias de las teorías intentan establecer una comparación entre el cine y el lenguaje, con el fin de desarrollar el estudio de la semiótica del cine.

El análisis textual de Roland Barthes, filósofo y analista literario, se ha considerado una de las bases sobre la que se fundan la mayoría de las propuestas actuales. El objeto de este modelo de análisis, es la literatura, pero en el momento en el que el cine es entendido como lenguaje es posible que el estudio del relato literario y el relato fílmico se puedan estudiar desde una perspectiva común con la misma validez. Barthes, parte de la universalidad del relato y advierte de la falta de un modelo común, para encuadrar dentro de él las distintas formas de narración.

Este análisis trata de buscar los sentidos que se encuentran en el texto a través de las lexías, que es como denomina a los segmentos en los que se divide el texto, y gracias a las cuales podemos extraer los sentidos del mismo, que son las connotaciones. “La connotación se refiere a la comprensión del signo lingüístico, al conjunto de los caracteres evocados por el concepto, como pudiera ser una evocación estética, social, etc. (...) No confundir con la pura asociación de ideas ligadas a las vivencias de cada persona” (Gómez Robledo, s.f.). Estas connotaciones pueden darse de diversos modos, por ejemplo, en la descripción física de un personaje que connota su estado de ánimo.

El análisis textual requiere como condición necesaria una lectura detenida y minuciosa, intentando encontrar y clasificar, las formas, códigos y posibles sentidos. Aunque esto podría aplicarse a cualquier tipo de método analítico.

### **2.1.4 Paratextos.**

Como ya hemos mencionado antes, desde el nacimiento de las teorías cinematográficas, se ha estudiado y comparado el cine con otras artes, una de ellas la literatura, asemejando la obra cinematográfica a un texto. Entonces si partimos de esta proposición de que toda película es un texto, los títulos de crédito podrían ser considerados paratextos. ¿Qué es un paratexto? Para definirlo, nos basamos en las formulaciones de Gerard Genette en su libro, *Figuras III*. Podríamos decir que el objetivo de los títulos de crédito es servir de transmisor hacia otra obra, este autor lo define como transtextualidad, que es la relación que une una obra con otra que puede o no, explicar a la primera. Por tanto, el término paratexto designa al conjunto de los enunciados que acompañan al texto principal de una obra, como pueden ser el título, subtítulos, prefacio, índice, etc.

Dentro de estos elementos paratextuales existen un par de categorías en las que podríamos incluir las cabeceras de películas. El primero de ellos es el resumen, que es una representación abreviada y precisa del contenido del documento, film en nuestro caso. Por otro lado, lo podríamos asemejar a un prólogo, que es un texto, en nuestro caso pieza audiovisual, que precede a la obra, con una función informativa e interpretativa del sentido del texto, película, y una función persuasiva con el objetivo de captar el interés del lector, espectador para nosotros. Las dos funciones más importantes de esta última categoría, son la de interpretar el texto al que precede y la de inscribirlo en un género, haciendo que este elemento sea imprescindible para que el lector, espectador pueda acercarse y adentrarse en la obra.

“En ocasiones se requiere una información relevante para la película que complemente a la narración a modo de prólogo, los títulos de crédito pueden asumir esa función pese a su brevedad, convirtiéndose en una secuencia que contextualiza la acción, y cuya densidad narrativa llega a ser sorprendente” (Herráiz Zornoza, Bohorquez Nates, 2019).

### **2.1.5 Percepción e interpretación.**

Rudolf Arnheim fue un psicólogo y filósofo alemán, que realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual. En 1933, se atrevió a definir el cine como el arte por excelencia. “Existen cualidades y sentimientos que captamos en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras, ya que el lenguaje solamente sirve para nombrar lo que ya ha sido escuchado, visto o pensado – Rudolf Arnheim” (Behrens, 1998).

Toda imagen es representativa cuando capta elementos como la forma o el color, de lo que describe. Si representa conceptos más abstractos, esta puede actuar como símbolo dando forma concreta a una idea. Muchas veces los objetos son contenedores de símbolos de determinadas culturas, religiones, ideologías, etc. Según Arnheim existen tres posturas de observación para analizar lo que percibimos visualmente:

Por un lado, propone aislar el objeto, extraer el concepto en su forma más simple, lo esencial. A mayor nivel de abstracción, mayor capacidad de representación universal tendrá la imagen. Por otro lado, procura no aislar el objeto de su contexto, contemplarlo como unidad. El reconocimiento de todo aquello que podemos ver, escuchar o, incluso, oler. Y por último, analizar el objeto desde múltiples perspectivas y posibilidades, buscando un nuevo sentido, diferentes posibilidades de interpretación. Normalmente, estas tres formas de observación son combinadas en los campos de análisis. “*All perceiving is also thinking, all reasoning is also intuition, all observation is also invention*” (Arnheim, 1954).

La percepción juega un importante papel en nuestro objeto de estudio, ya que interpretar los títulos de crédito de una forma u otra va a depender de nuestra experiencia y aprendizaje previo. Debemos analizar los títulos en relación a la obra a la que pertenecen, interpretando tanto a nivel visual como sonoro los posibles significados.

## **2.2 Lenguaje cinematográfico.**

Como hemos visto antes, a través de Casetti y Di Chio, para analizar, el primer paso es, reconocer y comprender lo que hace particular el objeto de análisis. ¿Qué hace particular nuestro objeto de análisis?

“Los títulos de crédito tienen un ingrediente evidente de diseño gráfico, pero al estar hablando de cine no deja de haber un componente narrativo. El color, las tipografías es fundamental, pero para mantener la atención de espectador más allá de unos pocos segundos hace falta también cierta progresión o descubrimiento” (Guaita, 2020).

En el grafismo audiovisual confluyen el lenguaje cinematográfico y el diseño gráfico. Por tanto, en primer lugar voy a hablar de lenguaje cinematográfico.

### **2.2.1 El montaje.**

Desde el inicio del cine se crea un eterno debate sobre qué es el cine y qué lo diferencia de las otras artes. El alemán, Hugo Münsterberg, psicólogo y filósofo, realizó el primer estudio exhaustivo del medio cinematográfico, anticipándose a muchas figuras posteriores. En 1916, escribe el libro: *El juego de la luz: Un estudio psicológico*, en el que expone que este arte trasciende del teatro en el primer plano, los efectos especiales y el montaje. Béla Balázs también apostaba por el montaje como aspecto específico cinematográfico. Juzgado como aspecto esencial y único, no puede pasarse por alto en el análisis de una pieza audiovisual.

“El montaje puede comunicar estética, filosofía, ideología y estados de ánimo. Puede ser coherente o no con su contenido explícito y así significar más desde la forma. El montaje permite una exploración constante en el campo de la semiótica” (Delgadillo Velasco, 2011).

Y para hablar del montaje voy a utilizar a los teóricos del cine soviético, que pese a lo diverso de sus estilos todos ellos destacaban el montaje como la base de la poética cinematográfica. Intentar explicar el concepto de montaje con palabras no es fácil. “Consideraban el plano filmico como una entidad carente de significado intrínseco hasta que era situada en la estructura de montaje, el significado de un plano procedía de su relación con los otros planos. Es el método más importante en la construcción de una película” (Cubillos, 2005).

El más influyente de los teóricos soviéticos del montaje fue Serguéi Eisenstein. Dedicó gran parte de su vida a la investigación sobre la técnica del montaje, donde él aseguraba que radicaba la clave del mensaje que se pretendía transmitir al espectador. Este cineasta publicó en 1923, su ensayo, *El montaje de atracciones*. En él exponía varias teorías sobre el montaje, que según él, tenía el objetivo de causar shock al espectador mediante elementos capaces de producir este choque emotivo. Buscaba despertar una respuesta a través de la exposición a diferentes golpes emocionales. Dicho en una palabra, impresionar. Un medio de transformación, cuyo ideal era promover la acción social en lugar de la contemplación estética. Algunos de estos principios teóricos sobre el montaje de atracciones son claramente identificables de forma práctica, en su primer largometraje, *La Huelga*, de 1924.

Aunque Eisenstein no fue el único que aportó avances en la técnica del montaje, varios de sus compatriotas tuvieron mucho que decir en cuanto a esta técnica cinematográfica. Nombres como Vsévolod Pudovkin o Lev Kuleshov, fueron muy significativos en los años veinte. Los experimentos de Kuleshov, permitieron comprender que el montaje desempeña una función creativa de relevante importancia, ya que la combinación de imágenes y el contexto de las mismas, condiciona el mensaje. Estas pueden adquirir diferentes significados o crear un nuevo concepto dependiendo de las imágenes con que se acompañen. Este efecto consistía en yuxtaponer el mismo plano del actor con elementos visuales diversos para transmitir efectos emocionales radicalmente distintos. Pues no era la realidad, sino la técnica cinematográfica la que generaba la emoción del espectador. Por otro lado, Pudovkin opinaba que la clave del cine radica en el control de las percepciones del espectador mediante elementos retóricos tales como el contraste, el paralelismo o el simbolismo.

Aunque las teorías de Eisenstein, sobre un nuevo estilo de montaje para nada convencional, le pusieron en contraposición a muchos de sus compañeros de profesión. Un claro ejemplo de ello fue André Bazin, para el que lo esencial era la invisibilidad del montaje y buscaba un reflejo exacto de la realidad. También, Andréi Tarkovsky que llegó a calificar el montaje de Eisenstein de asfixiante. Para este autor “el montaje es unir partes de una película, partes con tiempos diferentes. Sólo su unión aporta la nueva sensibilidad”. “El montaje como tal no aporta una nueva cualidad y tampoco la reproduce de nuevo, sino que tan sólo saca a la luz lo que ya estaba allí” (Tarkovsky, 1996).

Aunque los soviéticos no fueron los únicos interesados en la experimentación y el estudio de esta herramienta. “François Truffaut experimenta con el *cutaway* (cortes que interrumpen una acción insertando una imagen que cumple la función de comentario)”. “Emplea el montaje por saltos para desafiar al montaje de continuidad” (Dacynger, 1999). Jean-Luc Godard destaca por ser un director irreverente, su cine es anárquico, no sigue reglas y utiliza la libertad como manifiesto.

“Godard utiliza el *cutaway*, la inserción no diegética en la que corta una escena hacia una toma metafórica que no tiene que ver con la situación presentada, incluso cambia la posición de la cámara entre cortes, omite tiempo o vuelve discordantes las posiciones de los actores. En muchos cortes la acción parece adelantarse. El ritmo llega a tomar una velocidad que puede molestar al espectador, pero que refuerza la propuesta narrativa y es coherente con la situación planteada” (Delgadillo Velasco, 2011).

Jean Mitry fue un teórico, crítico y cineasta francés para el que lo importante no era la técnica del montaje en sí, sino el *efecto de montaje* que se obtiene mediante la mezcla creativa de planos, la duración de cada uno de ellos, el manejo de las proporciones, es lo que “permite obtener una significación nueva y distinta de la que muestran los encuadres individualmente” (Morales Morante, 2013). Una de las funciones más características del montaje es la de establecer una continuidad narrativa. El montaje aporta a la obra cinematográfica un sentido único, ya que si el material hubiese sido ordenado de otra manera, podría variar el significado por completo.

#### **2.2.1.1 La metáfora.**

En el mundo de la cinematografía hay varios debates y opiniones en lo que a la metáfora filmica se refiere, pero a pesar de ellos, no existe una teoría unificada al respecto. Como no, Serguei Eisenstein, fue uno de los teóricos que estudio las posibilidades de ésta, ya que su montaje se considera esencialmente metafórico.

Las metáforas son una herramienta poderosa para comunicar ideas complejas, relacionan elementos de la vida cotidiana con aspectos nuevos. Juegan un papel primordial en nuestro objeto de análisis, y se presentan en el cine como un gran recurso de montaje. Para entenderlo mejor me gustaría hacer un pequeño inciso en el concepto de metáfora. A modo de resumen, una metáfora consiste en entender una cosa en término de otra. “Para Federico Nietzsche, la metáfora es el vehículo que mueve el mundo del pensamiento”. “Ninguna metáfora se puede entender ni representar adecuadamente independientemente de su fundamento en la experiencia” (Cano Reyes, 2012).

#### **2.2.2 El sonido.**

En sus inicios, el cine sonoro obtuvo numerosas críticas, algunos llegaron a decir que era innecesario y perjudicial para la imagen. Sorprendente, ¿verdad? Tal es la fuerza de la imagen que cuando el cine se hizo sonoro la cuestión se llegó a plantear como una “desnaturalización del cine”. Hubo controversias sobre si el sonido era innecesario e incluso perjudicial para la imagen. Paul Rotha, en 1930 declaró que una película con diálogos y sonidos sincronizados con

la imagen en pantalla es absolutamente contrario a los objetivos del cine; también un afamado crítico, Víktor Shklovsky, dijo en 1927, que el cine hablado es tan poco necesario como un libro de canto.

El sonido en el cine no obtuvo el reconocimiento que se merece hasta que no fue capaz de enriquecerlo, de causar efectos, emociones, o dar más dramatismo o intensidad a la escena. “Interpretamos el sonido con nuestras emociones, no con nuestro intelecto” (Treintaycinco, 2019). El director y productor de cine, George Lucas dijo una vez que “el sonido es la mitad” de la experiencia de ir al cine. “En la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve” (Chion, 1993).

Con los años se empezaron a utilizar las voces, la música y los efectos de sonido con un sentido creativo-expresivo, convirtiéndose en elementos con gran poder. El sonido tiene como función crear determinadas atmósferas y enfatizar algunos aspectos del filme, para lograr en el espectador emociones concretas, ya que el sonido recupera experiencias previas de la memoria, vivencias propias que le hacen interpretar el conjunto imagen-sonido desde el enfoque que pretende el director. Es un elemento esencial que exige al creador conocer bien qué efectos provoca en el público, para poder realizar un buen uso de él. El sonido de una película aporta realismo, continuidad o incluso contraste a las imágenes. Puede marcar el ritmo de los planos y secuencias o influir en la percepción del movimiento y la velocidad.

La música es uno de los elementos que mejor acompaña al relato y contribuye a transmitir los estados emocionales del mismo; puede evocar alegría, tristeza, dolor, miedo, placer... sería difícil causar estas mismas sensaciones sin música. Crea ambientes, puede anticipar la aparición de un determinado personaje, potencia la imagen, etc. Y sí, el silencio también es un recurso expresivo y forma parte de la banda sonora de una película. Contiene una gran carga dramática y tiene un gran valor emotivo, así que son muchas las posibilidades creativas del silencio, no solo en una película, sino en cualquier pieza audiovisual. Acompaña muy bien a la representación de emociones y vivencias como la ausencia, el vacío, la angustia o la muerte.

El sonido hace que entendamos la imagen de un modo concreto, podríamos incluso aplicar el efecto que Kuleshov realizó para el montaje, al sonido. Manteniendo la imagen de un actor con la misma expresión, y combinándolos con diferentes bandas sonoras, interpretaríamos así la imagen de diversas maneras. “El sonido hacer ver la imagen de un modo diferente a lo que ésta muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad” (Chion, 1993).

Pondremos como ejemplo la película *Psicosis* (1960), donde la escena de la ducha no iba a contar con ambientación musical y, afortunadamente, Bernard Hermann logró introducir la pieza de *The Murder*, lo que convirtió esa escena en un clásico del cine. El sonido de sus títulos de

créditos diseñados por Saul Bass crea una tensión psicológica que le dice al espectador todo lo que necesita saber sobre la película pero sin decir nada. Otro gran ejemplo, es la película *Tiburón*, donde la música del bajo acompaña y anticipa de forma magnífica, la presencia y el ataque del animal.

## 2.2 Diseño gráfico.

Según la Real Academia de la Lengua Española, el diseño es una concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. La palabra “gráfico” serviría para calificar la palabra “diseño”.

Es un término que lleva años intentando ser definido, pero al igual que para el cine, no se encuentra una definición unificada. Se podría decir que, el diseño gráfico es el proceso de concebir, programar, proyectar y realizar creatividades visuales, con la intención de transmitir mensajes o ideas específicas a grupos determinados. Pero grandes artistas y diseñadores han ido aportando a lo largo de los años su manera de entenderlo, gracias a las cuales podemos hacernos una mejor idea.

“El diseño es el pensamiento hecho visual” (Saul Bass). “Todo es diseño. ¡Todo!” (Paul Rand). “Diseño no es lo que ves, sino lo que se debe hacer para que otras personas vean” (Edgar Degas). “Diseñar, es una actividad abstracta, que implica programar, proyectar, traducir lo visible en invisible. Comunicar” (Jorge Frascara). “Diseñar es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo, por el grupo, logrando una positiva asociación con la empresa, el producto, el servicio, la persona, la idea” (Vicente Larrea). “La disciplina del diseño es la actividad consciente y creativa que combina la tecnología y/o materiales con el contexto social, con el propósito de ayudar, satisfacer o modificar el comportamiento humano” (Alexander Manu).

El diseño gráfico es un oficio “casi nuevo” se podría decir, y está en constante transformación, debido al avance tecnológico y al cambio social y de pensamiento. El diseño gráfico sirve como medio para transmitir un mensaje, para comunicar, por eso el campo que más lo explota es la publicidad, ya sea en forma de tarjeta de visita, de flyer sobre un nuevo bar, una publicación en redes sociales, o el cartel de una película. Hay mucho escrito sobre el diseño, y es necesario saber por qué se producen ciertas reacciones o ciertos sentimientos, a la hora de visualizar diferentes formas, colores o tipografías. El diseño se nutre de otras teorías procedentes de campos como la comunicación, el color, la psicología, etc.

“Mirando las cabeceras de las películas siento que están a caballo de varias disciplinas. Cumplen una función fundamental que es representar al equipo técnico y artístico de las mismas, pero a esto se le añade un mensaje gráfico, un universo visual propio de cada película” (Guaita, 2020).

## 2.2.1 La Escuela de la Bauhaus y la Teoría de la Gestalt.

Para entender el diseño tal y como lo conocemos hoy en día, es importante comprender sobre que se fundamentan sus bases. Y muchos coinciden en que gracias a La Escuela de la Bauhaus y la Teoría de la Gestalt el diseño comenzó a tratarse como una disciplina de estudio.

La Escuela de la Bauhaus es considerada el lugar donde se consolidó el diseño. Esta escuela fue fundada por el arquitecto Walter Gropius, el 12 de abril de 1919, en Alemania. Pero a pesar de su nombre (que proviene de la unión de las palabras construcción y casa, en alemán), y del oficio de su creador, estudiaba varias ramas del arte como la fotografía, la danza, la escenografía, el teatro, y por supuesto, también el cine, además de la arquitectura. Y es que una de las principales razones que le movieron a crear esta escuela, era la necesidad de transformar la vida cotidiana a través del arte, y combinar la actividad creativa con el trabajo práctico. “Esta escuela fue un símbolo del pensamiento unificado en torno a las formas, los materiales y las ambiciones sociales del diseño moderno. Fue un lugar en constante evolución para el arte y las ideas” (Abbott Miller y Lupton, 2018).

Contaba con las figuras más relevantes de la vanguardia alemana entre el profesorado, artistas dispuestos a salirse de la norma como Paul Klee, Oskar Schlemmer o Wassily Kandinsky. Pero no fue hasta 1925, cuando verdaderamente tomó la fuerza con la que es recordada en la actualidad. “La reflexión sobre el diseño de un modo teórico consciente y autorreflexivo es una de las principales aportaciones de la Bauhaus. Esta escuela se convirtió en un centro referente de diseño, arte y cultura vanguardista” (Abbott Miller y Lupton, 2018). Una de las frases más famosas que se relaciona con esta escuela es: “El todo es más que la suma de sus partes”.

La otra corriente mencionada al inicio y que surge paralelamente a la Escuela de la Bauhaus, es la Teoría de la Gestalt, la cual trata de explicar nuestros procesos mentales para comprender la realidad. El desarrollo de esta corriente, fue decisivo en la historia de la psicología.

Fueron Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Max Wertheimer los fundadores de este movimiento que tiene como principal campo de estudio la percepción visual, aunque “sus ideas han sido adaptadas a campos como el de la música” (Arranz, 2017).

Pero, ¿qué entendemos por percepción? La percepción es la imagen mental que nos creamos cuando percibimos sensaciones a través de los sentidos, de manera consciente. La percepción de la realidad es algo personal, que se basa en las experiencias individuales previas. Nuestra mente crea representaciones a partir de nuestras emociones, sensaciones o intuiciones, que no siempre tienen porque ser 100% fieles a la realidad. Por supuesto, estos procesos de interpretación y percepción van evolucionando junto con nosotros, y las nuevas situaciones a las que nos enfrentamos, lo que nos ayuda a mejorar la toma de decisiones en cuanto a objetivos futuros.

Los psicólogos de la Gestalt plantean la idea de que la percepción tiene un papel fundamental a la hora de interpretar lo que vemos, de adquirir conocimientos, y en la forma que tenemos de interactuar con los demás.

Algunas de las aportaciones más relevantes fueron las de Max Wertheimer, que ya en 1912, cuestionaba las teorías psicológicas sobre la percepción visual en su publicación: *Estudios experimentales sobre la visualización del movimiento*. Uno de los descubrimientos más revolucionarios fue el del fenómeno *phi*: una ilusión óptica que consiste en la percepción de movimiento a partir de la sucesión de imágenes parecidas. Un ejemplo perfecto de esto, lo podemos encontrar en las películas. A pesar de ser una sucesión de fotogramas que pasan rápidamente, nosotros percibimos un movimiento real. Otra de sus grandes aportaciones, fue la elaboración de las leyes básicas que rigen nuestra percepción. Las Leyes de la Gestalt apoyan de manera visual el concepto psicológico. Por ejemplo, la ley más importante es la ley de la buena forma, que explica que “percibimos con mayor exactitud y rapidez aquellas formas más completas pero, al mismo tiempo, más simples o simétricas” (Torres, s.f.). Estos descubrimientos marcaron un antes y un después en la comunicación visual.

“Los personas vinculadas al mundo de la comunicación y la creatividad, como los artistas, diseñadores o publicistas, tienen que conocer muy bien la Teoría de la Gestalt para captar la atención de su audiencia. Saber cómo interpretamos las imágenes es esencial para que puedan crear obras que permitan transmitir sus mensajes y establecer una diálogo eficaz con su público” (Arranz, 2017).

“El término diseñar, del latín *designare* significa seña o signo, que a su vez se define como la unidad mínima de comunicación en el lenguaje. (...) Para diseñar es necesario conocer el significado de los signos empleados. (...) Dos de los aspectos más importantes del diseño gráfico son: la función y la forma” (Juberias, 2010). La función es el objetivo, la intención con la que surge una idea, que es, hacer llegar un mensaje, y la forma, es el aspecto visual, como se va a desarrollar esa idea, fotografía, tipografía, colores, etc. La interpretación es propia del receptor según sus condicionantes culturales y experiencias. El diseño no solo es la forma, sino el significado según la percepción e interpretación del lector.

El diseño gráfico se compone o se nutre de varios elementos formales que influyen en la recepción en que el receptor capta el mensaje. Elementos tan importantes como la tipografía, la forma, el tamaño, el color o la composición de los elementos dentro de la imagen. Nosotros vamos a exponer de manera especial, el color y la tipografía.

### **2.2.2 El color.**

A lo largo de la historia, muchas figuras relevantes como Aristóteles o Newton han investigado y hablado sobre el color. Y es que, los colores pueden evocar distintos estados de ánimo.

mo y provocar emociones, aunque la mayoría las percibimos de la misma forma, su significado puede variar dependiendo de la cultura. El color puede afectarnos emocional y psicológicamente, por eso la manera en que se utilizan y se combinan no es aleatoria, tiene una intención, un objetivo, buscan una determinada reacción en el espectador. Es importante tenerlo en cuenta a la hora de visualizar, analizar y entender el mensaje que nos están queriendo transmitir. Cuando los colores son utilizados como una herramienta para provocar estas reacciones, se habla de psicología del color. “Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente” (Heller, 2008).

Se han creado a lo largo del tiempo varias teorías alrededor de este elemento, pero sin duda una de las más reconocidas, y que más influencia ha tenido en el ámbito artístico, es la del poeta alemán Johann Wolfgang von Goethe. Este artista estudió la relación entre los colores y el estado de ánimo.

“En el año 1810, en su Teoría de los colores, Goethe proponía diferentes emociones y significados para cada color: Los matices del rojo, transmiten vitalidad, excitación, pero también violencia y sangre. El color rosa, se encuentra dentro de los matices del rojo (no será hasta los años setenta que se imponga como color femenino). El naranja representa la energía. El amarillo, optimismo y alegría aunque también violencia u opresión. El verde es el color de la esperanza, aunque, por ejemplo en el cine, puede estar asociado a la mentira, a lo impuro. El violeta representa la madurez, el poder, y en algunos casos el mundo mágico y místico. Y por último, el azul, color de la calma y la inteligencia, pero también de la tristeza y la melancolía” (Meléndez Martín, 2016).

El color nunca ha dejado de investigarse y analizarse, la psicóloga y socióloga, Eva Heller, autora del libro *Psicología del color* (2007), realizó un estudio basado en encuestas, en el cual determinó que la asociación de colores con ciertos sentimientos no era casualidad, sino que se debía a un imaginario colectivo.

“Saber sobre cuál es el poder del color en nuestra mente y cómo componer armonías de colores es esencial para las comunicaciones, el diseño y el arte, ya que el color que se escoja tendrá efectos determinados” (Chauvel, 2021). En el cine, es un elemento que se toma muy en cuenta. El color en la película puede generar armonía o tensión dentro de una escena, resaltar un detalle, o hacer que se preste atención a un elemento clave. Pueden situar el tono de la película o caracterizar a un personaje, grandes directores como Stanley Kubrick, Wes Anderson, Alfred Hitchcock, o Christopher Nolan lo saben bien y han utilizado el color de forma increíble.

La teoría del color ya se empleaba en el arte, pero en el cine (aunque en 1896 se empezó a pintar sobre la película, fotograma a fotograma), no fue hasta la década de 1950 que el cine en color reemplazó al blanco y negro como estilo predominante.

Los colores elegidos en la ropa o en la decoración influyen directamente sobre la conducta humana por eso es tan importante el vestuario o la escenografía de un film, si los colores están bien elegidos y combinados en una escena, el espectador captará el mensaje que se le pretende transmitir, sin necesidad de diálogos. Si conocemos el significado de cada color y la manera en la que se mezclan, enteremos mucho mejor la intención que hay detrás de ellos. Por ejemplo, “uno de los mejores recursos para presentar un conflicto a través de los colores, ya sea externo o interno, es con el esquema de colores complementarios. Este esquema se compone de dos colores que son directamente opuestos en el círculo cromático” (Peñalver, 2019).

### **2.2.3 La tipografía.**

Con la tipografía sucede lo mismo que con los colores, es uno de los elementos fundamentales del diseño gráfico. Y es que una elección inadecuada tanto de la tipografía, como del color, puede provocar la ilegibilidad de un texto, por eso siempre se deben tener en cuenta a la hora de diseñar.

“La tipografía es una herramienta, un vehículo de transmisión de pensamientos y, a menudo, de evocación de sensaciones y sentimientos”. (Sesma, 2015). Es una herramienta de comunicación con una gran expresividad, busca una reacción o determinada impresión en el consumidor, cliente o espectador hablando en términos cinematográficos. Una mala elección puede distorsionar el mensaje que se pretende transmitir en vez de potenciarlo, ya que una de sus funciones es marcar el tono de lo que estamos leyendo. Y es que como veremos, cada tipografía según sus rasgos y características conlleva a emociones y sensaciones distintas (condicionadas por nuestra experiencia y memoria), ya que manteniendo todos los elementos gráficos de una composición, si cambiamos la fuente, podemos cambiar el significado por completo.

Muchos concuerdan en que Gutenberg sentó las bases de este pensamiento. Así que, aunque sea brevemente, me parece preciso comenzar hablando de Johannes Gutenberg. Este orfebre alemán fue el inventor del primer sistema práctico y económico de impresión: la creación de la imprenta y los tipos móviles. A partir de entonces se comienza a hablar de la teoría tipográfica.

Muchos diseñadores y tipógrafos profundizaron en el estudio de este elemento. “El diseñador alemán Peter Behrens afirmaba que, después de la arquitectura, la tipografía nos proporciona la imagen más particular de una época y el testimonio más potente del progreso espiritual y del desarrollo de un pueblo” (Sesma, 2015). Según Adrian Frutiger, uno de los tipógrafos más influyentes del siglo XX, el diseño de tipografías va necesariamente relacionado con el contexto económico, social y cultural en el que se encuentra. Frutiger comparaba la forma de las letras tipográficas “con la arquitectura, el diseño de calzado o el de automóviles”, por ejemplo, encontraba similitudes “entre los espacios cerrados y los trazos gruesos de una letra gótica con la

robustez y estilización vertical de las catedrales medievales” (Sesma, 2015). Y es que a través de la tipografía podemos percibir valores como fiabilidad, tradición, confianza, etc.

La creación de las letras es sólo una parte de la tarea que requiere conocer la teoría tipográfica. También es necesario que el diseñador sea consciente de las características y los efectos que puedan tener sobre el receptor, y deberá basar su elección respecto al mensaje que quiera transmitir. Las letras además de comunicar, configuran el aspecto visual de una composición.

Por ejemplo, las fuentes *serif* transmiten autoridad, confianza con un estilo elegante y a la vez tradicional. Las *sans serif* serían algo así como las letras más comerciales, se relacionan con modernidad, seguridad y transmiten fuerza, sobriedad. Las manuscritas transmiten creatividad y diversión. Por otro lado, hay que tener en cuenta que a través del espacio entre palabras, letras, el grosor, la dirección, etc. también se pueden transmitir conceptos.

“Tenemos asociados tipos romanos tradicionales como Times New Roman con los periódicos serios, por lo que los textos compuestos con estos modelos nos proporcionan la sensación de estar leyendo un texto riguroso y creíble. Todo lo contrario que si está compuesto con el sobradamente conocido Comic Sans” (Sesma, 2015).

La diseñadora británica Sarah Hyndman, también expone algunas evidencias respecto a esto: las formas curvas transmiten calma, mientras que las angulosas evocan ansiedad.

La tipografía ha estado íntimamente ligada al cine desde sus inicios. Las letras deben ser consideradas un elemento visual, ocupando un lugar preferente, por ejemplo, en un cartel de cine. “Si hay algo que no puede faltar en esta composición, son las letras del título de la película”, además de la información que nos proporciona como texto, describen a través de sus formas colores y combinaciones, muchas referencias derivadas de la propia estética de la obra o relacionadas con el argumento de la película. “Un gran ejemplo de ello, es el cartel de la película *Metrópolis*, de 1927, un film dirigido por Fritz Lang. En este cartel recordamos que aparecen unas letras de corte zigzagueante, unos tipos ángulos que describen formas similares a rayos o flechas puntiagudas” (Huerta, 2013).

Aunque muchas familias tipográficas, han sido estereotipadas debido a que ciertos géneros de cine hacían un uso frecuente de alguna tipografía en especial. Lo que les servía para ser reconocidos fácilmente y para reforzar el género en cuestión. Por ejemplo, “tipografías como Playbill, Madame y Council, presentes tanto en carteles como en créditos, históricamente utilizadas para el Western, junto con otra serie de características: caracteres escritos sobre viejas maderas, atravesados por flechas, disposición ondulante, etc.” (Romero, 2016). En el género de terror más clásico y la serie B, no es difícil encontrar letras ensangrentadas, desgarradas o electrizantes, aunque actualmente con elecciones de fuentes más sobrias y elegantes. El género musical se

caracterizaba por la disposición de los textos: ondulación de las frases, disposición curva de las letras, mezcla de colores, para asociarlos a la movilidad de la propia película.

Este elemento además es característico y uno de los más importantes en el tema a estudiar en este trabajo: los títulos de crédito. “Un medio como el cine permite, multiplicar las características expresivas de la tipografía debido a la posibilidad de añadir movimiento” (Muñoz de Luna, Ortiz de Solórzano, 2011). Por ejemplo, es la gran protagonista de la cabecera de *Star Wars*, con esa introducción de texto con efecto de perspectiva. O la película, *La familia Addams*, con unos títulos diseñados por Pablo Ferro, para los cuales se creó una tipografía manuscrita especial. Otro buen ejemplo, son los títulos de crédito de la obra maestra de David Fincher, *Seven*, esa tipografía manuscrita, rasgada, rayada, que nos muestra la personalidad del asesino de la película.

#### **2.2.4 Títulos de crédito.**

*“My initial thoughts about what a title can do was to set mood and the prime underlying core of the film’s story, to express the story in some metaphorical way. I saw the title as a way of conditioning the audience, so that when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it – Saul Bass” (Haskins, 1996).*

Los títulos de crédito pueden ser definidos y entendidos de diversas formas. Este relato introductorio está dotado de un gran sentido conceptual gracias a cantidad de recursos expresivos y narrativos como la música, la fotografía, el montaje, la tipografía, etc. que nos anticipan elementos estéticos e ideológicos, primordiales para una correcta comprensión de lo que a continuación nos mostrará la película.

Aunque inicialmente, la función principal de los títulos de crédito era meramente informativa, ya que debía presentar a las personas que habían trabajado en la película así como a su creador y los derechos de Copyright. Poco a poco, con el tiempo se les ha ido dando importancia y se han convertido en una pieza audiovisual artística y creativa, siendo considerados “un género cinematográfico particular” (Gamonal, 2005), es una parte de la película de la que no se puede prescindir. La secuencia de títulos requiere una planificación y un proceso en el que interviene un equipo multidisciplinar. Este comienzo original y creativo, contiene un carácter persuasivo que si consigue impactar en los segundos iniciales, tendrá al público a su disposición.

Originalmente, en las películas de cine mudo se creaban carteles en los que se escribía a mano el título, los nombres de los actores y en este caso también algunos diálogos imprescindibles para la comprensión de la historia. “D.W. Griffith fue el primero en comenzar a colocar el nom-

bre de los actores al inicio de la película” (Barper, 2016). Su película, *Intolerancia* (1916), es la primera en la que una secuencia de títulos forma una parte significativa de la historia.

“Fueron confluyendo en la historia del cine acontecimientos que posibilitaron el nacimiento de este nuevo arte” (Palacios, 2005). En los años cuarenta, “las películas de serie B favorecieron el desarrollo de los títulos de crédito. La serie B se basaba en el concepto género, porque había poco dinero y tiempo para realizarlas. Además, era necesario decirle al público de estas segundas películas, de qué iba a tratar y el tono. Los títulos eran el medio ideal” (López, 2015).

Pero no fue hasta la década de los cincuenta, cuando el gran “Saul Bass convirtió los títulos de crédito en un arte, añadiendo un componente narrativo para enganchar al espectador” (Barper, 2016). Lograba en estas secuencias alcanzar la esencia del mensaje de la película, creando en ocasiones un pequeño filme dentro del filme. Algunos de sus títulos más reconocidos fueron: *El hombre del brazo de oro* (1955), de Otto Preminger. *Vértigo* (1958) de Hitchcock. O *El cabo del miedo* (1991) de Martin Scorsese, entre otros muchos. “La escuela Bauhaus, ejerció una gran influencia sobre Bass en la manera de entender el diseño y sobretodo en la ruptura de la tradición tipográfica” (Orengo Morant, 2016). Saul Bass creó escuela, y ha sido referente de muchos otros artistas, como Maurice Binder, que realizó una estética característica propia para la saga del agente 007, “estos créditos han dotado de una entidad que ha servido de nexo de unión entre las distintas películas” (Muñoz de Luna, Ortiz de Solórzano, 2011).

En esta misma época cabe mencionar también los créditos realizados por De Patie y Freleng para *La pantera rosa* (1963), “en la que la tipografía se mueve y actúa como un personaje más al son de la genial música de Henry Mancini. Su éxito fue tal, que estos títulos de crédito fueron la base para la creación de una de las series televisivas más exitosas de dibujos animados” (Gamonal, 2005). Otro de los artistas con notable importancia fue Pablo Ferro, autor de los famosos títulos de *Teléfono rojo* (1964), de Stanley Kubrick.

“Ya en la década de los noventa los títulos de crédito volvieron a vivir una segunda época dorada gracias a la evolución de nuevas tecnologías y a la capacidad de procesamiento de las computadoras” (Barón, 2020). Uno de los directores que más ayudó a impulsar este relanzamiento del diseño de títulos fue David Fincher, que junto a Kyle Cooper, (valorado por muchos como el Saul Bass actual), marcaron “un punto de inflexión en la narrativa y composición gráfica de este género artístico, con *Seven*. Kyle Cooper va más allá: convierte los títulos de crédito de una escena narrativa que nos presenta a un personaje que no conocemos hasta el tercer acto de la película” (Pascual, 2019). Creó un estilo tanto a nivel creativo como técnico que sirvió y sirve de referente en muchas producciones de la época y actuales.

“En *Seven*, parecería que el asesino no formaba parte de los personajes que se introducen desde el inicio, sin embargo no es así. El espectador que no pone atención a las imágenes

involucradas en los créditos, solo percibe que el asesino se manifiesta como una presencia invisible desde el principio de la película, un personaje cuya identidad desconocemos pero que deberemos reconocer por las acciones que es capaz de realizar” (Vidaurre Arenas, 1999).

En el siglo XXI, se sigue utilizando este arte para el desarrollo de la creatividad y la innovación en cuanto a nuevos estilos y géneros. Un buen ejemplo de ello, son los títulos de crédito de la película *Irreversible* (2002) del director francés, Gaspar Noé. Esta película está contada al revés, “la narración del filme comienza al final de la historia para terminar en el comienzo, los títulos de crédito iniciales son el equivalente del roll final y aparecen con la jerarquía de nombres invertida” (Rey, 2009).

“Supone un auténtico azote intelectual y emocional al espectador, que crea una predisposición al nivel de lo que va a ver, y es que la provocación de Gaspar Noé busca emociones descarnadas que lleguen a las entrañas de los espectadores, y que, aunque duelen les mantendrán pegados a sus sillas” (Herráiz Zornoza, Bohorquez Nates, 2019).

#### **2.2.4.1 Animación y Motion graphics.**

La realización de los títulos de créditos ha ido evolucionando con los años, con la creación de nuevas técnicas y los avances de la tecnología. Nosotros vamos a hablar de una técnica de animación en particular que tiene una gran capacidad expresiva, y expone una idea a través de recursos gráficos en un soporte audiovisual. Es muy utilizada en publicidad, vídeos corporativos, videoclips y como no, en nuestro objeto de análisis, los títulos de crédito. La técnica se denomina, *Motion Graphics* y “el término nace a la par que el inicio del cine pero no se desarrollará hasta los años sesenta, cuando comienzan a realizarse gráficos por ordenador” (Alonso Valdivieso, 2016). Actualmente las técnicas son puramente digitales, pero se origina en la animación experimental de vanguardia. En 1921, *Lichtspiel Opus Nr. 1*, obra de Walter Ruttmann, perteneciente a la serie de *películas absolutas*, es un valioso ejemplo. Es un trabajo realizado con pintura sobre cristal, y animado a base de capturas fotográficas de cada pincelada.

“La traducción literal de *Motion Graphics*, sería grafismo en movimiento. Aunque existen varios términos para denominar esta técnica, como *Motion Design* o en Español, diseño audiovisual, o gráficos animados” (Alonso Valdivieso, 2016). Los *Motion Graphics* se componen de imágenes y textos en movimiento que acompañados de música pueden traducir una idea compleja en un mensaje preciso y directo, además de visualmente atractivo, esta es la razón por la que su uso más frecuente es la publicidad. Y es en eso, en lo que se diferencia de una simple animación, su función comunicativa. Está ligado al diseño gráfico y “difícilmente puede existir de manera autónoma sin vincularse a su funcionalidad” (Herráiz, 2008) Podría decirse que es la unión el diseño gráfico, la infografía y la animación.

Encontramos múltiples estéticas dentro de los *Motion Graphics*, pueden ir desde lo más icónico, a un nivel muy realista moviéndose en un espacio 2D, 3D, o en una combinación de ambos, utilizando a veces incluso imágenes reales. Se pueden realizar a través de muchos programas como por ejemplo, *After Effects*, *3DMax*, combinaciones de ambos... las posibilidades que ofrecen estos programas son realmente infinitas.



### 3. METODOLOGÍA.

Se busca plantear un sistema de análisis para nuestro objeto de estudio, elaborado a partir de las conclusiones y los conceptos extraídos de todo lo expuesto en el marco teórico. Concluimos que es necesario situar dentro de un contexto y realizar un análisis descriptivo de los títulos de crédito para después, entender que significan y que tratan de transmitirnos. A través de esta metodología, se pretende conseguir los objetivos del trabajo y responder a las preguntas planteadas en su inicio, entender porque los títulos de crédito son importantes y necesarios, y definir que aportan a la película.

¿Cómo lo voy a llevar a cabo? Realizando un análisis de las cabeceras que el artista gráfico, David Guaita, muchas veces en colaboración con Luis Ballesteros, ha realizado para varias de las películas de Alex de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, *Las brujas de Zugarramurdi*, *El bar*, y *Perfectos desconocidos*.

Como hemos visto, es difícil establecer un método analítico único para cualquiera de las modalidades artísticas. Si que he encontrado títulos de crédito analizados, o más bien comentados, pero no he logrado encontrar ningún análisis propiamente hecho para las cabeceras de películas. Todos los conceptos y teorías expuestas anteriormente, nos han servido para extraer de ellos las conclusiones necesarias y han de tenerse en cuenta si pretendemos crear un modelo adecuado para nuestro objeto de estudio.

Para realizar este análisis he creado una metodología propia que nos permita estudiar en profundidad este formato tan particular. El análisis estará compuesto de cuatro pasos: contexto, análisis descriptivo, análisis significativo y por último, conclusiones. Estos niveles no son exclusivos ni novedosos, ya que se podría aplicar a cualquier obra artística, ya sea un cuadro, una novela, etc. lo que no sería aplicable a cualquier objeto, son las pautas establecidas dentro de cada nivel.

Para resolver cada uno de estos niveles me he servido de estudios, escritos, datos, críticas, toda la información posible sobre las películas. Declaraciones del propio director sobre ellas. Investigación sobre el origen, la simbología y la historia de los elementos, fotografías, canciones, etc. que aparecen en cada una de las cabeceras. También, el propio testimonio de los artistas responsables de su creación. Y, por último, en un nivel más personal, mi percepción visual y mi capacidad de razonamiento analítico e interpretativo.

### 3.1 Método de análisis propio.

#### 1. CONTEXTO.

Lo primero, es importante situarnos en el contexto, que en el caso de los títulos de crédito, este contexto sería el film al que pertenecen. Para entender una película, es importante tener en cuenta ciertos aspectos generales como el año, el país y su autor.

Para hacernos una idea general de la obra cinematográfica considero que además de conocer su argumento es necesario extraer los diferentes temas que se tratan en él y desde donde, el género en el que se enmarca la obra. Este conocimiento previo es necesario, ya que en los niveles posteriores se harán referencias.

Así que en este primer nivel expondremos los siguientes aspectos:

**Datos técnicos:** (para situarla en un aspecto y contexto general). Título. Autor. Año. Autor de los créditos.

**Película:** este apartado está dividido en tres partes: la descripción del argumento de la película, la temática tratada y el género desde donde se trata dicha temática.

#### 2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.

En este segundo apartado, se trata de hacer un análisis descriptivo tanto a nivel visual como sonoro de los títulos de crédito. Pero lo primero es situarnos, ayudar a la imaginación, saber si lo que vamos a ver es un *Motion Graphic* 2D, 3D o una combinación, si son fotografías y vídeos reales, o ilustraciones, etc. Así que definiremos el **método o técnica** empleada.

Posteriormente, ya pasamos a una descripción detallada y ordenada de todos los elementos que van apareciendo a lo largo de la cabecera: **descripción visual.**

Y por último, una descripción más específica de elementos concretos. Como hemos visto en el marco teórico, estos elementos se utilizan para que el espectador entienda el mensaje correctamente, transmitir sensaciones, sentimientos o inspirar ciertos valores. Por tanto, es necesario comentarlos de manera individual: **música, paleta cromática, tipografía y montaje.**

#### 3. ANÁLISIS SIGNIFICATIVO.

Este tercer paso supondrá un análisis más elevado a nivel iconológico, simbólico, e interpretativo, a partir de lo detallado en los dos apartados anteriores. ¿Qué significan o a que hace refe-

rencia lo descrito en el nivel descriptivo? Trataremos de analizar el significado más profundo del objeto de estudio, e intentaremos responder un par de preguntas al final: ¿qué nos cuentan los créditos iniciales sobre la película?, ¿nos dan pistas para entenderla?

#### 4. REFLEXIÓN. CONCLUSIONES.

Una vez finalizado el análisis, creo necesario concluir haciéndonos preguntas que inviten a la reflexión, y que ayuden a esclarecer los planteamientos de este trabajo. ¿Qué valor aportan estos créditos a la narrativa de la película? ¿Es solamente un prólogo o en este caso, es algo más?

Finalizando con un **comentario del autor sobre la cabecera**. Me parece interesante incluir un comentario del autor sobre su obra, al fin y al cabo, es él quien la ha realizado y quien más sabe de ella.



## 4. DESAROLLO.

### 4.1 Director y artistas gráficos: Alex De la Iglesia, David Guaita y Luis Ballesteros.

Como ya hemos comentado anteriormente, las cuatro películas seleccionadas pertenecen a un mismo director, Alex De la Iglesia. Y el diseño de sus cabeceras a los mismos artistas gráficos, David Guaita y Luis Ballesteros. “Alex es un director con el que es muy fácil trabajar porque tiene las ideas muy claras y sabe hacia dónde quiere ir” (Guaita, 2020).

Alex De la Iglesia es un director español reconocido por no respetar ningún molde, sus obras contienen una marca personal muy distinguida. “Se le concibe como un director particular, independiente cuyo estilo varía visual y narrativamente del resto del cine español” (Jiménez González, 2019). Sus películas están caracterizadas por un gran uso del humor negro mezclado con terror, el absurdo y unos personajes bizarros. “Situaciones distorsionadas y personajes grotescos concurren en las obras de este director. La crítica social, puesto que, todos sus filmes denuncian una problemática real, pero sometida a la distorsión que genera el espejo deformante del esperpento” (Rivero Franco, 2015). “Su filmografía es una magnífica colección *multigenero*. De la Iglesia demuestra una asombrosa ausencia de prejuicios en su concepción del cine, de carácter justo y honrado” (Moral, 2011).

David Guaita y Luis Ballesteros, son los encargados de las impactantes cabeceras de las últimas películas de este director. “Una cabecera es siempre un gran trabajo de investigación, hay que cruzar datos, hay que dedicar tiempo a leer los guiones, a entender con la mayor profundidad posible la película” (Ballesteros y Guaita, 2020). Guaita, empezó en el mundo de los videojuegos y se maneja con programas como Photoshop, Max o Fusión. Ballesteros, viene del mundo de las Bellas Artes y trabaja con Illustrator, After Effects y Cinema 4D. Por lo que estos dos artistas forman un dúo perfectamente compenetrado. Sus referentes dentro del mundo de los títulos de crédito son artistas como Pablo Ferro, Paul Rand, Danny Yount o Patrick Clair.

### 4.2. Análisis.

“Las cabeceras en muchos casos te permiten recrear y sugerir el mundo inconsciente o inexpressable de esa película, pero debes tener siempre en cuenta que deben encajar con la película e integrarse debidamente, no contar demasiado ni contar algo que no viene al caso” (Guaita, 2020).

“Desarrollar una cabecera tiene mucho de descifrar un enigma y de hacerlo tuyo. ¿Cuál es la forma correcta? ¿Cuál es la estética? A veces pienso que se parece mucho a la resolución de un sudoku” (Ballesteros, 2020).

#### 4.2.1 Balada triste de trompeta.

[Ver títulos de crédito](#) 

##### 1. CONTEXTO.

###### **Datos técnicos:**

Director: Alex de la Iglesia.

Año: 2010.

Autor de los créditos: David Guaita.

País: España.

###### **Película:**

ARGUMENTO. Esta película comienza en el año 1937, plena guerra civil española, mostrándonos momentos en un par de etapas de la historia del niño que se convertirá en el protagonista de la película. A partir de ahí pasamos al presente, que se desarrolla en el año 1973, últimos años de la dictadura franquista, siendo este niño ya adulto. Esta historia ambientada en un circo, narra el triángulo amoroso entre dos payasos y una acróbata, enfrenamiento que acabará por mostrar el lado oscuro de todos ellos.

TEMÁTICA. En esta película se tratan muchos temas delicados. No solo está ambientada en la época problemática de un país, sino que trata la violencia, el sexo, el maltrato a la mujer, la venganza, la sociedad del espectáculo, incluso un atentado real, y lo hace desde un punto tan bizarro, una mezcla entre lo macabro y el humor, que muchos valorarían de mal gusto. Este film posee una ambientación increíble, el mundo del circo, pero no desde su lado cómico, el cual nunca se ve, (nunca se ve el interior), sino su parte oscura. Contiene muchas escenas impactantes tanto a nivel visual como a nivel significativo. Muy importante también la presencia de la música presentada en los créditos, como más tarde veremos, y que sirve de hilo conductor a lo largo de toda la obra, al igual que la canción homónima de Raphael. “El payaso es un tío descontextualizado, con un traje que me imagino que tuvo su gracia hace un siglo, pero ahora no se entiende por qué una cosa tan grotesca y ridícula es aceptada por todos” (De la Iglesia, 2010).

GÉNERO. Esta película se enmarca en una mezcla de terror, humor negro y drama.

##### 2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.

###### **Método o técnica empleada.**

Estos títulos de créditos son un *motion graphics* en un espacio 2D, con fotografías montadas al ritmo de la música.

## Descripción visual.

Voy a dividir esta cabecera en tres partes notablemente diferenciadas visualmente: la primera, presenta a los personajes protagonistas, la segunda a los personajes secundarios, y la tercera al equipo técnico.

Comienzan presentando a los tres protagonistas, mediante fotografías junto a sus nombres. Estas imágenes son intercaladas con fragmentos de símbolos (en colores: rojo y negro) que marcaron de alguna manera la guerra civil española:

La bandera Cruz de Borgoña: esta bandera fue introducida en España por Felipe *el hermoso*. Es considerada como símbolo carlista o tradicionalista. Durante la Guerra Civil Española, distintos regimientos tradicionalistas y requetés carlistas la usaron dentro del bando nacional.

El yugo y las flechas: es el símbolo del partido franquista de la Falange. Además de en la bandera del partido, también era bordado en color rojo sobre la camisa azul del uniforme falangista.

El Víctor: este símbolo procede del Antiguo Imperio Romano, y es derivado del Crismón. Tras la Guerra Civil Española se eligió para ser utilizado en el Desfile de la Victoria (19 de mayo de 1939) y, a partir de entonces, es utilizado como emblema propio de Francisco Franco durante toda la dictadura.

A continuación, los nombres de los actores secundarios se muestran acompañados de imágenes religiosas en las que se puede identificar fragmentos del óleo *Cristo con la cruz a cuestas*, de El Bosco, de 1510-35 o la *Crucifixión* de pintor alemán, Matthias Grünewald, de 1512-1516. También observamos un primer plano de una Virgen llorando, intercalada con recreaciones 3D de estatuas pertenecientes al Valle de los Caídos, como el águila y la cruz.

Aquí se produce un punto de inflexión, nos muestran el título de la película, mientras la imagen se desliza por un mapa antiguo, y pasa a presentar al equipo técnico. Para ello, utiliza imágenes de archivo de TVE, tanto blanco y negro como en color, respetando su originalidad. Una gran mezcla de imágenes de la Guerra Civil Española, Franco, militantes del bando nacional, personajes famosos de la televisión, de la política, también del mundo de ficción, fotogramas de películas. Voy a nombrar todas las imágenes y personajes que aparecen y he podido reconocer:

José Millán-Astray, fundador de La Legión. Uno de los hermanos Tonetti, payaso. Frankenstein. El hombre lobo. El político, Manuel Fraga. El pintor, Dalí. Una imagen de las caras de Bélmez. El grupo terrorista E.T.A. Ming, personaje de Flash Gordon. Obispos. Imagen del cadáver de una monja calcinada. Franco besando una cruz. Raquel Welch en ropa interior, en la película *One Million Years B.C.* Fotograma de la película *Holocausto caníbal* (empalamiento). Encuentro en Hendaya de Franco y Hitler. La pareja de humoristas, Tip y Coll. Los Chitipitiflauticos.

Carmen Polo, mujer de Franco. El expresidente, Arias Navarro. Una playa de los 60-70 repleta de gente. Ronald Reagan bailando con una sevillana. La cantante, Lola Flores. El presentador, Alfredo Amestoy. El periodista y psiquiatra, Jiménez del oso. El director de cine, Narciso Ibáñez Serrador. El showman, Torrebruno. Don Cicutu, personaje de *Un dos tres*. El actor, Alfredo Landa. El payado, Charlie Rivel. Y por último, finalizan antes de poner el nombre del director, con un fotograma de José Luis López Vázquez en la película de Antonio Mercero, *La cabina*.

**Sonido:** la música compuesta por Roque Baños tiene como protagonista la percusión, con un ritmo de tambores que se repite otras dos veces a mayores a lo largo del film. Esta pieza musical marca el ritmo de la composición visual. Se puede dividir en dos partes, comienza con la percusión como protagonista, al ritmo de tambores hasta que aparece el título de la película que es cuando la saeta rompe en quejidos.

**Paleta cromática:** se utiliza un fondo negro, con el texto en color blanco. La mayoría de fotografías son en blanco y negro, pero se respeta el formato de la imagen original, por tanto las que son a color, se usan en color.

**Tipografía:** para los textos, la tipografía utilizada es de palo, *light* (muy finita), con muy buena legibilidad. No tengo claro cuál es exactamente, pero se asemeja al estilo de la Futura de Paul Renner.

**Montaje:** comienza con un ritmo de montaje lento, que se va acelerando al ritmo de los tambores de la banda sonora. En ciertos momentos, el ritmo se incrementa hasta llegar a un punto casi frenético en el que no da tiempo a identificar cada uno de los personajes de las fotografías.

### 3. ANÁLISIS SIGNIFICATIVO.

¿Qué nos quiere decir todo esto descrito en el nivel anterior? ¿Qué significado o intención tiene esta combinación y mezcla de imágenes tan variopintas entre sí? ¿Qué intenta transmitirnos?

Pues bien, esta combinación de religión, iconografía falangista, imágenes de archivo de TVE, Franco y Hitler intercalados con personajes como Frankenstein o el Hombre lobo, es una combinación que te deja ojiplático. Quizá en un principio lleva a confusión, o también nos puede llevar a segundas lecturas, interpretando metáforas en su manera de intercalar estas fotografías. Por ejemplo, el momento en el que el espectador se “introduce” por el vacío del ojo de José Millán-Astray, y se encuentra con la imagen de un payaso.

Me parece importante destacar la imagen con la que finalizan, el fotograma de *La cabina*. El film de Mercero narra la historia un hombre anónimo interpretado por José Luis López Vázquez que entra en una cabina de teléfono pública y descubre que ha quedado atrapado. Este hombre

se convertirá en un espectáculo, y entre los espectadores (la mayoría divirtiéndose ante la situación cómica), se podrán diferenciar tres clases: los que pasan de largo mirando hacia otro lado, los que se limitan a mirar y los que intentan ayudar. Habiendo visto ambas películas se puede entender como lectura de muchas escenas que se muestran en nuestra película, como la primera vez que Sergio da una paliza a Natalia y todos se quedan mirando sin decir nada. “Guy Debord en *La sociedad del espectáculo* (1967), decía que la vida de la sociedad moderna se presenta sí misma con una inmensa acción de espectáculos” (Stam, 2001).

Yo creo que estos créditos pretenden hacer una crítica política y social importante, que luego se ve muy bien plasmada en la película. Esta película refleja la televisión de la época, y los títulos de crédito así lo muestran, con un estilo de aspecto documental muy similar al estilo que tenía la cabecera de *Informe semanal* en los años 70.

El sonido y el montaje juegan un papel muy importante en esta composición, ya que no hacen más que ayudar a crear tensión en el espectador y prepararle para lo que va a ver, una película llena de momentos duros, desconcertantes e impactantes. Es hipnótico, hace que no puedas apartar los ojos de la pantalla, (cosa que en la película sí hice un par de veces). Transmiten un drama que luego caracteriza toda la película, incluso en los momentos más “relajados”. Los colores y la tipografía ayudan a crear un ambiente sobrio, transmitiendo seriedad, algo neutro que no roba protagonismo a la potente composición de imágenes.

*¿Qué nos cuentan los créditos iniciales sobre la película?, ¿nos dan pistas para entenderla?*

Creo que es importante la manera en la que nos lo cuentan, porque aunque en la película haya tono humorístico, y se aborden ciertos momentos desde el humor, está tratando y representando un tema serio, así nos lo da a entender la cabecera.

Los títulos de créditos anuncian a la perfección la relación de la trama principal con la historia de España y nos ayudan a situarnos en el momento histórico del país.

#### 4. REFLEXIÓN. CONCLUSIONES.

*¿Qué valor aportan estos créditos a la narrativa de la película?, ¿es solamente un prólogo o en este caso, es algo más?*

Puede resultar obvio que estos títulos de crédito no pasaron desapercibidos para la crítica, ni para el público en general. Personalmente, creo que es más que un prólogo o un resumen, como hemos podido observar es un viaje a través de la historia nacional de toda una generación. Además de invitar al espectador, a una reflexión a través de una segunda lectura. Quizá no sean unos créditos con una gran elaboración a nivel técnico, pero desde luego sí a nivel conceptual.

## Comentarios del autor sobre la cabecera.

“A veces siento que el trabajo fue enseñar manchas de tinta como si fuese un test de Rocha, a partir de lo que Alex veía en ellas, la cabecera avanzaba en una dirección u otra. Los payasos, los terroristas, Franco, la televisión, pintan un cuadro que el fondo es su personal recreación de aquella época” (Guaita, 2020).

“El estilo se podía haber hecho con los medios que había en los años setenta. Los planos de 3D querían ser un poco como las imágenes del logo o como las imágenes de un documental un poco nazi”. “*Los hombres del mañana* de los años setenta también tienen una cabecera que era similar. La inspiración viene de ahí, de este tipo de televisión” (Guaita, 2017).

“Buscamos hacer algo que no sea tan parecido a lo que es todo” (Guaita, 2017).

“La selección es muy visceral, supongo que son todas las imágenes que te impresionaron de niño, en todos los sentidos”. “Visto en su conjunto, creo que esta cabecera tiene algo de viaje de LSD” (Guaita, s.f.).

### 4.2.2 Las brujas de Zugarramurdi. [Ver títulos de crédito](#)

#### 1. CONTEXTO.

##### **Datos técnicos:**

Director: Alex de la Iglesia.

Año: 2013.

Autor de los créditos: David Guaita y Luis Ballesteros.

País: España.

##### **Película:**

ARGUMENTO. Unos ladrones sin ninguna experiencia atracan un local de “compro oro” y se dan a la fuga secuestrando un taxi. José, (padre de un niño de 10 años: Sergio, el cual lleva con él), está harto de la custodia compartida y de su exmujer. Tony, un joven “perdido” que tiene miedo a su triunfadora novia. Y Manuel, el taxista, un hombre cansado de que su mujer, su hermana y su madre se lo cuenten todo, que se acaba uniendo a ellos en el plan de escapar. Con tan mala suerte, que llegan a un pequeño pueblo con una gran leyenda sobre brujas y un famoso aquelarre, Zugarramurdi.

TEMÁTICA. El pueblo de Zugarramurdi sigue gobernado por brujas que esperan la llegada del elegido (el niño) para que las mujeres puedan recuperar el poder de la civilización. Presentan a las mujeres fuertes, poderosas, y a los hombres como simples víctimas con un enemigo en

común: las mujeres. “Una curiosa interesante alusión a la guerra entre los sexos, referida a la propia naturaleza de cada género y cómo estos se comparan con sus pares y con los otros” (Álvarez Fuentes, 2021). Esta película aborda temas como la familia, la traición, también el tema del amor y la pareja desde un punto de vista bastante especial. “Es un ejemplo más del don que siempre ha distinguido al director: el de hacer una lectura hipercrítica del mundo disfrazándola de tontería y relajo” (Solórzano, 2014).

GÉNERO. Esta película se enmarca en una mezcla de terror y suspense con cierto tono cómico y “un humor satánico que retoma de *El día de la bestia*” (Solórzano, 2014), “Es una comedia de horror” (De la Iglesia, 2017).

## 2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.

### **Método o técnica empleada.**

*Motion graphics* en un espacio 2D. Uso de elementos como la ilustración, grabados, pinturas y fotografías.

### **Descripción visual.**

Esta cabecera comienza con la animación de unas ilustraciones pertenecientes al libro *Una teoría original del universo* (1711), de Thomas Wright. Acompañadas de cierta geometría animada que recuerda a los modelos de Max Bruckner, junto al *Ojo de la providencia* encerrado en su característico triángulo. En forma de transición aparece el lema: ‘*SIC TRANSIT GLORIA MUNDI*’ (del latín, “Así pasa la gloria del mundo”). Después nos muestran a la Venus de Lespugue, estatuilla de marfil, considerada una de las denominadas venus paleolíticas. Le sigue una serie de grabados antiguos sobre el universo y la brujería, a través de los cuales la cámara se desliza. Se pueden reconocer algunos como la obra alemana de Ulrich Molitor, *Tratado del mal llamado mujeres brujas*, de 1489. Un grabado de Konrad Von Megenberg, del año 1475, perteneciente a su obra *Book of Nature*. El grabado de 1524-1532, *Procesión de las Brujas (Lo Stregozzo)*. Un grabado en el que aparece Ursula Southeil, la Madre Shipton, una vidente inglesa conocida como la bruja de York, ocultista y profeta. Grabado de Hans Baldung, *Las brujas* (1510), entre otros.

Aquí da un pequeño giro. Comienzan a presentar los actores secundarios, mostrándonos por primera vez a la Venus de Willendorf, la cual volverá a aparecer en la cabecera y tendrá gran importancia dentro del film. Seguida de (principalmente) imágenes a color, pinturas y retratos de mujeres. Entre estas imágenes podemos identificar: un retrato de Lucrecia Borgia. El óleo de Pedro Pablo Rubens, *Bacchanal* (1615). Una litografía sobre los juicios de Salem. Y tres pintu-

ras de Luis Ricardo Falero: *La visión de Fausto* (1880), *Witches going to their Sabbath* (1878) y *The witches sabbath* (1880), entre otros.

A continuación muestran la imagen de un feto de 5 semanas en blanco y negro, que marca otro pequeño cambio en cuanto a imagen, mientras aparecen los últimos nombres de actores secundarios y comienzan con el equipo técnico, nos van acercando a la actualidad a través de retratos de mujeres, principalmente en blanco y negro. Entre ellas, podemos identificar a la actriz Theda Bara. La bailarina y espía, Mata Hari. Rostros como el de la fotógrafa Eva Braun. Nos vuelven a intercalar a la Venus de Willendorf, seguida de una escultura de piedra de la diosa mesopotámica, Astarté, relacionada con la fertilidad, sexualidad y la guerra. Retrato de María I de Inglaterra, también conocida como María *la sanguinaria*. El ser femenino de la mitología griega, Medusa, que convertía en piedra a aquellos que la miraban fijamente a los ojos. La escultura de la Dama de Elche. La actriz, Greta Garbo en el film de George Fitzmaurice, *Mata Hari*. Ana de Mendoza de la Cerda y María Antonieta de Austria. La dama de Brassempouy, también conocida como la dama de la capucha. La cantante y actriz Marlene Dietrich. Simone de Beauvoir, filósofa. Myra Hindley, famosa asesina en serie. Ángela Merkel, canciller de Alemania. La cineasta y fotógrafa, Leni Riefenstahl. Frida Kahlo, pintora. Margaret Thatcher, ex primera ministra del Reino Unido. Y finaliza nuevamente, con la Venus de Willendorf dentro de un círculo con símbolos de brujería. En esta última parte se le añaden, tanto a algunas imágenes, como en las transiciones de unas a otras, unas transparencias de texturas estilo *grunge*, de elementos como el uróboro (la serpiente que se muerde la cola), raíces, cortezas, grietas, cierto ruido visual, etc.

**Sonido:** compuesto por Joan Valent. Se podría dividir la música en dos partes, la primera, en la que nos muestran los nombres de los actores protagonistas, acompañados con una música protagonizada por un ritmo muy picado. La percusión marca el tempo, en un maravilloso diálogo entre los graves y los agudos. Y una segunda parte, (cuando muestran por primera vez a la Venus de Willendorf) predominada por una música más melódica, manteniendo los graves y los golpes de percusión en la base. A través del sonido también se marcan las diferentes partes de la composición visual.

**Paleta cromática:** predominancia de los marrones, ocres y sus matices, sobre todo en la primera parte, la segunda caracterizada por el blanco y negro. Aunque en los óleos mostrados se respetaba su originalidad y por tanto el color de ellos.

**Tipografía:** una tipografía de palo, ancha, condensada y redondeada. Adaptando su color al del fondo, variando así estos entre el blanco, el negro y el marrón. Letra doble que en ocasiones facilita la lectura sobre el fondo. No es una Franklin Gothic, pero el remache de la G recuerda mucho a ella. Podría asemejarse a alguna más moderna como: Industrial Gothic, Daily Tabloid JNL o Zuume Soft Semi Bold.

**Montaje:** la cámara se desliza por encima de las imágenes, pasando de planos más pequeños a generales, o al revés, a veces mostrando solo fragmentos de estas imágenes. Mantiene en general un ritmo constante, con movimientos muy similares a los de la cabecera de *Balada triste de trompeta*. Recuerda también a ella en el estilo, la manera en que recorre la historia, y como intercala las imágenes para transmitir el mensaje.

### 3. ANÁLISIS SIGNIFICATIVO.

Son unos títulos de crédito llenos de referencias, de conceptos, y aunque no es necesario conocerlas todas para comprender el mensaje, si algunas de ellas. ¿Qué nos quiere decir todo lo que hemos visto en nivel anterior? ¿Qué significado o intención tienen?

No tendría sentido explicar imagen por imagen, pero algunas en concreto me parece que aportan significados importantes:

El *Ojo de la providencia*, también llamado *Ojo que todo lo ve*, es un símbolo interpretado como la vigilancia de Dios sobre la humanidad. Es utilizado en la cultura masónica para rituales, aunque también se asocia a las conspiraciones y a grupos como los Illuminatis. La frase “*Sic transit gloria mundi*” es una frase latina que significa: “Así pasa la gloria del mundo” y se utiliza para señalar lo efímero de los triunfos. El uróboro, la serpiente o dragón que se muerde la cola, representa la naturaleza cíclica de las cosas, el eterno retorno. Y todas las referencias a lo que antiguamente eran consideradas brujas, como la Madre Shipton, conocida como la bruja de York, que hace 400 años predijo la llegada de Internet y la Tercera Guerra Mundial. Tuvo visiones que se “hicieron realidad con una claridad impactante y permitieron que se convirtiera en la profeta más temida y venerada de la Inglaterra de la dinastía de los Tudor” (Fuentes, 2014).

Por un lado, todas estas referencias a la religión, las luchas, los enfrentamientos por el poder (que han sido y son una constante en la historia de la humanidad), y las brujas, nos introducen de lleno en la historia de la película. Nos explican que ninguna guerra tiene un final, los vencedores vienen y van, y que aunque pasen los años o los siglos, el que no tiene el poder, aprovechará cualquier oportunidad para conseguirlo. Como podemos ver en el *spin-off*, aunque las brujas hayan perdido, esperarán la siguiente ocasión para ganar y recuperar lo que es suyo, por tanto la felicidad de los vencedores será efímera.

La combinación entre cantantes, actrices, mujeres de la política, asesinas, fotógrafas, etc. No me hace pensar en una comparación entre ellas, me hace pensar en una reivindicación: todas ellas fueron famosas por algo, aunque no necesariamente por algo bueno, fueron o son mujeres poderosas que se salieron de la norma en su día y destacaron por encima del resto, siendo reconocidas hasta a día de hoy.

Por ejemplo, la actriz Theda Bara, se convirtió en un icono mudo y la referencia perfecta de *femme fatale*, por protagonizar el film *El vampiro* (1915), dirigida por Frank Powell. Mata Hari fue una bailarina y famosa espía por sus labores en la Primera Guerra Mundial en favor de Alemania. Frida Kahlo, la pintora que fue reconocida como un icono pop de la cultura de México, y hoy en día utilizada por muchas como símbolo feminista. O Margaret Thatcher, ex primera ministra del Reino Unido.

Por otro lado, todas las referencias utilizadas a la fertilidad y sexualidad a través de Astarté, diosa mesopotámica y la figura que se repite: la Venus de Willendorf. Perteneciente a las venus paleolíticas, que son representaciones divinas, invocaciones a la fertilidad y a una Diosa Madre. La Venus de Willendorf además de fertilidad, es un símbolo de seguridad y de éxito, utilizada como culto a la madre tierra, es un amuleto con carácter religioso. En la película es utilizada para representar a Madre, ser al que las brujas tienden culto y al que ofrecen sacrificios.

En resumen, referencias a la caza de brujas en el pasado, a la religión, a la fertilidad, a las luchas, y a mujeres poderosas e importantes a lo largo de la historia. Nos está hablando de la mujer como líder.

El montaje nos transporta del pasado al presente sin casi darnos cuenta de ello. La música genera unas sensaciones tenebrosas, una angustia que acompaña a las imágenes. La tipografía, utilizada transmite fuerza y sobriedad, al igual que los colores, que ayudan a situar la época de las imágenes. Nos pretenden transmitir que aunque el film tenga un tono cómico, es enfocado desde una perspectiva cercana a la realidad.

*¿Qué nos cuentan los créditos iniciales sobre la película?, ¿nos dan pistas para entenderla?*

Hay quien tacha esta película de machista y de estar plagada de clichés sexistas, otros sin embargo la ven bajo una lectura feminista mucho más compleja. ¿Cómo entenderla y aclarar esta contradicción? Pues sí, los títulos de crédito nos dan la solución.

Dentro de la comedia a la que lleva esta guerra de sexos, y sí, con estereotipos bastante marcados, lo que nos cuenta esta cabecera si se puede entender de cierta manera desde el feminismo. En estos títulos se realiza una progresión, un trayecto histórico, que comienza en los grabados antiguos de la quema de brujas y óleos sobre la representación de brujas antiguas, haciendo un recorrido por mujeres reconocidas internacionalmente a lo largo de la historia, hasta las actuales. No entiendo que esté utilizando el término brujas o la comparación con ellas como algo despectivo y malo, sino que está equiparado a las brujas con valores como la inteligencia, la fuerza, el poder y el triunfo.

Aunque toda esta mezcla de imágenes también se puede interpretar justo del revés, como una parodia. Hablan de brujas, y luego salen personajes como Merkel. ¿Se está equiparando a las

brujas con el poder y el triunfo o realmente están hablando de la maldad femenina con un tono irónico a través de todas estas mujeres?

#### 4. REFLEXIÓN. CONCLUSIONES.

*¿Qué valor aportan estos créditos a la narrativa de la película?, ¿es solamente un prólogo o en este caso, es algo más?*

Con un marcado estilo transgresor nos sitúan en la película, nos muestran las referencias del tema principal de la película: las brujas. Es posible, que casi todo el mundo conozca historias sobre famosos aquelarres, y sepa que es la inquisición, pero si no, los créditos te introducen. Es más que un prólogo, es al igual que en los títulos anteriores, un recorrido a través de la historia, que te transporta desde el origen de las antiguas brujas al presente, a las “brujas actuales”.

“Nadie en su sano juicio puede creer que Simone de Beauvoir, o cualquiera de las mujeres representadas en la cabecera fueran brujas realmente, pero la función de la cabecera es crear una verosimilitud, una apariencia de verdad que facilite la inmersión en la historia porque esa es una de las funciones estéticas y emocionales de las cabeceras, crear una puerta entre la realidad y la ficción, un pasaje en la que ambas se difuminan” (Guaita, 2020).

#### **Comentarios del autor sobre la cabecera.**

“El planteamiento de esta cabecera era que desde tiempos inmemoriales, el poder de las brujas operaba entre nosotros a través de mujeres poderosas” (Guaita, 2020). “Tiene tres partes. Inicio unas imágenes muy chocantes. Después unos recorridos por grabado de brujas de la edad media. Y por último vamos a brujas del momento actual” (Guaita, 2017).

“Empieza con las brujas, recreación histórica y va avanzando hacia el presente”. “El principio de la cabecera de las brujas es como gnóstica. Lo que hay en el subconsciente de las personas cuando pensamos en brujas” (Ballesteros, 2017).

“La cabecera juega a lo que es la misoginia de los personajes, acaba convirtiéndose en una parodia del terror” (Ballesteros, 2017).

#### 4.2.3 El bar. [Ver títulos de crédito](#)

##### 1. CONTEXTO.

###### **Datos técnicos:**

Director: Alex de la Iglesia.

Año: 2017.

Autor de los créditos: David Guaita y Luis Ballesteros.

País: España.

###### **Película:**

ARGUMENTO. Un variopinto grupo de personas se quedan aislados en un bar del centro de Madrid, debido a que, todo el que sale por la puerta recibe un disparo. Entre todos deben encontrar la manera de sobrevivir.

TEMÁTICA. Es una película profunda en cuanto a temática. Aborda muchos temas trascendentales para el ser humano. Platea varias preguntas filosóficas acerca de la vida y la muerte: ¿quién vale más como persona para seguir viviendo?, ¿quién merece morir?, ¿hemos generado una sociedad de desconfianza?, ¿es la civilización más frágil de lo que pensamos?

El protagonista de esta historia es el miedo, que hace florecer lo peor de uno mismo. El comportamiento del ser humano ante situaciones límite, que hacen aflorar nuestro verdadero ser. “El miedo nos muestra como somos” (De la Iglesia, 2017). La maldad humana, las inseguridades, la desconfianza, aunque también la nobleza (quien la tenga). “El miedo merma y desgasta psicológicamente a las personas por el afán de agarrarse a un clavo ardiendo para seguir viviendo” (Corral, 2018).

También aborda otras problemáticas como la ludopatía, la obsesión por el dinero, la pobreza y el alcoholismo, la tergiversación periodística, y el engaño político y policial. Todo ello, desde una perspectiva claustrofóbica, angustiada y bastante pesimista, caracterizada por la histeria de los personajes, en un ambiente sucio y oscuro. “Nosotros lo veíamos como la caída al purgatorio y al infierno. El almacén es el purgatorio y las cloacas son el infierno” (De la iglesia, 2017).

Desde luego es una película que no deja indiferente a nadie y que se puede resumir a la perfección con la frase del filósofo Thomas Hobbes: “El hombre es un lobo para el hombre”.

GÉNERO. Suspense y terror, como siempre con un punto de humor (reflejado en la primera parte de la película).

## 2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.

### **Método o técnica empleada.**

*Motion graphics* en un espacio 2D y 3D, combinado con imágenes de acción real.

### **Descripción visual.**

Comienzan presentando el título de la película de manera bastante original, se lee del revés y con un movimiento similar al de una puerta que se cierra. Inician introduciéndonos a través de una cueva, un túnel. Después nos muestran imágenes similares a lo que se puede observar cuando miramos a través de un microscopio. Células que se reproducen, tejidos que se reconstruyen, bacterias que se expanden, virus que mutan y se transforman, larvas, animales microscópicos (entre ellos podemos reconocer algunos como: ácaros, o *Demodex folliculorum*, que son unos animales que viven en nuestras pestañas), tejidos carnosos que palpitan y se expanden, infecciones que laten, etc. Algunas ocupan la pantalla completa y otras están enmarcadas como si fueran vistas a través de un microscopio, en un círculo (aunque no completo) con el borde difuminado.

Se puede observar una progresión, pasan de elementos más geométricos, formas más simples y suaves, a imágenes mucho más grimosas, llenas de diminutos elementos que se mueven rápidamente por la pantalla, “más orgánico, más biológico, más repulsivo, más violento” (Guaita, 2017). Hacia el final, me llama especialmente la atención la imagen de unos dientes que casi parece subliminal por el mínimo tiempo que está en pantalla, y que es difícil de reconocer si no paras la película. Finalizan con el nombre del director, y este último plano de la cabecera se integra con el primer plano de la película, uniendo así ambos.

**Sonido:** todo ello combinado con una música muy rítmica protagonizada por un piano y una trompeta. Va incrementando el ritmo y la velocidad, hasta volverse apabullante en ciertos momentos. La música compuesta por Joan Valent y Carlos Riera está en perfecta armonía con las imágenes que nos van mostrando.

**Paleta cromática:** muy marcada. Predominan los tonos grises, el negro, el blanco y efectos tornasolados de azules, verdes, morados, con poca saturación, viendo estos colores en ocasiones, también por separado.

**Tipografía:** tipografía de palo, ancha y condensada. La ‘R’ recuerda a la clásica Helvética. Podría ser similar a la Gravitica Compressed Extra Bold.

**Montaje:** el ritmo exterior del montaje es relativamente lento, en contraste con el ritmo interno de las imágenes. La mayoría de las transiciones son simples aunque algunas están acompañadas de efecto *glitch* o distorsión.

### 3. ANÁLISIS SIGNIFICATIVO.

¿Qué nos transmiten todas estas imágenes? Esta cabecera no es tanto de conceptos y referencias como las anteriores, sino más de sensaciones. He visto la película con gente que ha tenido que apartar la vista en algunas partes por la incomodidad y el asco que esta les estaba provocando.

Estos títulos de crédito muestran el mundo de las bacterias y los virus. “En clave de misterio se va desvelando la historia de un agente infeccioso” (Guaita, 2020). Las propias imágenes, el movimiento de sus elementos y la naturaleza de los mismos, el montaje, los colores, producen una sensación de incomodidad y repulsión.

“Curiosamente cuando pensamos en seres vivos se nos viene a la mente el lado más luminoso, un animal que nace o una flor que florece, pero en realidad hay un mundo vivo igualmente rico de bacterias y parásitos. Y esta cabecera es en cierto modo, un festival de toda esa vida oscura” (Guaita, 2020).

Estos títulos nos hacen situarnos en el tono de la película, comenzarla a ver con cierto sentimiento de confusión. Tanto el sonido, como los colores, el montaje y la tipografía condensada (que ayuda a transmitir esa sensación claustrofóbica, los nombres “atrapados” entre esas imágenes de virus y bacterias), nos transmiten ese malestar y desasosiego, que posteriormente estará presente en toda la película.

La imagen que nos muestra los dientes no creo que sea aleatoria, pero también veo que puede tener varias interpretaciones, yo la entiendo como una referencia a la frase ya citada anteriormente, “el lobo es un lobo para el hombre”. Nos precede los enfrentamientos y la lucha exenta de toda ética por la supervivencia de la que más tarde seremos testigos. Anuncian un trágico final.

*¿Qué nos cuentan los créditos iniciales sobre la película?, ¿nos dan pistas para entenderla?*

Hasta el minuto 00.30, después varios discursos sobre teorías locas, no se descubre que es lo que realmente está pasando. Pero si hemos prestado atención a los títulos de crédito, podremos deducirlo nosotros mismos, mucho antes. Y al espectador le encanta adivinar, descubrir lo que sucede antes de que pase, le produce cierta satisfacción.

### 4. REFLEXIÓN. CONCLUSIONES.

*¿Qué valor aportan estos créditos a la narrativa de la película?, ¿es solamente un prólogo o en este caso, es algo más?*

Si sabemos leer entre líneas y prestar la atención suficiente, nos cuentan el problema. Hacen que cuando realmente se descubre la causa del aislamiento del bar, recordemos todos esos pa-

rásitos que se movían en los títulos de crédito, y nos contagien el miedo y la ansiedad de los protagonistas. Más que un prólogo, es una transmisión de sensaciones incómodas que preceden a la película, situándonos en ella a través de todos los elementos que la componen, sonora y visualmente. Siembra en nosotros una semilla de curiosidad, que incrementa nuestras ganas de saber qué es lo que va a pasar a continuación. “La cabecera del bar es un viaje, entramos en un cuerpo y descendemos hasta lo más pequeño y volvemos a salir” (Guaita, 2017).

También se puede entender como una representación de los personajes, que se convierten en unos seres diminutos que nadie ve, pero son observados por el espectador, como a través de un microscopio “con sus procesos de infección, corrupción y muerte”. “La cabecera cuenta la historia de la película de otra manera y además cumple esa función de separarnos de la realidad y sumergirnos en la película” (Guaita, 2017).

### **Comentarios del autor sobre la cabecera.**

“Es una celebración de la vida, pero de la vida de la putrefacción” (Guaita, 2017).

“Parte del trabajo de documentación de la cabecera consistió en perseguir a científicos para que nos dejaran usar algunas de las imágenes tuyas que encontrábamos por internet. Es chocante ver que a menudo la belleza de la naturaleza que se refleja en ellas supera lo que uno es capaz de imaginarse por sí mismo” (Guaita, 2020).

#### **4.2.4 Perfectos desconocidos.**

*Ver títulos de crédito* 

*(Primera versión: creada para el inicio de la película. Aunque la comentada sea una segunda versión posicionada finalmente al final de la película, a nivel visual, es igual. Para ver la utilizada finalmente, es necesario ver la película).*

##### **1. CONTEXTO.**

###### **Datos técnicos:**

Director: Alex de la Iglesia.

Año: 2017.

Autor de los créditos: David Guaita y Luis Ballesteros.

País: España.

###### **Película:**

ARGUMENTO. Una noche con luna de sangre, un grupo de amigos de toda la vida y sus parejas, quedan a cenar. Deciden jugar a un juego en el que ponen todos sus móviles encima de la mesa, deberán leer en alto todo lo que les llegue. Esto se transforma en una pesadilla cuando empiezan a aflorar sus problemas personales, comenzarán los enfrentamientos y descubrirán que no se conocían tanto como pensaban.

TEMÁTICA. Es una película que aborda temas como la relación de pareja, la amistad, la confianza, el engaño y los secretos, desde una perspectiva cómica. A lo largo de la película hacen varias menciones al eclipse, la luna de sangre y la cultura maya. “Los mayas creían que era el signo de algo terrible. Destruye el tiempo, lo trastoca”.

GÉNERO. Esta película se enmarca en una mezcla de comedia y drama.

## 2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.

Antes de comenzar con la descripción es necesario exponer la dicotomía que traen consigo estos títulos. Cuando he llegado a este film, me he encontrado con dos versiones de los títulos de crédito, una primera realizada para el inicio de la película que “funcionaba como una introducción misteriosa que jugaba con la pieza musical de Víctor Reyes” (Ballesteros, 2017). Y otra, la utilizada finalmente (por lo tanto la que vamos a analizar), completamente igual a nivel visual (a excepción del orden en que aparecen los nombres y cargos), a la que se le cambia el sonido y se monta al final de la película, en vez de al principio.

¿A qué se debe este cambio? ¿Tiene un sentido narrativo, estético? o ¿tiene algún otro motivo? Trataremos de darle una interpretación y una respuesta lógica a esta toma de decisión en el análisis significativo.

### **Método o técnica empleada.**

*Motion graphics* en un espacio 2D, con una combinación de imágenes y videos reales.

### **Descripción visual.**

Comienzan con la animación de puntos concéntricos que dejan dibujado el recorrido de su movimiento, imitando el que se observa de las estrellas en las fotografías nocturnas de larga exposición. Continúa con la imagen de un eclipse completo. Lo siguiente que vemos es un cielo estrellado, y según avanza la cámara a través de las estrellas, estas forman una máscara.

Después, jugando con la iluminación, nos muestran poco a poco y nunca de forma completa, una cabeza colosal de la cultura Olmeca. A continuación, superpuesto con unas sutiles y elegantes estrellas que remarcan partes de la imagen, nos muestran parte de la cara de un *Buda Gautama*. Al igual que el anterior, acompañado de espas que se asemejan a estrellas, la cámara recorre una máscara de madera. Una escultura reinterpretación de la Venus de milo. De nuevo, otra imagen de un *Buda Gautama*, esta vez mostrándonos principalmente el cabello. También, entre un juego de luces podemos ver la *Máscara de muerte* de la cultura maya, que es una cara que encierra otras dos en su interior. Una estatuilla decorativa de un *caballo largo*, que se funde

en estrellas con el fondo. De nuevo, jugando con las luces que las hacen aparecer y desaparecer nos muestran tres máscaras pertenecientes a la cultura africana. Figuras y esculturas de la cultura *Sanxingdui*. Una marioneta de la cultura asiática, hecha de madera. Movimiento a lo largo de unas estanterías en las cuales se observan objetos como: una mano de quiromancia, la escultura de una cabeza con dos caras, una escultura con la cara dividida y un busto de frenología. A continuación, vemos una escultura de *Ganesha*. Y por último, un *disco de Chinkultic*, que se transforma en eclipse. Todos estos elementos o al menos varios de ellos, se encuentran en la vivienda en la que se celebra la cena de la película, es un recorrido por las estanterías, y la decoración del salón.

Al estar colocados al final de la película, cabe resaltar que cambia el orden en el que aparecen los cargos. Lo primero que te muestran es el título de la película, seguido del director, los productores y luego ya, los actores y el equipo técnico.

**Sonido:** la música que acompaña a estos títulos de crédito es la canción: *You Stopped The World*, de la banda The Yearning. [Escuchar](#) 

**Paleta cromática:** muy marcada. Resaltan los marrones, rojos y dorados, además del blanco y el negro. Figuras de color sobre un fondo negro (generalmente). Muy elegantes.

**Tipografía:** de palo, recta y animada. Se terminan de formar algunas de las letras a la par que aparecen las palabras a las que pertenecen. En color blanco contrastando con el fondo mayoritariamente negro.

**Montaje:** un ritmo de montaje lento, tanto externo como interno.

### 3. ANÁLISIS SIGNIFICATIVO.

¿Qué nos quiere decir todo esto? ¿Qué significado tienen todas estas referencias que vemos? ¿Qué intenta transmitirnos? Y, ¿Por qué ese cambio explicado al comienzo de la descripción?

Como en la cabecera de *Las brujas de Zugarramurdi*, no tendría sentido explicar imagen por imagen, pero si algunas de cierta relevancia para la comprensión de estos títulos. Por ejemplo, es importante saber que se atribuían diferentes fuerzas divinas a cada uno de los cascos que llevaban las cabezas olmecas, las cuales representaban los retratos de los jóvenes gobernantes. El término buda puede traducirse como “iluminado” o “despierto”. La Venus de Milo es una de las diosas más admiradas de la antigüedad clásica, se trataba de la diosa de la fertilidad, la belleza y el amor. *Ganesha* es uno de los dioses más adorados del panteón hindú, tiene cuerpo humano y cabeza de elefante. Representa valores como la buena suerte, las artes y las ciencias, la inteligencia y la sabiduría. Además, las grandes orejas representan la capacidad de escuchar más allá de las apariencias.

La fuerte presencia de la cultura maya, por ejemplo, la máscara maya de la muerte (900 d.c.) representa las diferentes etapas de la vida, como parte de un ciclo de la evolución humana. La máscara tiene tres capas, y cada una representa una etapa de la vida particular. El interior de la cara representa la niñez. El centro de la cara representa la etapa de adulto. Y por último, la cara exterior representa el final de vida terrestre. Este tiempo es visto por los mayas como el fin de un ciclo y el comienzo de otro. Y también perteneciente a esta cultura, el *disco de Chinkultic* o *anillo de Chinkultic* es una escultura de piedra tallada en altorrelieve que servía como marcador en el juego de pelota para dividir el terreno de la cancha.

Todas estas referencias a dioses, fuerzas divinas y seres a los que se les atribuyen poderes; la importante presencia de la cultura maya, de la que se habla en la película; y el mundo del universo y las estrellas, hacen referencia a un mundo mágico, de leyendas y creencias antiguas sobre encantamientos, la posibilidad de transformar el tiempo, etc.

Las máscaras, representan el engaño, juegan a ocultar el verdadero rostro. El eclipse, que oculta la luz, mostrando la oscuridad de los personajes. El juego constante con la iluminación transmite misterio, secretismo. La escultura con dos caras, una por delante y otra por detrás, representa, valga la redundancia, esa doble cara de los personajes.

Por último, para poder dar una explicación y entender lo que nos pretenden transmitir estos títulos de crédito, y a qué puede deberse el cambio de la pieza analizada dentro del montaje de la película, considero necesario explicar brevemente el desenlace de la misma: después de que todos los invitados abandonen la casa, la protagonista sale a la terraza y tira el móvil a la calle, lo que provoca un fuerte viento que la tira al suelo. Tras cesar este aire huracanado, ha retrocedido al comienzo de la noche y están todos sentados a mesa. Finalmente, comienzan los créditos. Creo que este final, el hecho de que la película acabe exactamente donde comenzó, que vuelvan atrás en el tiempo como si todo volviera a empezar, es la razón del cambio de los títulos de crédito en el montaje. El final es el principio. Todo vuelve a empezar.

Tanto la música, como la cromática, la tipografía y el montaje, transmiten esa elegancia acorde tanto con la película y sus personajes, como con esa aura de misterio y misticismo que se encuentra presente en el largometraje.

*¿Qué nos cuentan los créditos sobre la película?, ¿nos dan pistas para entenderla?*

Al terminar la película nos preguntamos qué ha pasado, ¿estaba todo en la imaginación de la protagonista? o, ¿realmente ha pasado algo mágico y han retrocedido en el tiempo? Los títulos de crédito que van justo después, creo que nos pretenden dar una explicación.

Todas o muchas de las figuras o elementos que vemos en los créditos, se encuentran en la casa donde se celebra la cena. Como hemos visto algunas de estas figuras contienen una gran carga

de significado. Lo que lleva a interpretar que no estaba en la imaginación de la protagonista, sino que realmente ha pasado, esa noche que tanta importancia tiene para los mayas (cuando la luna de sangre coincide con el perigeo), gracias a los dioses, a fuerzas divinas o a culturas ancestrales, han retrocedido en el tiempo.

#### 4. REFLEXIÓN. CONCLUSIONES.

*¿Qué valor aportan estos créditos a la narrativa de la película?, ¿es solamente un prólogo o en este caso, es algo más?*

En este caso, al estar situada al final de la película, no podemos considerarlos un prólogo. Pero creo que es algo más que un simple adorno, son la escena final de la película, los interpreto como una explicación del porqué pasa todo lo que pasa. Si se eliminasen, creo que la película quedaría incompleta desde cierto punto de vista.

Este cierre es una mezcla, tienen un carácter conceptual plasmado en todas las referencias expuestas, pero también una gran transmisión de sensaciones. Ese aire místico, mágico, que te llena de misterio.

#### **Comentarios del autor sobre la cabecera.**

“En estos títulos se incorporan los elementos de la trama y el juego de identidades de los protagonistas” (Ballesteros, 2017).



## 5. CONCLUSIONES.

Creo que el análisis elaborado, el cual hemos aplicado posteriormente, es correcto y nos ha permitido entender y extraer el significado más completo de cada uno de los títulos de crédito. Como hemos podido ver, ayudan no solo a introducir de manera atractiva la película y no tienen una mera función informativa sino que en muchos casos nos ayudan a resolver preguntas que se pueden plantear durante la película, a entender un final o a interpretar de manera correcta lo que el director quiere transmitirnos.

Poco a poco, la industria cinematográfica va tomando conciencia de que los créditos no son una simple lista de nombres, pero creo que aún queda mucho que valorar dentro de este oficio, la mayoría de personas que conozco, ya sea por impaciencia, por desconocimiento, o por pura indiferencia hacia ellos, siguen saltándose esta parte si se las da la opción, o directamente no les presta atención.

Por eso, creo necesario presentarlos de manera creativa, atractiva y motivadora, pero no como simple adorno, sino como piezas con una fuerte carga conceptual y sensorial. “No basta con hacer dos minutos en los que tú estás viendo un estilo gráfico más o menos bonito, un estilo gráfico más o menos bonito aguanta diez, quince segundos, pero no aguanta dos minutos” (Guaita, 2017).

Aunque está claro, que no todas las personas dentro del mundo del cine, creen esto así. Todavía hay muchas películas que tienen unos títulos de crédito que lo único que los diferencia de los primeros títulos de crédito es la técnica con la que han sido elaborados, ¿a qué se debe esto?, ¿es por desconocimiento? o ¿por falta de interés?

La obra cinematográfica necesita los títulos de crédito tanto como los títulos de crédito a la obra cinematográfica, forman un todo conceptual inseparable. Se suele hablar de ellos como introducción a la película, una puerta de acceso a la obra audiovisual, y por norma general así es, pero no es necesario, como hemos observado en el último análisis, pueden ser colocados al final si la narrativa lo requiere. He de decir, que cuando comencé con el análisis de *Perfectos desconocidos*, pensé que el hecho de colocar los títulos de crédito al final había sido un error, pero ahora no me podría imaginar esos títulos al comienzo de la película.

Personalmente, disfruto mucho de estas creaciones audiovisuales y me confunde cuando únicamente son una lista de nombres. Creo que hemos podido demostrar que unos buenos títulos de crédito aportan un valor añadido a la obra cinematográfica, a la comprensión de la película y sus posibles significados ocultos.

Son capaces de causar tal sensación que a la hora de valorar una película, algunos críticos no los pasan por alto. Ya en algunos festivales se premia el diseño gráfico con una categoría al mejor cartel, así que, ¿por qué no?, ¿qué tal una categoría de premios para los títulos de crédito?

Cabe mencionar también algunas webs de referencia para los amantes de estas pequeñas obras maestras, como: *The art of title*, *Watch the title* o *The movie title stills collection*.

A modo de conclusión visual y dada la importancia que tienen para mí estas piezas audiovisuales, no he podido evitar realizar unos títulos de crédito para este TFM. ¿Por qué un trabajo escrito no iba a poder tener una introducción creativa?

[Ver títulos de crédito realizados para este TFM.](#) 

Y me gustaría cerrar con una cita con la que creo que merece la pena pararse a pensar:

“Como siempre digo, nos han enseñado a escribir y a leer, pero nadie nos enseña a ver, por más que vemos mucho antes de saber escribir o leer. Mi eterna reivindicación acerca del valor semántico de estas piezas es que los textos audiovisuales están ahí, reclamando ser descodificados e interpretados” (Bort Gual, 2013).

## 6. REFERENCIAS.

### 6.1 Bibliográficas.

Abbott Miller, J. y Lupton, E. (2018). *El ABC de la Bauhaus*. Barcelona, España: GUSTAVO GILI.

Alonso Valdivieso, C. (2016, Febrero) Qué es motion graphics. *Con A de animación*. (6), pp.104-116. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=19481>

Álvarez, Y. (16/10/2017). Álex de la Iglesia: ‘Las brujas de Zugarramurdi’ es más punk que ‘El Día de la Bestia’. *La información*. Recuperado de [https://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/alex-de-la-iglesia-las-brujas-de-zugarramurdi-es-mas-punk-que-el-dia-de-la-bestia\\_hfhwrvm9jgmwjst8ufot6/?autoref=true](https://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/alex-de-la-iglesia-las-brujas-de-zugarramurdi-es-mas-punk-que-el-dia-de-la-bestia_hfhwrvm9jgmwjst8ufot6/?autoref=true)

Aplevich, N. y Stanitzek, G. (2009). Lectura de la secuencia de títulos (Vorspann, Générique). *Cinema Journal* 48 (4), pp. 44-58. Recuperado de <https://muse.jhu.edu/article/317402>

Arnheim, A. (1954). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Los Ángeles, EE.UU.: University of California Press.

Arredondo, H. y García Huelva, F.J. (1998). Los sonidos del cine. *Comunicar*. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=11>

Atxaga Arnedo, K. (Diciembre de 2014) Los títulos de crédito; cuestión de etiqueta. Llevado a cabo en el VI Congreso Internacional Latina de Comunicación, Universidad de La Laguna, Tenerife.

Barón Herranz, J. (2020) *Orbital (títulos de crédito)* (tesis de pregrado). Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.

Barreneche Olivares, M. (2019, 2 de abril). Bauhaus: la primera escuela de arquitectura y diseño del mundo. *Axxis*. Recuperado de <https://revistaaxxis.com.co/arquitectura/bauhaus-100-anos-escuela-arquitectura/>

Bartolomé Muñoz de Luna, Á., y Ortiz de Solórzano Ortega, J. (Abril-junio 2011). Títulos de crédito: diseño en movimiento. El legado de Maurice Binder en las películas de James Bond. *TecCom Studies*, (2), 10-16. Recuperado de <http://www.teccomstudies.com/index.php?journal=teccomstudies>

Bass, S. (1989): “transformando lo ordinario” en VV.AA (2001): *Ensayos sobre Diseño. Diseñadores influyentes de la AGI*, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

- Bella, R. (29/11/2020). Alex de la Iglesia, el filósofo que encontró en el cine la forma de reírse de un mundo absurdo. *La capital*. Recuperado de <https://www.lacapital.com.ar/edicion-impresa/alex-la-iglesia-el-filosofo-que-encontro-el-cine-la-forma-reirse-un-mundo-absurdo-n2626648.html>
- Behrens, R. (1998). *Rudolf Arnheim: The Little Owl on the Shoulder of Athene*. *Leonardo*. 31(3), pp. 231-233.
- Betancourt, M. (2013) *The History of Motion Graphics*. Wildside Press.
- Blancas Álvarez, S. (2016, Febrero) Pablo Nuñez. Los créditos de la imaginación. *Con A de animación*. (6), pp. 30-41. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=19481>
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Borwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1997) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona, España: Paidós.
- Brian Stone, R. y Wahlin, L. (2018) *The theory and Practice of Motion Design*. New York, EE.UU.: Routledge.
- Casetti, F. y Di Chio (1996) *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Castany Prado, B. (2008). Reseña de Figuras III de Gerard Genette. *Tonos Digital*. (15).
- Cavell, S. (1999). *La búsqueda de la felicidad. La comedia de enredo matrimonial en Hollywood*. Barcelona, España: Paidós.
- Castellani, J.P. (2008, 15 de febrero) los títulos de créditos en el cine de Pedro Almodóvar: un caso ejemplar mujeres al borde de una crisis de nervios. *HAOL*. (15), 157-164. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=4777>
- Cerdán de los Arcos, J. (2004) España fin de milenio. Sobre El día de la bestia (Álex de la Iglesia, 1995). *La historia a través del cine: transición y consolidación democrática en España*. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=497930>
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Dancynger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona, España: Gedisa.
- Delamorclaz Ruiz, C. (2016, Febrero) GRAVITY FALLS, títulos de crédito como carta de presentación. *Con A de animación*. (6), pp. 8-14. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=19481>

Delgadillo Velasco, R. (17/09/2011). Teorías sobre montaje audiovisual. *Punto Cero*. Recuperado en [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762011000100008](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762011000100008)

Gamonal Arroyo, R. (2005). TÍTULOS DE CRÉDITO. Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 3 (2). Recuperado en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556596009>

García Ochoa, S. (2017) Iconología y análisis filmico. *Una relación controvertida. La trama de la comunicación*. 21(1), pp. 65-83.

Garfield, S. (2010). *Es mi tipo*. Madrid, España: Taurus.

Gómez Robledo. (s.f.) El análisis textual de Roland Barthes. *Anuies*. Recuperado de [http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista43\\_S2A3ES.pdf](http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista43_S2A3ES.pdf)

Gómez Tarín, F.J. y Marzal Felici, J. (19/02/2007). Interpretar un film. Reflexiones en torno a las metodologías de análisis del texto filmico para la formulación de una propuesta de trabajo. *Comunicar*. Recuperado de [https://www.academia.edu/2055466/Interpretar\\_un\\_film\\_Reflexiones\\_en\\_torno\\_a\\_las\\_metodolog%C3%A9](https://www.academia.edu/2055466/Interpretar_un_film_Reflexiones_en_torno_a_las_metodolog%C3%A9)

González-Monaj, R. (2016, Febrero) Animando los títulos cinematográficos: de los pioneros a Saul Bass. *Con A de animación*. (6), 118-134. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=19481>

Haskins, P. (1996). "Saul, Can You Make Me a Title? Interview with Saul Bass". *Film Quarterly*. Recuperado de <https://ur.booksc.org/book/27593358/edef9b>

Herráiz Zornoza, B., y Bohorquez Nates, M. (2019) ¿Y después de Se7 en qué? Derivas creativas de los títulos de crédito en el siglo XXI. *EME Experimental Illustration, Art & Design*. (7), 58-67. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=23822>

Herráiz, B. (2008). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias* (Tesis doctoral). Universitat Politècnica de València, Valencia.

Huerta Ramón, R. (2013) La tipografía en el cine: análisis de cabeceras y créditos de películas como estrategia educativa desde la cultura visual. *Archivo de arte valenciano*. (94), pp. 351-366. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4718832>

Illain, D. (1994). *El Montaje*. Madrid, España: Cátedra.

Jiménez González, M. (2019) La influencia del cine oscuroexpresionista alemán en las películas de Álex de la Iglesia. *El cine como reflejo de la historia, de la literatura y del arte en la filmografía hispanobrasileña*. pp. 553-562. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7223704>

Jiménez de Las Heras, J. A., y Jimeno Aranda, R. (2019) *Los títulos de crédito como fórmula de condensación narrativa y simbólica: el caso de Lilith de Robert Rossen*. Documentación De Las Ciencias De La Información, 42, pp. 67-87. Recuperado en <https://doi.org/10.5209/dcin.63990>

Llinares, J.B. (1988). *Nietzsche*, Barcelona, España: Península.

López López, E. (2015). *Recursos del diseño con tipografía en el cine*. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga.

Lozano Delmar, J. (2007) Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito. *Questiones publicitarias*, 1 (12), 149-152.

Martínez, L. (28/05/2020). Álex de la Iglesia: “A España la define lo macabro, lo grotesco... lo torrezno”. *El mundo*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/cultura/cine/2020/05/28/5ecea1b0fdddfbbebd8b45cf.html>

Martínez, S. Janneth, C. (1999): El modelo de análisis iconológico: Propuesta aplicada al relato cinematográfico. *Revista de la SEECI*. (3), pp. 80-100.

Matamala, A., y Orero P. (2011) Opening Credit Sequences: Audio Describing Films within Films. *International journal of translation*, 23 (2), 35-58. Recuperado en <https://ddd.uab.cat/record/117134>

Melendez Martin, J. (25/07/2016). El cine y la psicología del color. *Yorokobu*. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/>

Morales Morante, F. (2013). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona, España: UOC.

Orengo Morant, E. (2016) *Conceptualización, producción y postproducción de títulos de crédito a partir de un proceso de fusión estética entre dos películas* (tesis de maestría). Escuela politécnica superior de Gandía, Gandía.

Palacios, C. (2005, 10 de octubre) El diseño gráfico y el cine: Saul Bass, el pionero del encuentro. *Contratexto*. (13), 140-148. Recuperado de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/index>

Peñalver, A. (15/05/2019). Una introducción al uso del color en el cine: mucho más que estética. *El diario*. Recuperado de <https://www.caninomag.es/una-introduccion-al-uso-del-color-en-el-cine-mucho-mas-que-estetica/>

Pérez-Bermúdez, C. (2010) *Los que enseña el arte. La percepción estética de Arnheim*. Valencia, España: Universitat de Valencia. Servei de publicacions.

Pérez Franco, N. (2010) la intertextualidad en el cine de Álex de la Iglesia: el caso del cómic. *Fotocinema*. (1), 39-73. Recuperado en <https://revistas.uma.es/index.php/fotocinema/article/view/5850>

Pulecio, E. (s.f.) *El cine Análisis y Estética*. Recuperado de <https://1library.co/document/dzxmm9ny-pulecio-el-cine-analisis-y-estetica.html>

Ramírez, A. (21/04/2008). El desplante neorromántico de Alex de la Iglesia en el contexto finisecular. *Espéculo*. Recuperado en <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero38/index.html>

Ramírez-Barredo, B., García-Guardia, M.L., y Llorente-Barroso, C. (2021) El papel de los títulos de crédito como packaging y marca del film. *Gráfica*, 9 (17), 17-27. Recuperado en <https://revistes.uab.cat/grafica/index>

Rey Benito, E. (2009) *Los títulos de crédito como marco de la obra fílmica* (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

Rivero Franco, M. (2015) El esperpento en el cine de Álex de la Iglesia. *Fonseca, Journal of Communication*. (10), 360-392. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/399093>

Romero, P. C. (2016, 6-7 de Octubre) Los títulos de crédito: el arte gráfico en las producciones audiovisuales. Llevado a cabo en VIII Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. Recuperado en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/56710>

Sánchez Galán, M. B. (2017) Ramón de Baños y la versión española de los títulos de crédito de la corona de hierro (1941) de Alessandro Blasetti. Llevado a cabo en V Congreso Internacional de Historia y Cine: escenarios del cine histórico, Universidad Carlos III de Madrid, Getafe.

Sardá, J. (15/02/2017). Álex de la Iglesia: “En El bar hay abismos de angustia”. *El Cultural*. Recuperado de <https://elcultural.com/Alex-de-la-Iglesia-En-El-bar-hay-abismos-de-angustia>

Sciorra, J. (2013). El método iconológico de Aby Warburg. *Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano*. (Nº13).

Sesma, M. (30/06/2015). Sentir la tipografía. *Yorokobu*. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/sentir-la-tipografia/>

Shaoqiang, W. (2017). *Motion Graphics*. España: Promopress.

Solana, G., y Boneu, A. (2016, Febrero) Secuencias de títulos de animación en series de ficción. Un paisaje general. *Con A de animación*. (6), 96-102. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=19481>

Solórzano, F. (18/03/2014). Las brujas de Zugarramurdi, de Alex de la Iglesia. *Letras libres*. Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico/revista/las-brujas-zugarramurdi-alex-la-iglesia>

Stam, R. (2000) *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Tarkovsky, A. (1996). *Esculpir en el tiempo*. Madrid, España: RIALP.

Vidaurre Arenas, C. V. (1999) Análisis Cinematográfico - Se7en. *Sincronía fall*. Recuperado en <http://sincronia.cucsh.udg.mx/fall99.htm>

Zavala, L. (2019). *Análisis de la Forma Filmica* (tesis de maestría) Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

## 6.2 Audiovisuales.

Ballesteros García, L. (Productor). (2017). *EL BAR - Títulos de crédito*. [Vimeo] Recuperado de <https://vimeo.com/232570055>

Ballesteros García, L. (Productor). (2014). *LAS BRUJAS DE ZUGARRAMURDI - Títulos de crédito iniciales*. [Vimeo] Recuperado de <https://vimeo.com/79256019>

Ballesteros García, L. (Productor). (2017). *PERFECTOS DESCONOCIDOS - Títulos de crédito (versión diseñadores)*. [Vimeo] Recuperado de <https://vimeo.com/266350486>

Bang, C. y De la Iglesia, A. (productores) De la Iglesia, A. (director). (2017). El bar. Coproducción España-Argentina; Pokeepsie Films, Nadie es perfecto, INCAA.

Bang, C. y Agustín, A. (productores) De la Iglesia, A. (director). (2017). Perfectos desconocidos. España: Telecinco Cinema, Nadie es perfecto, Pokeepsie Films, Mediaset España, Movistar+.

Blackone Play. (Productor). (2017). *1 HORA CON... Luis Ballesteros y David Guaita*. [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=FXmYzTerfu8>

Directos con móvil. (Productor). (2018). *Encuentro Álex de la Iglesia y Javier Gurruchaga*. [Youtube]. De [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Lj68FWy0g\\_0](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Lj68FWy0g_0)

Guaita, D. Productor). (2012). *“Balada Triste de Trompeta” Title Sequence*. [Vimeo] Recuperado de <https://vimeo.com/32267371>

Herrero, G., Besuievsky, M., Ribière, F., Bokhari, Y. y Frédiani, V. (productores) De la Iglesia, A. (director). (2010). Balada triste de trompeta. Coproducción España-Francia: Canal+ España, Castafiore Films, La Fabrique de Films, TVE, Tornasol Films.

Ivoox. (14/08/2020). *Diseñando títulos de crédito*, por David Guaita y Luis Ballesteros. [Audio podcast] Recuperado de [https://www.ivoox.com/disenando-titulos-credito-david-guaita-y-audios-mp3\\_rf\\_55196160\\_1.html](https://www.ivoox.com/disenando-titulos-credito-david-guaita-y-audios-mp3_rf_55196160_1.html)

RTVE. (Productor). (2010). *Alex de la Iglesia de 'Balada triste de trompeta'*. [RTVE] De <https://www.rtve.es/noticias/20101213/alex-iglesia-balada-triste-trompeta-he-hecho-pelicula-queria-siento-payaso/386216.shtml>

Ribièrre, F. y Cerezo, E. (productores) De la Iglesia, A. (director). (2013). *Las brujas de Zugarramurdi*. Coproducción España-Francia; Enrique Cerezo P.C., La Ferme! Productions.

### 6.3 Webs.

Academia de cine. (13/08/2020). *Los títulos de crédito de David Guaita y Luis Ballesteros*. Recuperado de <https://www.academiadecine.com/2020/08/13/los-titulos-de-credito-de-david-guaita-y-luis-ballesteros/>

Allison, D. (30/01/2011). *Más allá de Saul Bass: Un siglo de secuencias de títulos de películas estadounidenses*. Film Internacional. Recuperado de: <http://filmint.nu/beyond-saul-bass-a-century-of-american-film-title-sequences/>

Álvarez Fuentes, E. (05/03/2021) *El cine de Alex de la Iglesia*. El cubil del cíclope. Recuperado de <http://elcubildelciclope.blogspot.com/2021/03/el-cine-de-alex-de-la-iglesia-i.html>

Anasaci. (20/05/2020). *Las Leyes de la Gestalt*. Recuperado de [https://anasaci.com/blog/diseñadores/diseño\\_grafico/las-leyes-de-la-gestalt.html](https://anasaci.com/blog/diseñadores/diseño_grafico/las-leyes-de-la-gestalt.html)

Arranz, A. (27/08/2017). *Gestalt: Qué es, características, sus leyes y principales aplicaciones*. Cognifit. Recuperado de <https://blog.cognifit.com/es/gestalt/>

Art the title. (s.f.) *David Fincher: A Film Title Retrospective*. Recuperado de <https://www.artofthetitle.com/feature/david-fincher-a-film-title-retrospective/>

Barper, C. (08/08/2016). *El arte de los títulos de crédito 'en películas'*. La pausa del render. Recuperado de: <http://www.lapausadelrender.com/edicion-y-posproduccion/titulosdecredito-peliculas/>

Bort Gual, I. (25/07/2011). *Títulos de crédito*. Análisis filmico. Recuperado de: <http://www.analisisfilmico.uji.es/web/titulos-de-credito/>

Calvo, X. (20/10/2014). *Se sube el telón: estos son los mejores diseños de títulos de crédito*. Culturplaza.com. Recuperado de: <http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/141297/mejores-design-titulos-credito.html>

Canos Reyes, E. (01/12/2012). *La metáfora en el cine*. El cafecito. Recuperado en <https://cafe-cin.wordpress.com/2012/12/01/la-metafora-en-el-cine-por-estefania-cano-reyes/>

Case Western Reserve University. (s.f.) *Phrenology Bust c.1850*. Recuperado de <https://artsci.case.edu/dittrick/online-exhibits/explore-the-artifacts/phrenology-bust-1850/>

Chauvel, V. (05/01/2021). *¿Qué es la teoría del color? Todos los conceptos básicos para diseños irresistibles*. Crehana. Recuperado de <https://www.crehana.com/es/blog/disenio-grafico/que-es-teoria-color/>

Cinemateca uruguaya. (s.f.) *Diseño de la secuencia de títulos: el arte de los créditos*. Recuperado de <https://cinemateca.org.uy/ciclos/141>

Corazón, O. (03/02/2010). *Títulos de crédito de películas ¿para qué sirven?* Oyer Corazón. Recuperado de: <https://oyercorazon.wordpress.com/2010/02/03/titulos-de-credito/>

Corral, N. (28/01/2018). *Comentario de El Bar (Álex de la Iglesia, 2017)*. Análisis audiovisual. Recuperado en <https://futuracomunicadora.com/2018/01/28/comentario-de-el-bar-alex-de-la-iglesia-2017/>

Cubillos, V. (2005). *La teoría del montaje de atracciones*. laFuga. Recuperado en <https://lafuga.cl/la-teoria-del-montaje-de-atracciones/86>

Digital Road. (12/07/2017). *La teoría del color en el cine*. Taquilla de cine. Recuperado de <https://taquilladecine.com/teoria-del-color-en-el-cine/>

Fernández Almoguera, M<sup>o</sup>.C. y López López, E. (s.f.) *El significado del sonido en relación con la imagen*. Centro de comunicación y pedagogía. Recuperado de <http://www.centrocp.com/significado-del-sonido-relacion-la-imagen/>

F. R. M. (26/06/2018). *La apreciación de la obra de arte según Rudolf Arnheim*. Artedivague. Recuperado de: <https://artedivague.wordpress.com/2018/06/26/la-apreciacion-de-la-obra-de-arte-según-rudolf-arnheim/>

Fuentes, H. (19/11/2014). *Las escalofriantes profecías de la Madre Shipton*. Guioteca. Recuperado de <https://www.guioteca.com/fenomenos-paranormales/las-escalofriantes-profecias-de-la-madre-shipton-la-mujer-que-hace-400-anos-predijo-la-llegada-de-internet-y-la-tercera-guerra-mundial/>

García Espínola, M. (15/08/2019). *15 definiciones: ¿Qué es el diseño gráfico? | Citas de autores*. Paredro. Recuperado de: <https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>

GlobalBrand. (03/08/2020). *Las emociones que despiertan las tipografías*. Recuperado de <https://www.globalbrand.es/las-emociones-que-despiertan-las-tipografias/>

Guindo. Diseño de interacción. (22/06/2012). *Rudolf Arnheim y el Pensamiento Visual*. Recuperado de: <https://www.guindo.com/blog/rudolf-arnheim-y-el-pensamiento-visual/>

Hornero Campos, V. (30/12/2020). *La importancia gráfica y semiótica de los títulos de crédito*. FOROALFA. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/la-importancia-grafica-y-semiotica-de-los-titulos-de-credito>

Juberias, P. (06/04/2010). *Teoría del diseño gráfico*. Design Thinking. Recuperado de: <https://patyjg.wordpress.com/2010/04/06/teoria-del-diseno-grafico-tutorial/>

López, A. (25/09/2013). *‘Las brujas de Zugarramurdi’: entrevista a Álex de la Iglesia*. Cine-mascomics. Recuperado de <https://www.cine-mascomics.com/las-brujas-de-zugarramurdi-entrevista-alex-de-la-iglesia/>

López, M. (01/09/2013). *“Créditos cinematográficos”*. Sistemas mutantes. Recuperado de: <https://sistemasmutantes.wordpress.com/2013/09/01/tema-1-creditos-cinematograficos/>

Máxima Uriarte, J. (14/10/2020). *“Buda Gautama”*. Características. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/buda-gautama/>

Moral, J. (01/2011). *Folclore â€œfriquiâ€ para exportar*. El espectador imaginario. Recuperado de: <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/diciembre-2010enero-2011/dossier.-alex-de-la-iglesia.php>

Narváez, G. (28/01/2013). *Analizar un film*. Apreciación y producción cinematográfica. Recuperado de <http://apreciacionproduccioncinematografica.blogspot.com/2013/01/analizar-un-film-analisis-filmico.html>

Navarro Remesal, V. (09/09/2013). *IVÁN BORT GUAL*. La inercia, cultura sin algoritmos. Recuperado de: <https://www.lainercia.com/ivn-bort-gual/>

Netfreelance. (s.f.) *Diseño gráfico y cine; una relación de película...* Recuperado de: <https://www.netfreelance.es/disenio/disenio-grafico-y-cine-una-relacion-de-pelicula/>

Noragueda, C. (17/01/2021). *Álex de la Iglesia: «Megan Montaner es como mi Sigourney Weaver en ‘30 monedas’»*. Hipertextual. Recuperado de <https://hipertextual.com/2021/01/30-monedas-alex-iglesia-hbo-entrevista>

Novanetblog. (02/10/2020). *Sobre Gutenberg, la Bauhaus y la psicología Gestalt*. Recuperado de <https://novanet.studio/blog/2020/10/02/gutenberg-bauhaus-psicologia-gestalt/>

Pascual, V. (15/05/2019). *Con Créditos III: Se7en*. Violeta Pascual. Recuperado de: <https://medium.com/@violeta2996/con-cr%C3%A9ditos-iii-se7en-826dea0d38b>

Puerta de Babel. (28/04/2011). *Los mejores títulos de crédito (3): Balada Triste de Trompeta*. Recuperado de <https://babel36.wordpress.com/2011/04/28/los-mejores-titulos-de-credito-3-balada-triste-de-trompeta/>

Quintero, F. (27/07/2015). *El cine por dentro: La tipografía*. No es cine todo lo que reluce. Recuperado de <https://noescinetodoloquereluce.com/2015/07/el-cine-por-dentro-la-tipografia.html>

Risk, M. (27/07/2020). *How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes*. Studiobiner. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>

Rivas, R. (23/12/2011). *Es mi tipo, de Simon Garfield*. Anónimo con nombre. Recuperado de <http://www.manuelrivas.com/es-mi-tipo-de-simon-garfield/>

Rosado, R. (03/09/2020). *Títulos de crédito por sorpresa, ¡no te vayas de la sala!* Fotogramas. Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g16456466/no-te-vayas-de-la-sala-titulos-de-credito-con-sorpresa/?slide=2>

Ruiz de Arcaute, J. (19/11/10). *El diseño gráfico en el cine*. Las horas perdidas. Recuperado de: [https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2010/11/19/el-diseno-grafico-en-el-cine/?doing\\_wp\\_cron=1620468485.1909949779510498046875](https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2010/11/19/el-diseno-grafico-en-el-cine/?doing_wp_cron=1620468485.1909949779510498046875)

Santin, L. (s.f.) *¿Qué transmiten las tipografías y cómo nos afectan emocionalmente?* Mediaclick. Recuperado de <https://www.mediaclick.es/blog/que-transmiten-las-tipografias-y-como-nos-afectan-emocionalmente/>

Tipos con carácter. (s.f.) *Teoría tipográfica*. Recuperado de <https://tiposconcaracter.es/teoria-tipografica/>

Torres, A. (s.f.). *Teoría de la Gestalt: leyes y principios fundamentales*. Psicología y mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>

Trazos (s.f.) *David Guaita y Luis Ballesteros*. Recuperado de: <https://trazos.net/blog-entrevista-david-guaita-luis-ballesteros/>

Treintaycinco. (24/09/2019). *La importancia del sonido en el cine*. Recuperado de <https://35mm.es/importancia-sonido-cine/>

Truyol digital. (s.f.) *Cómo influye la tipografía en la percepción del consumidor*. Recuperado de <https://truyol.com/blog/2018/10/30/la-psicologia-de-la-tipografia-branding/>



