

Cabeceras de series de ficción: símbolo y documento.

Análisis de las cabeceras de series estadounidenses
desde los 70 hasta hoy.

Elena de la Cuadra de Colmenares
Universidad Complutense de Madrid
ecuadra@ccinf.ucm.es

Juan Carlos Marcos Recio
Universidad Complutense de Madrid
jmarcos@ccinf.ucm.es

Resumen

Las series de ficción presentan habitualmente, durante los primeros minutos de emisión, la cabecera, (o “genérico”). La cabecera es la parte en la que, habitualmente, aparecen brevísimos fragmentos de diferentes episodios, con un determinado montaje y música, con el objetivo de presentar al espectador los rostros de los actores protagonistas, y los nombres de los principales responsables del equipo técnico de este producto audiovisual.

Analizaremos este fragmento, y estableceremos una tipología, atendiendo a los distintos modos de presentar la serie. Nos fijaremos para ello en algunas series estadounidenses.

Veremos también cómo la cabecera se convierte en **símbolo** de la serie a la que precede; y cómo, con el paso de los años, un minuto escaso queda como **documento** representativo de muchas horas de emisión.

Palabras clave: televisión, formatos.

1. Introducción

La televisión actual ofrece muchas formas diferentes de entretenimiento: concursos, *realities*, documentales, y producciones de ficción. Entre estas últimas también hay gran variedad de géneros, y mucha mezcla entre los géneros puros.

Dentro de los formatos de ficción, vamos a analizar las cabeceras de las series. Veremos cómo, en apenas dos minutos, estos fragmentos típicos de series, seriales y *sitcom*, entre otros, aportan gran cantidad de información a los espectadores, con una serie de técnicas y códigos.

2. Géneros de ficción

Como norma general, se entiende que la ficción se divide en estos grandes grupos, pudiendo luego encontrar mezclas entre ellos (Villagrasa, 1989, 244): comedias de situación, serie, serial o telenovela, y miniserie.

2.1. Comedias de situación.

Del inglés *sitcom*. Comedias de unos 20 minutos de duración, que, al insertar publicidad, ocupan más o menos media hora de emisión. Suelen estar rodadas en estudio y no suelen aparecer exteriores. Los estudiosos dividen a su vez las *sitcom* en diferentes subgéneros: *kid com*, *SciFiCom* o *dom com*.

2.2. Serie

También llamado *Telefilme*. La acción gira en torno a unos protagonistas fijos en todos los episodios, en torno a los cuales se suceden, en cada capítulo, diferentes invitados que propician distintas situaciones. La trama comienza y termina en cada episodio. Típicos ejemplos de este tipo de serie son las series policíacas (como las clásicas *Los hombres de Harrelson*) o de detectives.

2.3. Serial / telenovela

Narración que se sucede a lo largo de un gran número de episodios. Los personajes y los lugares en que se desarrolla la acción son limitados, y las tramas se van complicando en cada episodio. El término anglosajón es *soap opera* y en hispanoamérica se utiliza *telenovela* o el más despectivo *culebrón*.

2.4. Miniserie

Narración cerrada, con planteamiento, nudo y desenlace, que se sucede a lo largo de un número limitado de episodios.

3. Estructura

En este estudio nos vamos a centrar en las series y seriales, ya que comparten una serie de características de género comunes, con algunas diferencias. Las diferencias estriban, lógicamente, en el tipo de narración y la estructura de las tramas episódicas. También existen diferencias en el terreno que nos ocupa: el pregenérico y la cabecera.

3.1. Pregenérico o introducción

Fragmento con que da comienzo la emisión de la serie, en el que podemos ver a) fragmentos de los episodios anteriores; b) fragmentos de varias situaciones que van a suceder en el episodio que estamos viendo; o c) una introducción, el planteamiento, el prólogo de este episodio. Estos tres tipos de introducción tienen una serie de características propias.

3.2. Cabecera

Encontrar una definición de “cabecera” es una tarea difícil, precisamente por la cantidad de variantes que existen. Podemos acercarnos a una definición, sin embargo, atendiendo a los factores comunes de la mayoría de las cabeceras, y luego veremos las características que las distinguen.

La cabecera es un fragmento de poca duración (generalmente menos de un minuto), que presenta la serie al espectador; es común a todos los episodios, y en ella se suelen mostrar imágenes de personajes, situaciones y escenarios que representan al conjunto de la serie, acompañadas de los títulos de crédito con el título de la serie y, habitualmente, los principales responsables del equipo técnico y artístico.

Jaime Barroso (Barroso, 1996, 300) denomina a este espacio “genérico”, y lo define como sigue:

El genérico es la secuencia que incluye los títulos de inicio de la película (teleteléfono) y que consistirá habitualmente en el título de la serie y del episodio (capítulo) acompañado o no, en esta primera presentación, de los créditos relativos al director o los protagonistas.

El mismo autor nos remite a la historia del cine para comprender la evolución de esta secuencia. Efectivamente, las cabeceras de las series de ficción son herederas de los títulos de crédito cinematográficos, que han seguido su propia evolución (incluso hasta, en algunos casos, llegar a desaparecer).

La música es un elemento fundamental de la cabecera, casi más importante que el montaje y las imágenes en sí. La música de la cabecera tiene una función de representación de la serie, de igual modo, si no más, que las imágenes que la integran. Si buceamos en nuestros recuerdos, mantendremos intactas las melodías de nuestras series favoritas. Como afirma José Nieto (SGAE, 1995, 96):

La música puede influir de forma decisiva en la percepción del ritmo cinematográfico, bien aportando ritmo a la imagen, bien detrayéndolo, o bien modificando la sensación rítmica que provoca la imagen por sí misma.

4. Tipología de cabeceras

Es complicado llegar a una definición común que se ajuste a todas las cabeceras, dada la gran variedad de formatos y elementos que las componen. Es difícil encontrar un denominador común que represente a todas las cabeceras de todas las series. Nos centraremos en este estudio en las series y seriales, y animamos a futuros investigadores a estudiar las cabeceras de otros géneros, como los informativos, los documentales, los *realities*, los concursos, o los formatos emergentes.

Barroso (Barroso, 1996, 302) ofrece esta tipología de cabeceras, o *genéricos*, siguiendo su nomenclatura:

Genérico o sección de títulos:

- *Roll* sobre fondo neutro: pausa diegética
- *Roll* sobre imagen fija: neutra, metonímica o simbólica
- *Roll* sobre imágenes extradiegéticas: cabecera o imagen emblema
- *Roll* sobre imágenes diegéticas: continuación o diégesis del pregenérico.

Nosotros estableceremos unos criterios para analizar los tipos de cabeceras.

4.1. Narrador

Podemos establecer una primera tipología agrupando las cabeceras que tienen narrador y las que no. El narrador nos evoca una figura paternalista en unos casos, que puede ser un propio personaje de la serie, como en *Los ángeles de Charlie* o ser una figura omnisciente en otros, ajena a la serie, como en *El equipo A*.

Gonzalo Abril (Abril, 1997, 51) lo resume con estas palabras:

La figura del *narrador* responde a las características de un sujeto discursivo del *saber*. La *narración* sirve a la sabiduría, “lado épico de la verdad”, y se orienta siempre a alguna finalidad práctica: de ahí que proporciones una moraleja, un consejo.

4.1.1. Cabeceras con narrador.

En el primer caso, el narrador-personaje, lo que nos ofrece es un resumen diegético, un preámbulo de lo que aconteció antes de llegar al punto en el que empieza la serie. Son los casos de *Los ángeles de Charlie*, *Hart y Hart* o *Remington Steele*: en estas cabeceras uno de los personajes nos cuenta su historia personal, y la de los principales protagonistas, muy rápidamente, para que el espectador comprenda por qué han llegado al punto de inicio de la serie.

En el segundo caso, el narrador-omnisciente, el que narra es una figura ajena al relato, que no vuelve a aparecer, y, sin embargo, conoce la historia de los protagonistas. Similar a la figura literaria de “*manuscrito encontrado*”, alguien nos cuenta lo que sabe, pero no forma parte del relato. Es el caso de la cabecera de *El Equipo A*. Las imágenes que acompañan a la narración no son fragmentos de la serie, sino que muestran lo que supuestamente ocurrió antes del inicio de la serie, ilustrando y dando veracidad a lo que nos cuenta el narrador.



Figura 1: *Remington Steele*¹

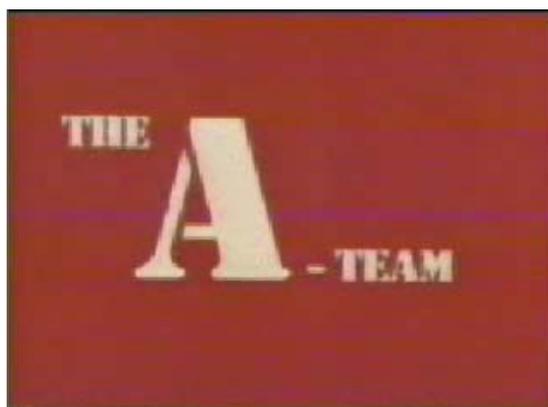


Figura 2: *El equipo A*

En el año 1976 pudimos ver la serie “La Isla Perdida”, en la que encontramos una cabecera muy peculiar: el narrador *canta* la historia previa a la serie, mientras vemos imágenes de lo que la canción va narrando.

¹ Cada una de las imágenes son propiedad de la productora correspondiente, tal y como se especifica en el epígrafe final “Series analizadas”.

4.1.2. Cabeceras sin narrador.

En este tipo de cabeceras, que son mayoría en la actualidad, la acción, las imágenes, los títulos,... en definitiva, la información, se explica por sí misma, sin necesidad de recurrir a un prólogo ajeno a la narración.

4.2. Identificación actor-personaje

Entre la gran cantidad de planos que podemos ver en las cabeceras, muchas de ellas tienen un fin evidente: mostrar el rostro de los principales protagonistas. Estas imágenes se intercalan con otras que dan sentido a la cabecera y sitúan a estos personajes en un entorno determinado, de las que hablaremos más abajo.

Podemos diferenciar varios tipos de planos en las cabeceras, según los tipos de información que se muestren en pantalla (la imagen del actor, el texto con el nombre del personaje y el texto con el nombre del actor), y el momento en que se muestra cada una de estas informaciones.

4.2.1. Imagen, texto-actor y texto-personaje

Este tipo de planos muestra al actor que interpreta el papel, con su nombre en pantalla, y junto al nombre del personaje al que da vida. Habitualmente en este tipo de imágenes es posible ver con claridad el rostro y la figura del actor protagonista, gracias a un primer plano. Pero también existen otras técnicas, como la empleada en *Expediente X*: el espectador ve la fotografía del actor y el nombre del personaje en un carnet del FBI, en un guiño al televidente en el que, además, ya se adelanta el papel que van a interpretar en la serie.



Figura 3: Vacaciones en el mar



Figura 4: Expediente X (I)

4.2.2. Imagen, texto-actor simultáneo

Este es el tipo de planos de presentación de los actores más común. Es el más explícito, y gracias a este tipo de planos el espectador sabe cuál es el nombre del actor.

Encontramos varias formas de mostrar el rostro del actor y su nombre propio: a) ambas informaciones pueden aparecer simultáneamente (fig. 5); b) puede

aparecer el rostro del actor y el nombre, coincidiendo un breve lapso de tiempo, pero no permanecer simultáneamente más que unos segundos (por ejemplo, en *CSI Nueva York*: en la figura 7 aparecen simultáneamente las dos informaciones; luego permanece el texto pero ha desaparecido la imagen); o c) pueden ser dibujos o algún tipo de representación icónica no fotográfica (como en el caso de la miniserie *Hombre rico, hombre pobre*, fig. 6).



Figura 5: *Canción triste de Hill Street*

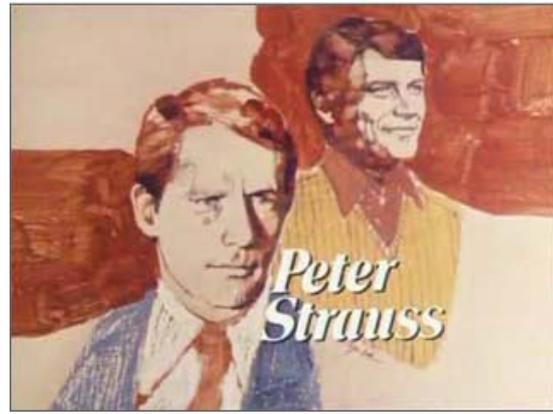


Figura 6: *Hombre rico, hombre pobre*



Figura 7: *CSI Nueva York (I)*



Figura 8: *CSI Nueva York (II)*

4.2.3. Texto-actor

La tendencia en las series que vemos hoy en día es esta: una serie de imágenes, más o menos realistas, con más o menos referencia a las tramas o a los temas que aborda la serie, pero sin mostrar explícitamente a los actores protagonistas. Pueden aparecer, en el montaje de determinadas escenas, pero no se presta una especial atención a los primeros planos de los actores.

Los nombres de los actores, en este caso, no se muestran junto a la fotografía del actor: los nombres aparecen sobrepuestos en pantalla, pero el espectador no sabe cuál de los actores que intervienen en la serie responde a cada uno de los nombres que ha visto en la pantalla. De este tipo podemos mencionar, por ejemplo, *Los Soprano* o *House*.



Figura 9: *Los Soprano*



Figura 10: *House*

4.2.4. Imagen, audio-personaje

Aunque existen pocas cabeceras de este tipo, un ejemplo lo tenemos en la clásica *Hart y Hart*. En ella es el narrador quien nos presenta a los personajes. En cierto modo siempre que hay un narrador hay una presentación, pero no tiene que, necesariamente, decir el nombre del protagonista. En este caso sí ocurre, cuando, mientras vemos la información “imagen, texto-actor simultáneo” (como vimos en 4.2.2.), el narrador menciona el nombre propio del personaje (... “este es mi jefe, el Señor Hart...”).

4.3. Mirada a cámara

José Antonio Palao (Jiménez Losantos y Sánchez-Biosca, 1989, 176), refiriéndose al *modelo Dallasty* (modelo que analiza las series *Falcon Crest*, *Dallas* y *Dinastía*), afirma:

El cuerpo del genérico se estructura como apelación directa al espectador, por la presentación, mirando a cámara, de cada uno de los actores, connotado en su rol psicológico por un espacio emblemático que lo identifica. Entre las presentaciones se intercalan elementos del entorno diegético que interrelacionan a todos los personajes

Como anteriormente se ha comentado, las cabeceras de las series de televisión heredan su lenguaje narrativo del lenguaje cinematográfico. De igual modo, la televisión hereda su lenguaje visual del lenguaje empleado en el cine. Así, debemos aquí remitirnos a los estudiosos del cine para señalar la importancia de la mirada a cámara, y diferenciarla de la mirada *hacia* cámara.

Sin detenernos excesivamente en este aspecto, sí podemos establecer unas premisas sobre estos conceptos: la mirada hacia cámara supone un punto de vista privilegiado para el espectador, pues se sitúa ante el personaje cuando éste se dirige a un segundo personaje que está fuera de campo (es decir, está, pero no podemos verle en ese preciso instante). Sin embargo, la mirada a cámara implica una ruptura radical del discurso audiovisual, dado que el personaje, repentinamente, es consciente de la presencia del espectador, y se dirige a él, rompiendo la barrera entre la realidad y la ficción (similar al actor de teatro que, rompiendo la “cuarta pared”, se dirige al patio de butacas en un “aparte”).

4.3.1. Mirada a cámara

Son pocas las cabeceras en las que el actor-personaje mira directamente a cámara. Podemos poner el ejemplo, como veíamos antes, de las series del *modelo Dallasty*. Incluso en esas cabeceras es curioso observar cómo unos personajes miran *a* cámara y otros miran *hacia* cámara. El caso de *Vacaciones en el mar* (figura 3), visto en otro epígrafe, o de algunos personajes de *Falcon Crest* (fig. 12). (En este último ejemplo es curioso ver que la mayoría de los actores no miran *a* cámara: lo hacen tres actores, concretamente los más jóvenes, y, además, en el papel de “buenos”. ¿Son los únicos que “merecen” mirar abiertamente al espectador?).

4.3.2. Sin mirada a cámara

Estas cabeceras muestran a los protagonistas dos momentos de la serie, utilizando momentos ya vistos o que se verán próximamente. Son momentos elegidos con especial atención (como vimos arriba, cuando hablamos de la identificación actor-personaje) para que represente una faceta del personaje, y para que se reconozca claramente, bien iluminado y con unos segundos de tiempo, al actor. Suelen ser fragmentos de primeros planos, para que el espectador identifique claramente el rostro de los personajes. (Fig. 11)



Figura 11: *Falcon Crest* (I).



Figura 12: *Falcon Crest* (II).

4.4. Montaje: actitudes y entorno

En la definición que ofrecíamos arriba sobre las cabeceras, dijimos que “suelen mostrar imágenes de personajes, situaciones y escenarios que representan al conjunto de la serie”. Efectivamente, además de los planos que identifican a los actores con personajes que interpretan, en el montaje de las cabeceras se ofrecen planos del entorno que rodea a estos personajes.

Los planos elegidos deben mostrar, en pocos segundos, las circunstancias que rodean a los personajes y a las tramas que vamos a ver a continuación: dónde, cómo, con qué, etc. Si es una serie policiaca, veremos imágenes de coches de policía; si una sobre forenses, un microscopio, si una del *modelo Dallasty*, diamantes y petróleo.

Jaime Barroso (Barroso, 1996, 301) se refiere a este tipo de cabecera como “referencial”:

En el genérico de tipo referencial respecto de la serie, los títulos de crédito se incorporaban sobre imágenes genéricas de la serie con la función de reforzar los atributos de ésta (escenas de acción, románticas, etc.) o de sus personajes (de los atributos del estereotipo incorporado).

Estas imágenes actúan como introducción, como presentación para el espectador. En unos segundos, el espectador puede saber si se trata de una comedia, de un drama, de una serie sobre hospitales, policías o abogados.

Podemos analizar las cabeceras de *NCIS* y *El abogado*, para poner ejemplos de cómo las actitudes y la presentación de lo que hemos llamado “entorno” es fundamental, ya que determina el tono general de la serie que vamos a ver.

4.4.1. Actitud de los personajes

Los diferentes personajes de una serie tienen sus propias características. Si la serie está bien construida, cada uno de ellos cumple un papel determinado. La estructura de las relaciones es un tema complejo que no podemos abordar en este estudio, pero sí podemos ver cómo ya desde la cabecera se adelanta la forma de ser y el papel que cumple cada personaje en el engranaje de las tramas.

Un ejemplo de cabecera en el que las actitudes están perfectamente definidas es *NCIS*. La serie trata de un equipo de investigación forense de la Marina de Estados Unidos, el NCIS, organismo que realmente existe (*Naval Criminal Investigative Service*, <http://www.ncis.navy.mil/>). Los protagonistas son: Gibbs (Mark Harmon) como jefe del equipo, Tony (Michael Weatherly), Ziva (Cote de Pablo) y McGee (Sean Murray) como los miembros del equipo, Abby (Pauley Perrette) como la técnico informática, la directora Shepard (Lauren Holly) y el Dr. Mallard (David McCallum) como el forense.

Cada uno de ellos tiene un rol definido dentro de la serie: Gibbs es antipático, reservado, poco hablador, y parece que está siempre de mal humor. Tony es el niño rico, gracioso y seductor; Ziva pertenece al Mossad, y tiene un halo de misterio y peligrosidad mezclado con ironía y desfachatez; McGee es el novato, un empollón del MIT al que todos toman el pelo; y Abby es la informática “frikí”, con costumbres extrañas, tatuajes, gótica y muy expresiva.

Todos estos rasgos que caracterizan a los personajes están presentes en la cabecera, como podemos ver en las ilustraciones. Gibbs aparece en actitud decidida, empuñando un arma, justo en el primer plano de la cabecera (figura 13); le vemos unos segundos más tarde impassible ante una explosión, mientras sus compañeros se agachan sobresaltados (figura 14); caminando con decisión y actuando como francotirador (decidido y preciso, también es buen tirador), y golpeando la mesa con enojo.



Figura 13: Gibbs en *NCIS* (I)



Figura 14: Gibbs en *NCIS* (II)

Las imágenes de Tony también desvelan su carácter: desde la primera imagen que aparece en la cabecera, en la que aparece distorsionado con una clara connotación cómica (figura 15), hasta los siguientes planos, en que aparece con su mejor ropa, en una jugando a hacer ritmo golpeando una mesa (figura 16) o el día que abrió un sobre con antrax por seguir una broma de seductor.



Figura 15: Tony en *NCIS* (I)

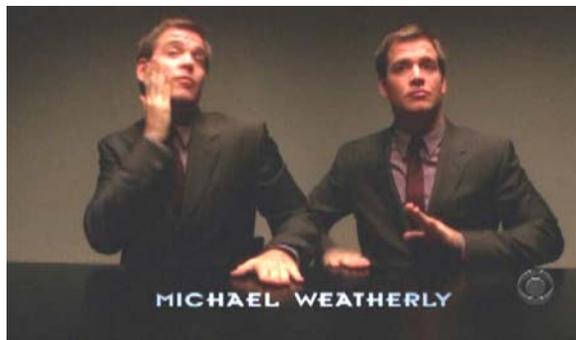


Figura 16: Tony en *NCIS* (II)

McGee es el novato, y ejerce como tal, y para eso la cabecera selecciona las imágenes en las que aparece más perdido y desorientado (figura 17), o tras haber sufrido un percance por entrar donde no debía (figura 18)



Figura 17: McGee en *NCIS* (I)



Figura 18: McGee en *NCIS* (II)

Ziva es una agente del Mossad que colabora con el NCIS. La cabecera ya nos demuestra su versatilidad: sabe lanzar un cuchillo con puntería (figura 19), tiene su lado seductor y misterioso (figura 20), con grandes cantidades de seguridad en sí misma.



Figura 19: Ziva en NCIS (I)



Figura 20: Ziva en NCIS (II)

Por último, Abby, la forense especializada en informática, un personaje con un lado tierno y descarado, cuyos atuendos y accesorios siguen la moda “gótica”, con un gran tatuaje en la espalda (figura 21), pero capaz de encontrar su lado “serio” (figura 22).



Figura 21: Abby en NCIS (I)



Figura 22: Abby en NCIS (II)

En *El abogado* el montaje se sucede rápidamente, con un filtro azul, que aporta un tono frío a la cabecera. Las imágenes están “sucias”, como si el soporte estuviera dañado, como las películas antiguas estropeadas. Casi todos los planos tienen alguna imagen superpuesta, no hay un plano limpio, que muestre durante unos segundos solo un concepto. Entre la gran cantidad de imágenes que podemos ver (alternadas con los rostros de los personajes), encontramos: fachadas de casas de barrios pobres, una antigua máquina de escribir, una pistola, documentos de una citación judicial, el mazo de un juez, el perfil de un hombre vestido de policía, etc. (figuras 23 y 24)



Figuras 23 y 24: “frames” de la cabecera de *El abogado*

Estos rápidos y confusos planos van ofreciendo al espectador una gran cantidad de información. La máquina de escribir en los tiempos de la tecnología ya nos adelantan que este abogado no puede permitirse muchos lujos, luego no es un “bufete” que disponga de grandes sumas de dinero. Los barrios que nos enseñan tampoco parecen de gente adinerada. El tono general del “clip” parece sucio, desgastado y descuidado. La presencia de imágenes que refieren a la policía nos advierten de que estos abogados, además de defendernos ante un tribunal, ejercen como investigadores privados. Y todo esto es, efectivamente, lo que ocurre en la serie: unos abogados con poco dinero que defienden las “causas pobres”: defienden a gente de pocos recursos, pero de cuya inocencia están convencidos, y para eso es preciso, en ocasiones, investigar al lado de (o incluso de espaldas a) la policía que lleva el caso.

4.5. Simbólicas / Oníricas

Queremos dedicar un espacio a las cabeceras más innovadoras. En los últimos años han invadido el mercado series cuya temática trata ciertos aspectos relacionados con la muerte y el más allá. Lógicamente, la cabecera responde al tono con que la serie trata estos temas. Así, desde el humor negro que vemos en *A dos metros bajo tierra* (figuras 40 y 41) hasta el más sutil contacto con los muertos de *Entre fantasmas* (figuras 42 y 43), las cabeceras marcan el tono de la serie con una serie de imágenes representativas.



Figura 25: *A dos metros bajo tierra*



Figura 26: *Entre fantasmas*

También en este género de cabeceras encontramos otras menos dramáticas, pero igual de originales: *Mujeres desesperadas* o *Tan muertos como yo*.



Figura 27: *Mujeres desesperadas*



Figura 28: *Tan muertos como yo*

5. Perspectiva de la Teoría de la Información

Creemos que es importante dedicar un instante a repasar un concepto de la Teoría de la Información, para intentar explicar el *sentido* de las cabeceras, y cómo el espectador es capaz de interpretar la gran cantidad de información que se presenta ante sus ojos en un minuto.

Gonzalo Abril (Abril, 1997, 23 y 35), desmenuza en su apasionante libro *Teoría General de la Información* las teorías de la información y su relación con la semiótica. Cuando expone su acercamiento al modelo “Emisor → Mensaje → Receptor”, comúnmente aceptado para definir el proceso de la Comunicación, menciona un concepto importante en el tema que nos ocupa: la *competencia comunicativa*. Abril afirma que para que se pueda dar el proceso comunicativo, es fundamental que el emisor y el receptor compartan una serie de saberes comunes, que es lo que les permite *leer* el mensaje en los mismos términos, y así llegar a una comunicación efectiva:

Los agentes comunicativos nunca recibimos informaciones exhaustivas. Así que los interlocutores han de llevar a cabo inferencias que: a) completan la información explícita; b) explican y justifican los motivos, metas y razones de las propias expresiones y las del interlocutor. Los agentes comunicativos no llevan a cabo esta clase de inferencias desde la nada: por una parte poseen un conocimiento enciclopédico basado en su experiencia sociocomunicativa. Por otra, la que aquí más nos interesa, los sujetos, sin prescindir de los códigos y convenciones, dirigen su aplicación mediante metarreglas, principios más generales que las reglas.

Hemos subrayado las nociones que nos parecen más interesantes para comprender la comunicación que se da entre los creadores de las cabeceras y los espectadores. Sin la “experiencia comunicativa” no se puede entender una cabecera, y sin recurrir a los códigos y convenciones que nos permiten “completar” la información que falta, no llegaríamos a extraer toda la información que la cabecera presenta.

Así, gracias a esta comunicación colectiva, el mensaje (las cabeceras) cobran *sentido* en la comunicación-cultura de masas.

6. Falsas cabeceras

Tan lejos llega ese conocimiento explícito de los códigos, que los propios espectadores crean un mensaje con las mismas reglas que las cadenas de televisión. Si entramos en cualquier página de Internet que ofrezca vídeos, podemos encontrar “cabeceras alternativas”.

Para explicar el concepto de “cabecera alternativa” debemos, antes, hablar de una tendencia que se está extendiendo: la ausencia de cabeceras en algunas series. Si, como hemos visto, la cabecera ofrece gran cantidad de información a los espectadores, parece evidente que la ausencia de cabecera se explica por el deliberado intento de escatimar información a los televidentes. Así, series como *24*, *Héroes* o *Perdidos* no dan ningún tipo de información, puesto que no hay cabecera. En estos casos la cabecera se limita a unos segundos en los que aparece el nombre de la serie, quizá el creador, sin más información.

Y los amantes de las series de televisión han creado sus propias cabeceras, que se pueden encontrar en Internet. Incluso han aprendido a cambiar los códigos, de tal forma que se puede encontrar una cabecera de *Perdidos* con la música de la *sitcom Friends*, cambiando totalmente los códigos, convirtiendo (si hiciéramos caso a los códigos empleados en la falsa cabecera) una serie dramática en una serie cómica.

7. Símbolo y documento

Las cabeceras de las series de ficción se convierten en un símbolo de la serie y en un documento secundario, si atendemos a la Semiótica y a la Ciencia de la Documentación, respectivamente.

7.1. La cabecera como símbolo

Un símbolo, para la semiótica, es un “signo que representa a su objeto en virtud de una ley o convención”². O, según la Real Academia Española, es la “representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada”³.

Como vemos, en ambas definiciones encontramos el término “convención”. Enlaza con la Teoría de la Comunicación que vimos antes: el creador y el espectador conocen una serie de códigos televisivos propios que permiten la comunicación. Si pensamos en una serie de televisión que nos gustara siendo niños, lo primero, y casi lo único que evocaremos será la cabecera, con su música. Así, la cabecera es el momento que representa a gran cantidad de horas de emisión.

² Abril, Gonzalo. Teoría general de la información. Madrid, Cátedra, 1997.

³ Real Academia Española, en <http://www.rae.es>, consultada el 10 de septiembre de 2007.

7.2. La cabecera como documento.

Si atendemos a la Ciencia de la Documentación, en cambio, descubrimos una faceta nueva en la cabecera: la de convertirse en documento secundario, reflejo de un documento mucho más extenso.

En Documentación un documento secundario es el que se realiza, en un nuevo soporte, a partir de un documento primario. En el nuevo soporte se incorporan los datos que caracterizan al documento primario, únicos, y que así permiten diferenciarlo del resto de los documentos. (Valga este ejemplo para aquellos que no conozcan la Ciencia de la Documentación: un libro sería el documento primario, y una ficha de cartulina con el título y el autor, sería un documento secundario).

En el documento secundario se incorporan una serie de datos del primario que permiten al usuario reconocer de inmediato si ese documento tiene la información que buscan, y al mismo tiempo sirve de resumen del contenido del documento primario.

Así, consideramos que las cabeceras se convierten en un nuevo documento audiovisual, un documento secundario de la serie, representativo de las líneas argumentales, autores y estilo de la serie, al condensar en unos cortos minutos una gran cantidad de información de un documento mayor, al que remiten.

8. Conclusiones

- Las cabeceras de las series de televisión nos ofrecen gran cantidad de información en poco tiempo.
- Las modas y las tendencias varían a lo largo de los años, ofreciendo muchas maneras diferentes de presentar la información.
- La información que ofrecen las cabeceras (salvo las "oníricas"), suele girar en torno a primeros planos de los actores que intervienen, así como a planos de las acciones que reflejan fielmente la acción de los personajes en el mundo que la serie recrea.
- La cabecera se comprende en destino (espectador) gracias a una serie de convenciones y códigos que comparten el emisor y el receptor.
- La cabecera se convierte así en un nuevo documento audiovisual, representativo de la serie que encabeza.

Bibliografía

Abril, Gonzalo (1997). *Teoría general de la información*. Madrid, Cátedra.

Barroso García, Jaime (1996). *Realización de los géneros televisivos*. Síntesis, Madrid.

Creeber, Glen (Ed.) (2001). *The television genre book*. Londres, British Film Institute.

Jiménez Losantos, Encarna, y Sánchez-Biosca, Vicente (Eds.) (1989). *El relato electrónico*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Marshall, Jill, y Werndly, Angela (2002). *The Language of Television*. Londres, Routledge.

Melgar, Luis Tomás (2000). *El oficio de escribir cine y televisión*. Madrid, Editorial Fundación Antonio de Nebrija.

Poul, Alan (2007) *Six Feet Under: Behind the Scenes. The making of the Title Credits*. En <http://www.hbo.com/sixfeetunder/credits/index.shtml>, consultada el 25 de agosto de 2007.

Roglán, Manuel, y Equiza, Pilar (1996). *Televisión y lenguaje. Aportaciones para la configuración de un nuevo lenguaje periodístico*. Barcelona, Ariel.

VVAA (1995). *Ficción Televisiva: series*. Espacio SGAE Audiovisual.

Series analizadas

- *A dos metros bajo tierra*
Home Box Office (HBO), 2001-2005.
- *El abogado*
20th Century Fox Television, 1997-2004.
- *Los ángeles de Charlie*
Spelling-Goldberg Productions, 1976-1981
- *CSI Nueva York*
Alliance Atlantis Communications, 2004-...
- *Entre fantasmas*
ABC Studios, 2005-...
- *El equipo A*
Stephen J. Cannell Productions, 1983-1987
- *Expediente X*
20th Century Fox Television, 1993-2002.
- *Falcon Crest*
Amanda & MF, 1981-1990.
- *Hart y Hart*
Columbia Pictures Televisión, 1979-1984
- *Hombre rico, hombre pobre*
Universal TV, 1976.
- *Los hombres de Harrelson*
Spelling-Goldberg Productions, 1975-1976

- *House*
Heel & Toe Films, 2004-...
- *Mujeres desesperadas*
Cherry Alley Productions, 2004-...
- *NCIS*
CBS Paramount Network Television, 2003-...
- *Remington Steele*
MTM Enterprises, 1982-1987
- *Los Soprano*
Home Box Office (HBO), 1999-2007.
- *Tan muertos como yo*
DLM Productions, 2003-2004.
- *Vacaciones en el mar*
Aaron Spelling Productions, 1977-1986