

# Los títulos de crédito de series en la pequeña pantalla

Roberto Gamonal Arroyo

*Un buen título de crédito es como los mimos antes de hacer el amor.*  
Juan Gatti (creador de varias secuencias de títulos  
para películas de Pedro Almodóvar)

## *1. Una aproximación al concepto de título de crédito*

Los títulos de crédito constituyen un género particular en el que el Diseño Gráfico, el Cine y la Televisión se dan la mano. La colaboración entre estas tres disciplinas va mucho más allá de la elaboración de un cartel, del material promocional o de la creación de la identidad corporativa. Tanto la industria cinematográfica como la televisiva son conscientes de que no son un simple listado de nombres de actores, presentadores, técnicos, realizadores, productores y directores.

Reuniendo todas las características observadas en estas secuencias especiales, se podría establecer la siguiente definición: un título de crédito es una pequeña obra audiovisual que condensa en poco tiempo la introducción a la trama narrativa y la información de todos los profesionales que participan en una película o programa. Suelen estar divididos en dos secuencias que se montan al principio y al final.

La secuencia de títulos inicial suele ser más creativa y se realiza mediante la perfecta sincronización animada de elementos tipográficos, visuales y sonoros con la finalidad de crear un ambiente de predisposición en el espectador.

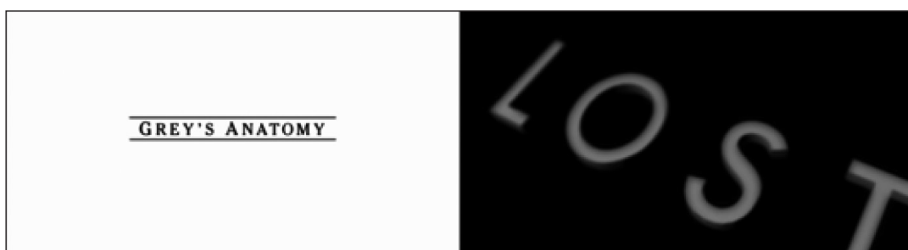
La música juega también un papel fundamental en la inmersión en la historia.

Por lo tanto, se puede afirmar que los títulos de crédito cumplen las siguientes funciones:

- **Narrativa:** ayudan a la introducción en el relato audiovisual o a resumir y sintetizar la trama.
- **Persuasiva:** crean la ambientación y la inmersión, intentan enganchar al público desde el primer segundo.
- **Informativa:** nos dicen quiénes han participado en la película o el programa y qué función han realizado.
- **Identificativa:** suponen la imagen de marca y el empaquetado de la pieza audiovisual pues la abren con la secuencia inicial y cierran con la final.

Las diferencias entre los títulos de crédito de cine y de televisión son sutiles, pero hacen que su tratamiento y realización sean distintos. En televisión, las secuencias de títulos son más breves y suelen tener un carácter más informativo. En programas o series televisivas que se emiten a diario o semanalmente pierden su capacidad de sorpresa. Algunos, teniendo en cuenta esto, tienen una duración muy corta y funcionan a modo de cortinilla, pero realizan una función muy importante para la identidad gráfica de la serie.

Ejemplos de esta estrategia son los títulos que apenas duran unos segundos de series como *Anatomía de Grey* (*Grey's Anatomy*, 2005-) o *Perdidos* (*Lost*, 2004-2010), que, tras varias temporadas de éxito, redujeron su presentación a la mínima expresión. Sin embargo, aquellos que están bien hechos no resultan pesados ni aburridos, como veremos en la selección que se ha realizado.



Figuras 1 y 2. Fotogramas de la introducción de los capítulos de las series *Anatomía de Grey* y *Perdidos*. Fuente: captura TV

Aunque los de cine han sido los más estudiados y valorados por los expertos, lo cierto es que el único reconocimiento que existe a estas pequeñas obras audiovisuales se da en el ámbito televisivo. Los premios Emmy, los llamados 'Óscars de la Televisión', reconocen cada año la labor y el trabajo de las mejores secuencias iniciales de series y programas.

La calidad y el aumento en la inversión de la producción en series de ficción para televisión han propiciado que en los últimos años las aperturas y cierres sean más cuidadas y elaboradas.

### *2. El proceso creativo de la secuencia de títulos*

Al tratarse de un complejo mensaje audiovisual en el que confluyen texto e imágenes fijos/as y/o animados/as, perfectamente sincronizados/as con la música, el diseño de títulos de créditos requiere de un equipo multidisciplinar para afrontar un proyecto de estas características (Gamonal, 2005). El plantel de profesionales se divide en las siguientes secciones:

- **Diseño:** los diseñadores gráficos son los expertos más cualificados para comunicar mediante tipografía, forma, imagen fija o color.
- **Música y sonido:** la música en los primeros y últimos segundos es de vital importancia. Por lo tanto, el creador de la banda sonora debe estar en perfecta sintonización con el equipo responsable de los títulos de créditos. En algunas ocasiones, también es necesaria la creación de efectos de sonido a cargo de un profesional.
- **Animación:** para dar vida a las imágenes y la tipografía es fundamental la intervención de un animador. En el caso de que se utilicen escenas específicamente rodadas para la secuencia de títulos es fundamental la implicación de un pequeño equipo de rodaje que generalmente es supervisado por el propio director de la película.
- **Montaje y postproducción:** con la finalidad de integrar todos los elementos (texto, imagen y sonido) se requiere un experto en estas áreas.

Es imprescindible la implicación del director desde los inicios del proyecto y no dejar los créditos para el final. Debe darle la importancia debida ya que forman parte de un todo que es el film. Históricamente, los títulos de créditos no han tenido excesiva importancia para los productores, que intentaban hacer encaje de bolillos con los presupuestos. Ante los agobios económicos, los recortes se notaban en las secuencias iniciales de muchas películas que, paradójicamente, eran acometidos al final del proyecto cinematográfico.

Las estrategias creativas acabaron volviéndose rutinarias con el aprovechamiento repetitivo de escenas que forman parte del film o la muestra de las estrellas protagonistas con la simple superposición simultánea de rótulos.

Teniendo en cuenta esto, el proceso creativo de la secuencia de títulos debe aglutinar a un equipo multidisciplinar que tiene que trabajar unido durante todo el proyecto bajo la supervisión del director (Gamonal, 2005). Las diferentes fases de creación de los títulos de crédito son las siguientes:

1. **Definición del mensaje:** el equipo que va a crear la secuencia inicial y final debe reunirse con el director para que este le transmita todo aquello que quiere expresar, los objetivos que quiere cumplir, a qué público desea dirigirse... Este mensaje audiovisual que constituye los títulos de crédito supone una síntesis y una abstracción en tan solo unos segundos de aquello que quiere transmitir el director.
2. **Análisis:** consiste en estudiar todas las notas y todas las reflexiones que ha manifestado el director en la reunión previa. Con la selección de las ideas más importantes se elabora un *briefing* que será la guía de trabajo para todo el equipo y marcar las líneas directrices del proyecto.
3. **Conceptualización:** en una reunión de todo el equipo creativo se comienza a proponer ideas y varias líneas de trabajo. Estas propuestas conceptuales suponen una transformación creativa de las palabras del director en imágenes y sonidos. Según estas primeras ideas, se establecen diversas líneas de trabajo, de las cuales se elegirá una para empezar a desarrollar. Una vez elegido el mensaje o concepto a transmitir, se procede a establecer la división del trabajo según las especialidades. Tanto las imágenes como el sonido deben transmitir el mismo mensaje.
4. **Recopilación o creación de material tipográfico, visual y sonoro:** cada una de las especializaciones recopila, graba o crea su material. El diseñador gráfico comienza con el estudio de las fuentes, el color y las imágenes que va a utilizar. El responsable de la banda sonora comienza a componer la música que acompañará a las imágenes. El realizador audiovisual determinará si es necesario el rodaje de escenas específicas para la secuencia de títulos o la creación de un set de grabación específico.
5. **Desarrollo:** con las premisas anteriormente comentadas se empieza a dar forma visual y sonora al concepto creativo que se quiere transmitir. En un principio, tiene mayor importancia hacer una propuesta visual que no contenga movimiento ni sonido. Por lo tanto, en estos primeros pasos, el peso del proyecto recae sobre todo en el trabajo del diseñador gráfico, sin menoscabar los otros aspectos.
6. **Presentación de propuesta estática:** llega el momento de que el director compruebe cómo se van desarrollando los títulos de crédito.

Esta primera propuesta, como hemos dicho, se presenta como *story-board*, es decir, sin animación ni música. En caso de que el director no la apruebe, se debe volver a empezar y revisar las propuestas que se hicieron en la reunión creativa para tomar un nuevo camino. Si la aprueba, se continúa con el proceso.

7. **Animación:** en este momento, el peso del proyecto se traslada a los animadores y profesionales de realización audiovisual. La propuesta estática toma vida y adquiere movimiento mediante la animación de las imágenes fijas creadas en fases anteriores. Los signos tipográficos también pueden ser animados para dar mayor expresividad a los títulos de crédito.
8. **Estudios de efectos especiales y transiciones:** la sucesión de imágenes necesita de una fase de montaje en la que se entrelazan mediante diversas transiciones formando el mensaje audiovisual que se quiere transmitir al público en los primeros segundos de la película. También la capacidad expresiva se puede reforzar mediante el uso de efectos especiales.
9. **Integración de sonido:** es la fase en la que se da voz a las imágenes. Se introducen los sonidos que se han seleccionado para acompañarlas y, por supuesto, el tema musical que va a introducir a los espectadores en la trama. La banda sonora también debe haber pasado por el visto bueno del director.
10. **Sincronización:** es, por así decirlo, la fase en la que se establece la coreografía entre la tipografía, las imágenes y el sonido. La sincronización también aporta valores expresivos y emocionales que refuerzan el concepto creativo. Aquí se establece en qué momento y en qué lugar de la pantalla hacen su aparición, cómo se mueven y cuándo se suceden estos tres elementos que actúan como actores en la primera secuencia.
11. **Presentación de propuesta animada:** una vez terminado, el director tiene que ver el resultado final. En esta ocasión todos los elementos están perfectamente integrados, proporcionando el mensaje audiovisual que verán los espectadores. Si el director considera que no se ha logrado transmitir el concepto creativo, se volvería a revisar el trabajo desde la fase de animación.
12. **Grabación y montaje:** si el director ha dado el visto bueno, se procede a la grabación de los títulos de crédito para posteriormente ser montados en la estructura de la serie o programa.

### 3. Selección y análisis de títulos de crédito de series de televisión

Si el campo de los títulos de crédito para películas ha sido dominado los últimos años por Kyle Cooper, primero en Imaginary Forces y después en Prologue Films, el terreno de las series de televisión está copado por Digital Kitchen, el estudio especializado con más nominaciones y premios Emmy por sus excelentes aperturas. Son los responsables de la secuencia inicial de la mítica serie *House* (*House M.D.*, 2004-2012) y otras que se tratarán más adelante como *Dexter* (2006-), *A golpe de bisturí* (*Nip/Tuck*, 2003-2010) y *A dos metros bajo tierra* (*Six Feet Under*, 2001-2005).

Sus trabajos son reconocidos porque encierran un fuerte concepto creativo, llegando en ocasiones a un tono poético, y no utilizan, sin causa justificada, los efectos especiales.

En España, la preocupación por los títulos de crédito en las series va en aumento, pero aún no se llega a los niveles de las norteamericanas. Buenos trabajos en estas primeras secuencias son los realizados para las series *Águila roja* (2009-), *Aquí no hay quien viva* (2003-2006), *Doctor Mateo* (2009-2011) y *Hospital Central* (2000-2012).

A continuación, se muestra una selección y un breve análisis de diez de los títulos de crédito más interesantes realizados para series de televisión. Algunos de ellos son conocidos por el público español porque sus series también han llegado a nuestras cadenas. La muestra elegida son secuencias que han sido nominadas o premiadas en los Emmy, por su calidad, desde el 2002 hasta el 2011.

Cada una de ellas va acompañada de un breve comentario de su argumento, concepto y técnica creativa, además de cuatro fotogramas en los que se puede apreciar su expresión plástica en pantalla. Este análisis se centra en las secuencias de apertura por ser las más creativas y atractivas para los espectadores.

#### 3.1. *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, 2011-)

Serie de fantasía medieval basada en la saga de novelas *Canción de hielo y fuego* (1996-) del escritor George R.R. Martin. Narra las violentas luchas entre familias nobles por el control del Trono de Hierro de un continente ficticio llamado Poniente donde las estaciones pueden durar años. Por su estética y contenido recuerda mucho a la saga cinematográfica de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003).

Para su secuencia de títulos se utilizó como concepto creativo la estética de un juego de rol que cobra vida y se va construyendo conforme la cámara

se va acercando. Previamente, se realizaron multitud de bocetos e ilustraciones para idear distintos artilugios como astrolabios o engranajes que levantaban las edificaciones. Para ello tomaron como referencia los dibujos y planos de diversos inventos creados por Leonardo da Vinci e ilustraciones del *Libro de Kells*, un incunable medieval. También se creó un mapa para trazar un recorrido por el territorio de Poniente (Perkins, 2011).

Todo se fue digitalizando y animando con gran realismo, adoptando la textura de elementos naturales como hierro, cuero, madera y tela, es decir, materiales propios de la construcción de objetos de la época. Incluso la tipografía parece estar forjada en oro. En definitiva, unos títulos de crédito técnicamente muy complejos cuyo resultado es muy espectacular y logra sumergir a los televidentes en un mundo imaginario y una época pretérita.



Figura 3. Fotogramas de la secuencia inicial de *Juegos de tronos*. Fuente: captura TV.

### 3.2. Muerto de aburrimiento (*Bored to Death*, 2009-2011)

Comedia que trata de un escritor que no termina de triunfar y que su carrera literaria va en declive. Jonathan Ames se siente perdido. Tras una dolorosa separación, el joven escritor de Brooklyn no logra concentrarse para concluir su segunda novela, consume grandes cantidades de alcohol y ocupa sus días bebiendo y saliendo con su editor, George Christopher.

En lugar de encarar la realidad, Jonathan decide refugiarse en sus fantasías y emprende una segunda carrera como detective privado inspirado

por una novela de detectives. Jonathan quiere ser un héroe y un hombre de acción.

El diseño de la secuencia inicial se basa en el concepto gráfico de una novela detectivesca de serie B. Conforme van pasando las páginas de forma vertiginosa, las líneas de texto cobran vida y van construyendo a los distintos personajes y los actores que los encarnan. Aquí la tipografía adquiere un papel relevante pues utiliza a la vez las funciones textual e icónica, marcando los nombres del reparto y conformando la imagen de los personajes.

Se realizó un trabajo previo muy importante de ilustración a modo de cómic tomando como referencias gráficas los tebeos de detectives y también de héroes (*Art of the Title*, 2009a).



Figura 4. Fotogramas de la secuencia inicial de *Muerto de aburrimiento*.

Fuente: captura TV.

### 3.3. Los Estados Unidos de Tara (*United States of Tara*, 2009-2011)

Comedia de humor negro en la que el personaje de Tara Gregson es una ama de casa de Kansas con dos hijos con un desorden disociativo de la personalidad que decide dejar la medicación para descubrir la causa de su enfermedad. Al hacerlo comienzan a aparecer sus múltiples personalidades:

- **T:** una adolescente muy vulgar y atrevida. Intenta provocar constantemente al marido de Tara para llevárselo a la cama.

- **Alice:** una perfecta ama de casa, típica mujer que respeta los valores sureños.
- **Buck:** se cree un veterano de la guerra de Vietnam, ordinario y bebedor de cerveza. Es violento y homófobo.
- **Gimme:** una mujer que adopta un patrón de comportamiento animal: no habla, camina agachada y gruñe.
- **Shoshana Shoabaum:** una terapeuta con apariencia hippie que tiene comunicación con las otras personalidades.
- **Chicken:** una niña de 5 años que representa la infancia de Tara.

Los títulos de crédito están diseñados de forma manual y artesanal, creando numerosas piezas gráficas recortables que recuerdan a los libros *pop-up*.

Una pieza muy laboriosa que requirió de la construcción de un set especial de grabación para fotografiar y animar fotograma a fotograma —técnica de *stop motion*—.

Las piezas han sido construidas de forma analógica y contienen pestañas realizadas en cartulina que hacen que se puedan levantar para mostrarse en todo su esplendor (*Art of the Titles*, 2009b).

Por el contrario, la grabación fue técnicamente más sencilla. Simplemente necesitaron dos cámaras fotográficas —una Canon 40D y una Nikon D300— y montaron los fotogramas en el *software* Dragon Stop Motion.



Figura 5. Fotogramas de la secuencia inicial de *Los Estados Unidos de Tara*. Fuente: captura TV.

### 3.4. *Miénteme* (*Lie to me*, 2009-2011)

En España, la emitió Antena 3. Cal Lightman y sus compañeros en The Lightman Group detectan verdades y mentiras para ayudar en investigaciones a través de la psicología aplicada. Se fundamenta en los planteamientos de Paul Ekman, un especialista que puede interpretar las señales que dan el rostro, el cuerpo y la voz.

En treinta segundos, va introduciendo el nombre de los actores y remarca la actividad de los protagonistas mediante planos detalle de gestos que son relacionados con diferentes estados anímicos: ira, sonrisa complaciente, impaciencia, sorpresa, dolor...

El uso de la tipografía en pantalla es sencillo y delicado, cumpliendo una función *señalética* reforzada por el uso de líneas conectadas con las partes del cuerpo humano que indican las emociones, además de la función informativa del reparto.



Figura 6. Fotogramas de la secuencia inicial de *Miénteme*. Fuente: captura TV.

### 3.5. *Mad Men* (2008-)

Ambientada en Nueva York durante los años 60, la serie gira alrededor del conflictivo y competitivo mundo de la publicidad. Cuenta las historias de los hombres y mujeres que trabajan en la agencia Sterling Cooper, quienes hacen de la venta un arte y cuyas vidas son movidas por sus egos. Se trata de publicistas sin escrúpulos que convierten la mentira en verdad.



Figura 7. Fotogramas de la secuencia inicial de *Mad Men*. Fuente: captura TV.

La silueta negra representa al protagonista Don Draper, un creativo publicitario que vive en un mundo artificial y que se precipita al vacío.

Los títulos rezuman el estilo de la ilustración norteamericana de aquellos años en los que los anuncios presentaban a chicas *pin-up*, el ama de casa perfecta o la familia típica. Estas ilustraciones proyectadas en las fachadas de los rascacielos acompañan en la caída al protagonista. La secuencia contiene un mensaje de crítica al modelo consumista norteamericano, la historia de una década dorada de los Estados Unidos a través de su publicidad (Landekic, 2011).

### 3.6. *Dexter* (2006-)

Dexter es un forense especializado en análisis de salpicaduras de sangre en el Departamento de Policía de Miami. También es un fiel novio, un divertido padrastro, un hermano confidente y un *freak* de la sangre para algunos. Pero, además, es un psicópata que al terminar su turno en la comisaría busca a criminales cuestionables para su particular moral y se deshace de ellos: es un asesino en serie. El único que desde su infancia le conoció realmente fue su padre adoptivo, Harry Morgan, quien le dio la ética y el modus operandi con el que lleva a cabo sus crímenes o su particular justicia: al darse cuenta de que el instinto asesino de su hijo era imposible de evitar, decidió educarlo para sacar provecho de su ‘personal’ habilidad y aportarle un código de actuación —el código de Harry— enfocado a

perseguir y eliminar a aquellos asesinos que habían conseguido eludir la acción de la Justicia.

Esta secuencia mereció el premio Emmy 2007. Muestra la rutina aparentemente normal de una persona cuando se levanta por la mañana. Cada una de las acciones cotidianas como afeitarse, vestirse o prepararse en el desayuno contienen una alusión a diferentes formas de matar en una perfecta sincronía de planos detalle. Recogen a la perfección esa dualidad del personaje que de día encarna el hombre perfecto y que de noche se convierte en un asesino tomándose la justicia por su mano (*Art of the Title*, 2010).



Figura 8. Fotogramas de la secuencia inicial de *Dexter*. Fuente: captura TV.

### 3.7. *Mujeres desesperadas* (*Desperate Housewives*, 2005-2012)

La serie se desarrolla en Wisteria Lane, zona residencial situada en la imaginaria ciudad de Fairview. Trata de las vidas de seis amas de casa y, a través de escenas cotidianas, revelan varios misterios acerca de sus maridos, amigos y vecinos.

El tono y estilo de la serie combina elementos de drama, comedia, misterio, culebrón y sátira.

La pieza audiovisual está construida mediante la animación de imágenes fijas que tienen como denominador común la figura femenina a través de distintas obras pictóricas de la Historia del Arte. A partir de ellas se modifican y cobran vida dándoles un toque de humor sarcástico e ironía.

Cuadros como *Adán y Eva* de Lucas Cranach *El Viejo*, pinturas egipcias, *El matrimonio Arnolfini* de Van Eyck, *American Gothic* de Grant Wood, el cartel *Am I a proud* de Dick Williams y obras de Pop-Art como *Couple arguing* de Robert Dale, presentan los roles de cada una de las protagonistas de la serie.

La técnica empleada es una mezcla de 2D y 3D que se denomina *2,5D*, ya que presenta la animación de fotos estáticas dotándolas de movimiento y perspectiva.



Figura 9. Fotogramas de la secuencia inicial de *Mujeres desesperadas*. Fuente: captura TV.

### 3.8. *A golpe de bisturí* (*Nip/Tuck*, 2003-2010)

Esta serie relata la historia de dos cirujanos plásticos de Miami, Sean McNamara y Christian Troy.

Sus vidas empiezan a desmoronarse a causa del estrés, la envidia, la lujuria y el crimen. El primero sufre la típica crisis de la mediana edad, en la que empieza a cuestionarse todo lo que hace y si ha tomado las decisiones correctas en su azarosa vida. El segundo, por otro lado, es más frívolo y mujeriego. En una atmósfera elegante, limpia y neutra dominada por los colores blanco y rojo, se introduce una potente y crítica metáfora sobre la mujer-objeto. Los planos recogen las marcas que se realizan antes de la operación sobre un maniquí blanco que finalmente cobra vida y se convierte en una mujer de carne y hueso.



Figura 10. Fotogramas de la secuencia inicial de *A golpe de bisturí*. Fuente: captura TV.

### 3.9. *Carnaval (Carnivàle, 2004-2005)*

Serie norteamericana ambientada en la época de la Gran Depresión y un periodo llamado *Dust Bowl* en el que se produjo una terrible sequía. La trama tiene dos líneas argumentales que narran la vida de dos grupos de personas que acabaran convergiendo y que se debaten entre el bien y el mal, el libre albedrío y el destino. La historia mezcla elementos de la religión cristiana, el gnosticismo y la tradición masónica.

La primera nos habla de un joven, llamado Ben Hawkins, con extraños poderes curativos que se une a una feria ambulante que pasa por su pueblo. El protagonista comienza a tener sueños y visiones que le conducen a un vagabundo, a quien conoció hace tiempo y que tiene poderes parecidos a los suyos.

La segunda línea argumental gira en torno al hermano Justin Crowe y su hermana Iris que viven en California. El hermano Justin comparte los sueños proféticos de Ben y descubre que tiene poderes sobrenaturales que hacen que los pecados se conviertan en visiones terroríficas para las personas que los cometen. Convencido de que está realizando una obra de Dios, se entrega a su deber religioso, mientras la feria ambulante se acerca para juntarle con Ben Hawkins.

Los títulos de crédito toman como idea creativa la dualidad entre el bien y el mal y aprovechan como recurso gráfico las cartas del tarot. Esta dicotomía se expresa también en el uso de imágenes fijas de obras de arte

—*El juicio final* de Miguel Ángel, un grabado de Gustave Doré en el que un ángel lucha contra un dragón o *San Miguel vence a Satanás* de Rafael— frente a clips de videos reales que recogen momentos históricos de los años 30 —la pobreza en los años de la Gran Depresión, el auge del fascismo en Europa o el Ku Klux Klan—.

La cámara va adentrándose en los dibujos de las cartas para dar paso a los momentos históricos en vídeo. Después retrocede para mostrar otra carta y dar paso de nuevo a la imagen en movimiento. Esta estructura se repite varias veces hasta que finalmente se muestran las cartas de Dios y el Diablo que dan paso, ante una polvareda de arena, al título de la serie.



Figura 11. Fotogramas de la secuencia inicial de *Carnaval*. Fuente: captura TV.

### 3.10. *A dos metros bajo tierra* (*Six feet under*, 2001-2005)

Emitida en la 2. Narra la vida cotidiana de la familia Fisher, que posee una empresa de funerales, Fisher & Sons. La serie aborda, sin morbo, con simplicidad y con mucho humor negro, la búsqueda interior del ‘yo verdadero’ de los personajes. A lo largo de la serie cada uno irá buscando y encontrando su lugar en el mundo.

La planificación de estos títulos de crédito está realizada al milímetro para que la tipografía se adapte a la perfección en cada uno de los planos. De forma sutil e inteligente, las letras van acompañando al movimiento de la cámara o bien se integran dentro de los objetos que aparecen dentro del

cuadro, como, por ejemplo, la etiqueta de identificación de un cadáver o una lápida en un cementerio. También introducen un matiz interesante y lleno de mensaje en el tratamiento tipográfico, ya que los nombres de los actores desaparecen de la pantalla convirtiéndose en polvo en una clara alusión a la muerte. Los títulos terminan con una imagen sencilla y sintética que funciona como un logotipo o marca de la serie (*Art of the Title*, 2008a).



Figura 12. Fotogramas de la secuencia inicial de *A dos metros bajo tierra*.  
Fuente: captura TV.

#### 4. Conclusión

El auge y la gran calidad de las series de televisión en la última década han propiciado que los títulos de crédito con las que abren sean pequeñas ‘joyas audiovisuales’, llegando a igualar en excelencia a las secuencias iniciales en el cine. Aunque su sistema de producción sea bastante parecido, las aperturas en televisión cumplen, como hemos visto, una función informativa, persuasiva y narrativa, pero la más importante es la identificativa.

Los títulos de crédito son la marca de la serie de televisión y son los que señalan la línea gráfica a seguir en productos que van más allá de la pequeña pantalla: web, revista, *merchandising*, etcétera.

La creación de identidad es su principal arma ante la pérdida de capacidad de sorpresa que supone su emisión de forma repetitiva.

Pero hay algo en que los títulos en televisión superan a los de cine: el reconocimiento de estas pequeñas obras maestras a través de los premios Emmy. Hace ya varios años que se señaló esta circunstancia (Gamonal, 2005) y los Óscars siguen sin tener un premio específico para las mejores secuencias de títulos.

Ya desde la cultura clásica se señalaba la importancia de un buen principio y un buen final. Esto es lo que hacen las secuencias de apertura y cierre: ser el prólogo y el epílogo de una serie.

## Bibliografía

- ART OF THE TITLE (2008a). *Six feet under*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2008/04/14/six-feet-under/>
- (2008b). *Carnivàle*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2008/04/21/carnivale/>
- (2009a). *Bored to death*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2009/10/05/bored-to-death/>
- (2009b). *United States of Tara*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2009/04/06/united-states-of-tara/>
- (2010) *Dexter*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>
- BASS, S. (2001). Transformando lo ordinario. VV.AA. *Ensayos sobre Diseño. Diseñadores influyentes de la AGI*, pp. 13-15. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- BELLANTONI, J. y WOOLMAN, M. (1990). *Tipos en movimiento. Diseñando en el Tiempo y el Espacio*. Barcelona: Index Books.
- COSTA, J. (2005). *Identidad televisiva en 4D*. La Paz: Grupo Editorial Design.
- DRATE, S.; ROBBINS, D. y SALAVETZ, J. (2006). *Motion by Design*. Londres: Laurence King.
- GAMONAL ARROYO, R. (2005). Títulos de crédito. Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine. *Icono 14*, 2 (6). Consultado el 3-11-2011 en <http://www.icono14.net/revista/num6/articulos/articulo%20roberto/Roberto%20Gamonal.pdf>
- LANDEKIC, L. (2011). Mad Men. *Art of the Titles*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2011/09/19/mad-men/>
- PERKINS, W. (2011). Game of Thrones. *Art of the Titles*. Consultado el 3-11-2011 en <http://www.artofthetitle.com/2011/05/12/game-of-thrones/>
- SANZ MELGUIZO, J. (2004). Adherencia tipográfica. Dos ejemplos comparados de tipografía dinámica en el diseño de créditos. En VV.AA: *Ponencias Primer Congreso de Tipografía*, 66-69. Valencia, ADCV.
- SOLANA, G. y BONEU, A. (2007). *Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona: Index Books.