

La iconografía de los títulos de crédito

La apertura del relato de animación *Shrek* y su significado

Dra. Ana Estévez Martín
Doctora en Comunicación Audiovisual
Investigadora independiente
ana.estevez.mar@gmail.com.

Recibido: 31 de marzo de 2016

Aceptado: 8 de abril de 2016

Para citar este artículo: Estévez Martín, A. (2016). La iconografía de los títulos de crédito: la apertura del relato de animación *Shrek* y su significado. *Creatividad y Sociedad* (25) 310-340

Recuperado de: [http://creatividadysociedad.com/articulos/25/12.La iconografia de los titulos de credito: la apertura del relato de animacion Shrek y su significado.pdf](http://creatividadysociedad.com/articulos/25/12.La%20iconografia%20de%20los%20titulos%20de%20credito%20la%20apertura%20del%20relato%20de%20animacion%20Shrek%20y%20su%20significado.pdf)

Resumen

En el cine de las últimas décadas, gracias a las aportaciones de autores tan señeros como David Griffith, Saul Bass, Maurice Binder, Dan Perri, Kyle Cooper, Andrew Niccol o Guy Ritchie, se aprecia la evolución de los títulos de crédito que han pasado de ser un elemento meramente informativo e independiente destinado a mostrar los nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado en una película, a formar parte integral de la obra. La secuencia inicial de los títulos de crédito contribuye a dotar de sentido y significación al relato desde las primeras imágenes.

Sin embargo, estas piezas de singular valor creativo a menudo pasan desapercibidos a los espectadores. Desde el convencimiento de que estas secuencias iniciales pueden llegar a ser una obra de arte por su diseño, convertirse en toda una introducción que resuma la esencia de la película o ser un cortometraje en sí mismas, se inicia este estudio para poner en valor su importancia a la hora de introducir al espectador en el universo del relato al que anteceden, antes incluso de que la película haya comenzado.

La iconografía de los títulos de crédito y la secuencia de apertura en su conjunto, contiene un marcado valor simbólico que ayuda incluso a la creación del personaje y a introducir al espectador los elementos principales de la trama que va a desarrollarse a continuación

Palabras clave

Secuencia de apertura · Cine de animación, Títulos de crédito · Creatividad · Texto cinematográfico · Construcción del personaje

Abstract

During the last decades, thanks to the work of authors like David Griffith, Saul Bass, Maurice Binder, Dan Perri, Kyle Cooper, Andrew Niccol or Guy Ritchie, an evolution of credit titles can be appreciated in cinema. These titles have evolved to become an integral part of the film rather than an independent and informative audiovisual piece created to show the names of the actors and professionals that have participated on a film. The initial sequence of a film contributes to give meaning and significance to the story from the very first images of it.

However, these pieces of singular creative value very often go unnoticed to the audience. Based on the firm belief that these initial sequences can be a piece of art for their design, become a whole introduction that summarizes the essence of the film, or be a short film by themselves, this investigation is started to highlight the importance of these pieces to introduce the audience on the story's universe that precede, even before the film has started.

The iconography of the credit titles along with the initial sequence, contains a remarkable symbolic value that helps to introduce to the audience the main elements of the plot that it is going to be developed later on, or even to start building the main character.

Key words

Opening sequence · Animation cinema, Credit titles · Creativity · Cinematographic text · Character building

2. Introducción

Para el público normal los créditos son la señal de que quedan sólo tres minutos para comer palomitas. Yo aprovecho ese lapso de tiempo muerto e intento hacer algo más que simplemente listar unos nombres en los que la audiencia no está interesada. Pretendo preparar al público para lo que viene a continuación. Dejarlos expectantes. Saul Bass (Safont, 2016)

En las últimas décadas, la secuencia inicial y los títulos de crédito de las películas han cobrado una mayor relevancia situándose como un elemento constructivo más a la hora de generar significados, puesto que no sólo tienen la función de presentar la autoría de la obra, sino que se han convertido en un elemento artístico tan importante como la propia película.

Desde las primeras imágenes y sonidos del filme, a veces incluso desde la misma aparición del logotipo de la productora, el espectador recibe información fundamental que le conduce a generar una lectura determinada. Todos estos elementos tienen la intención de conectar con el espectador, meterle dentro de la historia que se va a contar.

En el cine, y más aún en el cine de animación, cada detalle del encuadre, cada nota de la música que acompaña a las imágenes, está pensado para ser parte integrante de un todo armónico cuya significación confluye en una determinada dirección. En este sentido, los títulos de crédito son una parte más que se acopla con muchas otras partes al criterio del director del filme que está a cargo del trabajo creativo del filme en su totalidad.

En el caso de los créditos creados a través de la técnica de la animación, son

además pequeñas pero importantes creaciones artísticas diseñadas *ex profeso* para ese filme concreto, en el que cada uno de los detalles ha sido considerado por los creadores para construir un todo armónico, dotado de una significación concreta que comienza a construirse precisamente desde estas primeras imágenes.

Desde los años cincuenta, los títulos de crédito han ido progresivamente convirtiéndose en una parte del filme cada vez más relevante bien sea como introducción, como resumen de lo que va a acontecer en pantalla, o como pieza gráfica autónoma que ofrece al espectador una primera idea sobre lo que está a punto de ver.

La influencia de los títulos de créditos cinematográficos ha llegado también a las series de televisión que han potenciado paralelamente la calidad de sus propios títulos. En el plano nacional destacan los títulos de crédito de la serie *El ministerio del Tiempo*, en emisión actualmente en TVE, o los del programa *Al rincón de pensar* en emisión la pasada temporada en Antena 3.

2.1. ¿Qué son los títulos de crédito y cómo han evolucionado?

Tradicionalmente los títulos de crédito son los rótulos que aparecen al principio y al final de una película mostrando, principalmente, los nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado en ella con el fin de dar cuenta de su autoría (Solana & Boneu, 2007).

En los inicios del cine, antes de la irrupción del sonoro, el uso de letras y palabras escritas en las películas se limitaba a ofrecer al espectador diversas cartelas informativas a lo largo del filme que incluían la información más relevante sobre la historia que se le mostraba en pantalla.

Se trataba de cartelas impresas que eran fotografiadas para ser incorporadas con posterioridad a la película. Las palabras y la tipografía empleada jugaban un

papel fundamental en la época del cine mudo, pues proveían al espectador de la información básica sobre el contexto en que se desarrollaba el filme y contribuían a crear una continuidad narrativa que permitiese a los espectadores seguir la historia. James Stuart Blackton con sus *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906, creó uno de los primeros títulos animados de la historia del cine.

La película *Intolerancia*, 1916, es la primera película en la que se usan una serie de títulos como parte importante de la historia, estos textos contextualizan el período histórico en el que sucede la historia que se narra en el filme.

Se atribuye precisamente a David Griffith, padre del cine moderno, ser quien comenzó a firmar sus películas y a mostrar, de un modo aún sencillo, los nombres de los actores que aparecían en sus películas en los títulos de crédito.

...los títulos de crédito empiezan a destacar con David Griffith haciendo aparecer los primeros nombres de los actores en la gran pantalla. Su evolución será continuada por otros directores y productores de cine y animación como Walt Disney en los años 30 (Monge, 2014, p. 15).



Figura 1: Títulos de crédito de *Intolerancia*, 1916.
Fuente: <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>

Gracias a esa iniciativa, los actores comenzaron a ser conocidos, generándose así una demanda por parte del público que condujo a la aparición de la nueva industria del *Star-System* en la década de los años treinta, con su auge en las décadas de los cuarenta y cincuenta, y que ha ido evolucionando hasta el día de hoy en que las productoras consiguen mayor o menor impacto en función del reclamo de los actores más laureados del momento.

En un principio, se utilizaban sencillas cartelas en las que apenas se daba información sobre los principales actores. Eran un elemento autónomo y aislado, que tenía escasa importancia para los espectadores, por lo que la gente empleaba ese tiempo para poder situarse en su butaca o ir a por palomitas.

Antes de que se produjera el auge del diseño gráfico en el cine, el empleo de ciertas convenciones de género marcadas, sobre todo, por el uso de las diferentes tipografías y otros elementos compositivos, permitía a los espectadores advertir, desde los primeros fotogramas, desde los mismos títulos de crédito, qué tipo de película (cine negro, terror, *western*...) iban a disfrutar a continuación.

Aunque en sus inicios se empleaba fundamentalmente las diferentes tipografías sobre un fondo estático para crearlos, en la actualidad este campo del diseño está abierto a la experimentación permitiendo el uso de todo tipo de materiales: imágenes fijas o en movimiento, fotográficas o de animación, abstractas o figurativas, música de cualquier procedencia... Las posibilidades están sólo limitadas por la imaginación.

Entre 1920 y 1930 Walt Disney, considerado por muchos el padre de la animación por sus numerosas aportaciones a este género a lo largo de varias décadas, realizó progresos en el campo de la animación suavizando los movimientos, sincronizando el sonido e incorporando el color.

Estos esfuerzos llevados a cabo en el campo de la animación cinematográfica provocaron también una pequeña revolución entre los diseñadores gráficos y anima-

dores de la época que comenzaron a usar estos avances para romper las barreras creativas del momento e innovar en el campo de los hasta entonces olvidados títulos de crédito.

Este impulso se vio reforzado, además, con la llegada de la televisión y el despegue de la industria publicitaria en los años 30, lo que favoreció la experimentación de las diversas y potentes posibilidades que ofrecía la animación de textos. Los animadores publicitarios de la época incorporaron nuevas estrategias en sus mensajes, explorando el uso de las diferentes tipografías y prestando una especial atención a la composición musical.

Durante las décadas de los años cincuenta y sesenta artistas como Saul Bass, Pablo Ferro o Norman McLaren, comenzaron a usar técnicas de animación para crear composiciones e interacciones entre tipografía e imagen para crear anuncios, cortometrajes artísticos y títulos de crédito.

Paralelamente, surgió también una preferencia entre los realizadores de vanguardia, como Godard, Fellini, Antonioni, y otros para emular al título de letras en blanco sobre negro de von Sternberg de *Der Blaue Engel*. Este estilo se convirtió en una especie de símbolo de prestigio entre todos los directores de cine que querían enmarcarse en el contexto vanguardista. Woody Allen, entre otros, que utiliza este estilo en casi todas sus películas, es un buen ejemplo de esto. (Novin, 2016)

Las décadas de los setenta y los ochenta, marcaron una época de crisis para las secuencias de créditos. Durante este periodo, los productores prescinden de las grandes secuencias de créditos, reduciendo la lista de nombres para dejar solamente los más importantes. Se buscaba impresionar al espectador con tramas más atrevidas y se dejó de lado el diseño de estas piezas iniciales o finales.

Las décadas posteriores, hasta la actualidad, vienen marcadas por la vertiginosa implantación de las nuevas tecnologías de la información que han posibilitado la creación de títulos de crédito cuya estética y diseño se ha visto favorecido por las

nuevas posibilidades que ofrece la técnica actual que, además, ha supuesto una democratización de la creatividad al abaratar notablemente los costes de producción.

En los últimos años las piezas iniciales de las películas se han sofisticado de una manera increíble. Los títulos de crédito han evolucionado tanto técnicamente que constituyen un campo abierto a la experimentación para los artistas.

2.2. Saul Bass y otros diseñadores destacados

El gran creativo que revolucionó el diseño de los títulos de crédito fue **Saul Bass**, un diseñador gráfico que comenzó trabajando con su suegro, el cineasta Otto Preminger, en los años cincuenta y terminó trabajando con importantes directores de la talla de Martin Scorsese, Billy Wilder, Stanley Kubrick o Alfred Hitchcock.

Saul Bass revolucionó el diseño creando para los créditos de la película *El hombre del brazo de oro*, 1955, una vanguardista secuencia dinámica de líneas blancas que suben, bajan y se cruzan sobre un fondo negro y que simbolizan el angustioso mundo al que tiene que enfrentarse el protagonista del filme, que acaba de dejar la heroína.



Figura 2: Títulos de crédito de *El hombre con el brazo de oro*, 1955.

Fuente: <http://www.channelvideoone.com/2015/08/el-hombre-del-brazo-de-oro-pelicula-online.html>

La banda sonora de Elmer Bernstein unida al vanguardismo de los créditos

creados por Saul Bass suponen una ruptura con el diseño de los hasta entonces tradicionales créditos cinematográficos. Cine y diseño gráfico contemporáneo crearon una fuerte alianza que no ha parado de evolucionar.

La utilización de una imagen tan representativa como el brazo como alegoría de la drogadicción -en el que también puede apreciarse la influencia de Picasso y su aclamado *Guernica*, que había cautivado años antes a Saul Bass- causó una enorme conmoción en el mundo del diseño de títulos de crédito y su nombre empezó a ser admirado por la industria cinematográfica del momento, generando una influencia que ha llegado hasta nuestros días en diseñadores como el español Juan Gatti, creador de la iconografía de algunos de los filmes de Pedro Almodóvar, según se recoge en la entrevista publicado en *El País* por Carlos Gámez (2015):

La figura de Saul Bass hay que enmarcarla en el paisaje de renovación a nivel de diseño gráfico que se produce en la década de los años cincuenta en Estados Unidos con nombres como Alvin Lustig, Alexey Brodovitch, Lester Beall, Bradbury Thompson, Paul Rand y otros (...) Lo que aporta Bass es que incorpora estos movimientos gráficos de vanguardia y arte moderno de mitad del siglo XX al cine en el diseño de títulos crédito y carteles, creando una estética casi abstracta y moderna con una síntesis de elementos de alta expresividad (...) Para mí fue una influencia muy grande aunque realmente el único cartel inspirado en Saul Bass que he hecho ha sido el de *Átame* (Gámez, 2015).

Saul Bass concibió los títulos de crédito como un preludio que debía preparar al espectador para lo que estaba a punto de mostrársele. Es precisamente esta premisa en la que reside la verdadera contribución del diseñador:

Mi idea inicial sobre lo que puede hacer un título era establecer la emoción y sugerir el núcleo del tema, para expresar la historia de

forma metafórica. Veo los títulos como una forma de condicionar a la audiencia, para que cuando empiece la película el espectador ya esté emocionado con ésta. Saul Bass (“*Vértigo* – Alfred Hitchcock (Por Saul Bass)”, 2014).

Después de *El hombre del brazo de oro*, Saul Bass continuó innovando en sus trabajos posteriores, enfatizando el hecho de que los primeros minutos de una película son también importantes. En su búsqueda de nuevas formas creativas que permitieran explicar de algún modo el trasfondo de la película a la que anteceden, Bass se decantó por dar mayor protagonismo a la imagen real y no tanto al grafismo, como se había hecho hasta entonces.

Así, progresivamente, los títulos de créditos creados por él exploran nuevas vías y se integran en la narración dando coherencia a la historia: las secuencias se diversifican y abandonan los elementos gráficos para integrar recursos como fotografías, animaciones, o secuencias filmadas. Así lo resume Enric Satue en su entrevista a Carlos Gámez en *El País*:

En su primera etapa para el cine Bass supo utilizar en los títulos o créditos recursos propios del diseño gráfico de la época como siluetas de papel recortado y tipografías manuales junto con colores planos a partir de los carteles que anunciaban las películas. La segunda etapa de la contribución del diseño de Bass al cine se caracterizó por su inmersión en el rodaje, filmando escenas visualmente memorables a las que sobreimprimía títulos y créditos, al principio o al final, como en *La vuelta al mundo en ochenta días* o en la cima de su ingenio, el musical *West Side Story* (Gámez, 2015).

Buen ejemplo de esto son los perturbadores e icónicos títulos de crédito de *Vértigo* que Saul Bass realizó en 1958 para el filme de Alfred Hitchcock y que com-

binan la poderosa imagen de un ojo femenino con la innovadora presencia de unas espirales animadas generadas por ordenador que metafóricamente transmiten las obsesiones y miedos del personaje de James Stewart.



Figura 3: Créditos cinematográficos de *Vértigo*, 1958. Fuente: <https://zootropico.wordpress.com/2014/01/20/1-vertigo-alfred-hitchcock-por-saul-bass/>

Se trata de una secuencia hipnótica y onírica orientada a generar la sensación de vértigo en el espectador. Una técnica nunca vista hasta ese momento, y que marcaría un antes y un después en la concepción de los títulos de crédito cinematográficos.

Saul Bass no sólo fue un pionero que gracias a la innovación de sus trabajos alcanzó el reconocimiento del público, sino que tuvo también la suerte de colaborar con algunos de los grandes cineastas del momento como Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Billy Wilder o Martin Scorsese, en películas tan señeras como las hasta ahora citadas o *Con la muerte en los talones*, *Psicosis*, *Anatomía de un asesino*, *West Side Story*, *Uno de los nuestros*, *El cabo de miedo*, *La edad de la inocencia* o *Casino*, entre otras.

Con sus diseños de títulos de crédito Saul Bass trasciende lo meramente funcional y los eleva a una parte imprescindible de la película poniendo de relieve

mediante el empleo de metáforas visuales, simbología del color... la temática visual y dramática de la película, o el carácter de los personajes.

La fuerza de sus diseños puede explicarse por su capacidad para encontrar el detalle que podía resumir el concepto de la película y mostrarlo al espectador de una manera moderna y gráfica, que entronca con las vanguardias y la Bauhaus de las que este diseñador bebía.

Tras trabajar con él, el propio Scorsese describía las creaciones de Bass como “una imagen emblemática, reconocible al instante e inmediatamente relacionable con el filme” (“Vértigo – Alfred Hitchcock (Por Saul Bass)”, 2014).

Maurice Binder, autor de los icónicos títulos de crédito de la saga James Bond, es otro de los autores de títulos más famosos de todos los tiempos. Gracias a la creación de los créditos de más de una decena de películas de esta popular saga cinematográfica, Maurice Binder inició la era pop del diseño gráfico y construyó una imagen de marca que todavía perdura.



Figura 4: Imagen de los créditos de *Dr. No*, 1962, y su evolución hasta *Skyfall*, 2012.
Fuente: <http://informejamesbond.blogspot.com.es/2013/05/el-canon-de-la-pistola.html>

En los últimos años, películas como la serie de James Bond, no se olvidan de esta famosísima cabecera, originalmente creada por Maurice Binder en la década de los sesenta, cuyos sucesores **Robert Borwnjohn** y **Daniel Kleinman** decidieron mantener en las posteriores películas, pues ya se ha convertido en todo un icono de la historia del cine. Los créditos de *Casino Royale*, 2006, merecen ser destacados por sus animaciones con naipes, con una temática que adentra al espectador directamente en la temática de la película.

Pablo Ferro, también es uno de los creativos que marcó un antes y un después en el diseño de títulos de crédito. Colaboró con Stanley Kubrick en películas como Teléfono rojo: volamos hacia Moscú, 1966, o *La Naranja mecánica*, 1962. Tras estos éxitos colaboró con grandes estudios y productores del momento.

Cabe señalar también a **Dan Perri**, que ha trabajado en la creación de títulos en más de 200 proyectos, entre ellos la conocidísima *Guerra de las Galaxias*, *Taxi Driver* o *Toro Salvaje*; **Kyle Cooper**, otro de los grandes diseñadores de títulos, que ha trabajado en proyectos como *American Horror Story* o *Seven*, en la que representa de un modo muy artístico los siete pecados capitales que tan relevantes serán en la película que comienza a continuación; **Andrew Niccol** quien realizó un magnífico trabajo con la secuencia de créditos de *El señor de la guerra* al narrar, en primera persona, la historia de una bala creando una micro-película enraizada en la narración que comenzará a continuación y que resume la temática del filme; o **Guy Ritchie** que se caracteriza por la mezcla de animación e imagen real junto al empleo de ralentizados, congelados y acelerados. Algunos de sus trabajos pueden verse en películas como *Snatch*, *Cerdos y Diamantes* o *Sherlock Holmes*.

Otros de los directores contemporáneos que más apuestan por los títulos de crédito en sus producciones son los **Hermanos Cohen**, **Tarantino** o **Tim Burton**.

3. Objetivos y aspectos metodológicos

El objeto de estudio de la presente investigación son los títulos de crédito en el filme animado *Shrek*, Dreamworks, 2001.

El objetivo principal es identificar sus elementos constructivos y analizar el modo en que cada uno de ellos se emplea en el relato para comenzar a construir el personaje de Shrek desde las primeras imágenes, ofreciendo al espectador información valiosa que ayuda a perfilar al personaje protagonista desde diferentes perspectivas.

Otro de los objetivos de este trabajo es estudiar el modo en el que todos estos mecanismos se entrelazan a la hora de crear significados más profundos, que entroncan con la naturaleza del relato y del personaje protagonista.

La principal hipótesis de trabajo planteada es la iconografía de los títulos de crédito contribuye a transmitir la trama fundamental de la película desde las primeras imágenes. Como sub-hipótesis estaría la iconografía de los títulos de crédito ayuda a la construcción del personaje.

La metodología elegida es el análisis textual de esta secuencia inicial en la película *Shrek*.

Para ello, atendiendo a sus múltiples dimensiones, se considerará el filme como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto -análisis textual- que ancla sus significaciones sobre estructuras narrativas -análisis narratológico-, sobre aspectos visuales y sonoros -análisis icónico-, y que produce un efecto particular sobre el espectador -análisis psicoanalítico- (Aumont, 1988)

Encuentro adecuada la elección de esta metodología, pues se adapta perfectamente al estudio de los objetivos planteados en esta investigación, al posibilitar experimentar el filme atendiendo simultáneamente a numerosos criterios, evitando así caer en el reduccionismo de otras metodologías.

Se tomará como base el modelo de análisis textual que Jesús González Requena plantea en su libro *Clásico, manierista, postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood* (2006). Paralelamente, se completará el análisis con conceptos aportados a la teoría del relato por otros autores como Vladimir Propp (1977) o Viktor Shklovski (1917).

4. Análisis e interpretación de la secuencia inicial y los títulos de crédito de shrek

*Un mismo texto permite incontables interpretaciones:
no hay una interpretación correcta
(Nietzsche, 1988, p. 179)*

4.1 Primeras referencias

Aunque en rigor el filme no ha empezado todavía, es conveniente señalar que en Shrek se ha buscado que todos los elementos funcionen como un todo orgánico e integrado y no como entes fragmentados que poco tienen que ver unos con otros; es por eso que antes incluso de que comience la película, durante los primeros segundos en los que lentamente van apareciendo las letras que conforman el nombre de la productora, Dreamworks, y que generalmente suele ser la misma pieza de video para todas sus producciones, los creadores de la película han decidido adaptarla de modo que remita a elementos claves del relato que aún no ha comenzado:

Así, en este momento previo al inicio del filme, puede oírse una melodía que se repetirá a lo largo de la película en varias ocasiones y cuyo título original es "*It Is You (I Have Loved)*", "*Eres Tú (a quien yo he amado)*". Además, en el diseño de este elemento gráfico se ha optado por sustituir las letras "S" que aparecen en su nombre (tanto la "S" final de Dreamworks, como la "S" que en SKG representa a uno de los fundadores de la produc-

tora, Spielberg) por unas "S" verdes y con orejas salientes, que por asociación remiten al protagonista de la película que aún no ha comenzado y cuyo nombre, se desvelará más adelante, es Shrek.

Acto seguido, y sobre un fondo neutro y negro, con letras blancas se escribirá, en dos placas diferentes, los siguientes textos: "*Dreamworks Pictures presents*" (Dreamworks Pictures presenta) "a *PDI/Dreamworks production*" (Una producción de PDI/Dreamworks), cuyo objetivo, más comercial que estético o narrativo, es mostrar de forma aséptica los nombres de las empresas involucradas en la creación del filme que va a comenzar.



Figura 5: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

4.2. La enunciación del mandato y el rechazo al pacto de ficcionalidad

Lo siguiente que el espectador del filme observa es cómo un halo de luz desciende de las alturas e ilumina un viejo libro, que permanece cerrado, esperando la mirada iluminadora del espectador.

En su portada no aparece ningún texto a modo de título, sino una cuadrícula con cuatro recuadros que contienen diferentes formas, que recuerdan a los escudos heráldicos de caballeros antiguos:

Lo siguiente que el espectador del filme observa es cómo un halo de luz desciende de las alturas e ilumina un viejo libro, que permanece cerrado, esperando la mirada iluminadora del espectador.

En su portada no aparece ningún texto a modo de título, sino una cuadrícula con cuatro recuadros que contienen diferentes formas, que recuerdan a los escudos heráldicos de caballeros antiguos:



Figura 6: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks

El libro, que yace cerrado en un lugar por ahora indeterminado, parecía estar esperando al espectador, para que con su mirada dé comienzo a la narración. Es por ello que puede decirse que en *Shrek* el inicio del relato coincide con el comienzo mismo del texto pues lo que se ha visto hasta ahora, en la presentación de la productora, aunque remite a lo que se verá, no puede considerarse más que como unas primeras referencias, pero no como el inicio del relato.

Cabe señalar que esta película comienza y termina del mismo modo, con la representación y narración de un *cuento maravilloso* -usando la terminología empleada por el formalista Vladimir Propp (1977)- que parece envolver y contener el relato cinematográfico completo.

Esta forma de dar comienzo a una película de animación no es original, pues algunas de las películas de animación más famosas de la Factoría Disney plantean este mis-

mo patrón estético y narrativo. Películas como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *La Cenicienta* (1950) o *La Bella Durmiente* (1959) comienzan también con la imagen de un libro en cuya portada puede leerse el título mismo de la película. En estas narraciones, el libro abre sus hojas al tiempo que una voz extradiegética narra la historia en él escrita que será representada a continuación mediante dibujos animados. Terminada la narración, el libro se cierra dando fin al relato.

Shrek mantiene esta misma estructura, aunque desde el principio se aprecia que no se ajusta del todo a ella, como demuestra el hecho de que la portada del libro no contenga aún ningún título. Esta singularidad llama la atención sobre el detalle de que la historia que en él se narra está de algún modo incompleta, *unwritten*, como si necesitara que alguien creyese en ella para poder tener entidad propia y, por tanto, nombre propio.

No será hasta que Shrek, como Destinatario del relato, asuma la Tarea que le ha donado el Destinador y, dejando atrás su inicial incredulidad, emprenda el camino que le espera, cuando la historia contenida en este libro que abre y cierra el relato, deje de presentarse como una historia vieja, gastada, impersonal, sin nombre, para adquirir un nuevo nombre, el de Shrek.

Es Shrek, a través de su singular viaje, quien otorga un nuevo y renovado sentido a la historia; es por ello que al finalizar el relato, cuando el libro se cierra, éste se muestra con un aspecto renovado, como si alguien hubiese restaurado su verdadero sentido. Ahora sí, en su portada puede leerse, en letras bien grandes, el título del cuento, el del filme y el del ogro instituido ahora como Héroe del relato: SHREK.

Parece como si los autores mostraran mediante la metáfora visual contenida en las imágenes de estos dos momentos tan relevantes, el inicio y la clausura del relato, su verdadera intención con esta película: la de renovar el cine de animación con relatos que se alejen de los tradicionales y edulcorados cuentos de hadas y demuestren que otros tipos de animación, diferentes de los que la factoría Disney llevaba haciendo por décadas, son posibles.

La renovación del libro que se muestra al final del relato está, por tanto, en estrecha relación con lo que los autores de la película pretenden: la renovación y modernización del cine de animación.



Figura 7: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

Volviendo a ese halo de luz que por primera vez muestra el libro, se aprecia cómo ese rayo ilumina el libro con su luz del mismo modo que el espectador, con su particular interpretación, ilumina el relato. A medida que se abren sus páginas, el color va llenando sus hojas al tiempo que una voz, que resultará ser la del protagonista Shrek, lee en voz alta la historia en él contenida cuyo comienzo es el propio de los cuentos de hadas: “*Erase una vez que se era, una hermosa princesa...*” y que contiene la Tarea, el mandato que le está siendo otorgado a Shrek como Sujeto de la narración.

Sin embargo, y en contra de lo que la música y el ambiente creados con esta sucesión de imágenes pudieran sugerir, la idílica secuencia se verá súbditamente interrumpida cuando una enorme y fea mano verde llene el plano para rasgar sin piedad la página del libro en la que el noble caballero, el príncipe, aparece de rodillas frente a la princesa:



Figura 8: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

Con este grotesco gesto Shrek pone de manifiesto que no está dispuesto a asumir el pacto de ficcionalidad¹ que le ofrecen los cuentos de hadas. Shrek muestra su incredulidad y así lo manifiesta abiertamente exclamando: “*Ja, y voy yo y me lo trago*”

En este mismo momento, la música demuestra su función didáctica y acompaña claramente el sentido de la imagen, interrumpiéndose también bruscamente. Conviene recordar que la melodía que sonaba, la que había comenzado a sonar antes incluso de que comenzara el relato, “*It Is You (I Have Loved)*”, “Eres Tú (a quien yo he amado)”, es una melodía que recuerda claramente a las melodías típicas de las producciones animadas de cuento de hadas de Disney y que por tanto estaba muy en consonancia con las imágenes de cuento que estaban siendo mostradas hasta ahora.

Con brusquedad, el libro rápidamente será cerrado, pero antes, brevemente, dejará ver la página que aparece debajo de la página rasgada y que muestra las imágenes de una boda:

¹Tal y como establece la teoría literaria, desde donde se ha extrapolado a la cinematográfica, interpretar un relato artístico exige al lector/receptor que asuma el llamado pacto de ficcionalidad que se le propone para entrar en el “juego” de la ficción que se presenta ante él, pues parece claro que construir una ficción no depende en exclusiva de los mecanismos que el narrador articula en el relato, sino que éstos permanecen en constante relación de interdependencia con la actitud, más o menos receptiva, del lector/receptor (Millán Barroso, 2003).

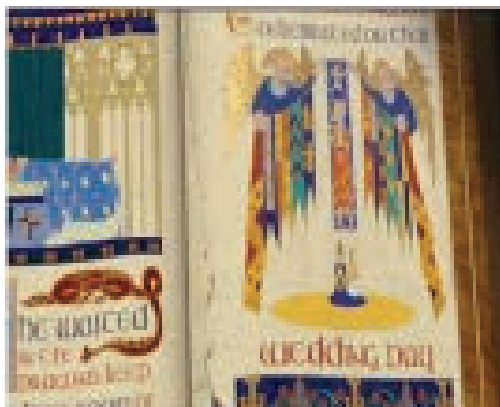


Figura 9: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

En este breve plano es donde se encuentra la denominada intriga de predeterminación típica del relato clásico (González Requena, 2006), pues la boda efectivamente tendrá lugar al final del relato, justo después de que Shrek se deshaga, como hizo con la página del cuento de hadas en la que aparecía representado el príncipe, del noble caballero, Lord Farquaad, que resultará no ser tan noble ni tan caballero como cabría esperar.

La función de este brevísimo plano es contener una premonición velada del devenir de los acontecimientos que tendrá lugar a medida que avance el relato, pues, efectivamente, después de que Shrek quite de en medio a Lord Farquaad, el supuesto noble caballero, llegará la boda entre él mismo y la princesa Fiona quienes tampoco responden fielmente al ideal que correspondería en los relatos clásicos al tipo de personajes que encarnan.

4.3. La vuelta al mundo “real” y la presentación del personaje

El nuevo plano muestra el lugar donde ha tenido lugar la escena previa, mostrando que lejos de ser un lugar de ensueño, todo ha ocurrido en el interior de lo que

parece ser una letrina, idea que se verá reforzada cuando se escuche el sonido de una cisterna al descargar el agua².

Shrek abandona ese habitáculo desperezándose. Parece que estuviera saliendo de la ensoñación del cuento de hadas del que ha participado por unos segundos y que ahora, incrédulo, deja atrás para adentrarse de nuevo en su rutina, en su ciénaga, el lugar donde se siente cómodo y donde será presentado al espectador.

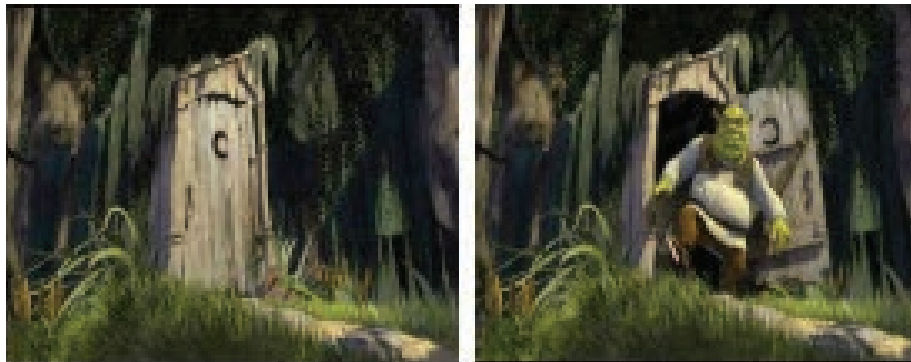


Figura 10: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

Se aprecia incluso una metáfora visual de esa vuelta a su mundo, pues al salir de su letrina Shrek lleva adherida a su pie la página del libro que ha arrancado y, sacudiéndosela del pie, se deshace de ella para volver a poner los pies en la tierra, en su mundo cotidiano, que lejos de pertenecer a un cuento de hadas, se desarrolla en una ciénaga.

Acto seguido, y mientras suena la canción "All Star" del grupo *Smash Mouth*, comienza la presentación del personaje principal, Shrek. De nuevo la banda sonora demuestra su función didáctica y se emplea simultáneamente para reforzar el sentido de la imagen a la que acompaña y para dotar de continuidad a las diferentes partes del relato.

Este claro contraste en el plano sonoro cumple la función de remarcar el contraste

² Así, en este momento previo al inicio del filme, puede oírse una melodía que se repetirá a lo largo de la película en varias ocasiones y cuyo título original es "It Is You (I Have Loved)", "Eres Tú (a quien yo he amado)". Además, en el diseño de este elemento gráfico se ha optado por sustituir las letras "S" que aparecen en su nombre (tanto la "S" final de Dreamworks, como la "S" que en SKG representa a uno de los fundadores de la productora, Spielberg) por unas "S" verdes y con orejas salientes, que por asociación remiten al protagonista de la película que aún no ha comenzado y cuyo nombre, se desvelará más adelante, es Shrek.

que está produciéndose en el resto de ámbitos del relato, en el plano visual con la irrupción del ogro en escena, pero también en el plano del significado.

La canción del grupo estadounidense servirá para acompañar tanto a los títulos de crédito como a la presentación de lo que, en la terminología de Propp (1977), sería la *Situación Inicial*.

4.3.1. La presentación del personaje y los títulos de crédito

Mientras continúa sonando el tema musical "*All Star*", por primera vez puede verse al propietario de esa mano verde que rasgó el libro y cuya voz ya se ha escuchado.



Figura 11: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks

En el plano físico, Shrek se presenta como un personaje de grandes dimensiones, verde y bastante feo. Además, por la poca información ofrecida hasta el momento, parece un personaje rudo y con costumbres extrañas, como se mostrará en breve. El espectador aún no sabe qué clase de criatura es, ni qué hace en este entorno; su nombre tampoco ha sido aún desvelado. Será precisamente esa enorme y fea mano verde, la misma que rasgó la fantasía del cuento de hadas, la encargada de proporcionar esta información y, tratándose de un ogro que vive en una ciénaga, qué mejor lugar para escribir su nombre que un charco de fango (Figura 11).

Nótese que la "S" de Shrek aparece representada con la misma forma orejuda con

que aparecieron las "S" de Dreamworks y SKG en aquellas primeras imágenes. El color verde de las letras, junto con esta singular forma, remiten a las características físicas del personaje al que acaba de presentarse y también al universo en el que parte de la narración va a tener lugar, la ciénaga que él considera su hogar y que inicialmente constituye su Objeto de Deseo.

A continuación, y mientras se introduce poco a poco al espectador en el universo del ogro y sus peculiares costumbres, se lleva a cabo la presentación del reparto artístico de actores que en la versión original del filme prestan sus voces a los personajes principales de Shrek (Mike Myers), Fiona (Cameron Díaz), Asno (Eddie Murphy) y Lord Faquard (John Lithgow) respectivamente.

Una vez más, todos los elementos que aparecen en la pantalla, ya sean elementos diegéticos o extradiegéticos, externos a la narración como en el caso de los propios créditos, tratan de integrarse en el relato involucrándolos y conectándolos con las acciones que desarrolla el personaje en pantalla. Así, el nombre del doblador de Shrek, Mike Myers, aparece en el suelo fruto del barro que Shrek expulsa de su boca tras su relajante ducha de barro.

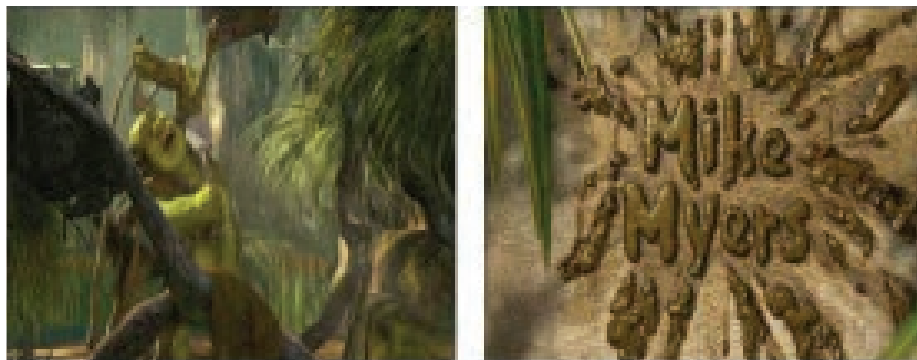


Figura 12: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). Shrek. [DVD]. EE.UU: Dreamworks

El de Eddie Murphy, quien presta su voz al personaje de Asno, aparece como consecuencia de la ruptura del espejo que Shrek rompe con su fealdad de ogro mientras se lava los dientes con una extraña y viscosa pasta.

O el nombre de la actriz Cameron Díaz, quien presta su voz al personaje de Fiona, se forma en la pantalla con las partículas flotantes que hay en la charca en la que Shrek toma un baño y que él mismo agita sin querer con una flatulencia.

A diferencia de en los casos anteriores, el nombre de la dama, de Cameron Díaz, que a su vez remite directamente al personaje de la princesa Fiona, se forma sobre el agua limpia, pura, adornada con vistosos nenúfares que remiten a su femi- nidad, a su condición de mujer.

Por último, el nombre de John Lithgow, el doblador original del villano Lord Far- quaad, aparece en pantalla formado por numerosos gusanos blancos que se agitan convulsivamente y que aparecen cuando Shrek retira con su mano a la criatura que les custodiaba, una especie de caracol cuyos ojos, naranjas, miran directamente al espectador, invitándole a devolverle la mirada y a adentrarse en el relato que co- mienza.

A partir de este momento, aunque la música continuará sonando durante al- gunos segundos más indicando que esta secuencia inicial aún no ha terminado, ningún crédito más aparecerá en pantalla hasta el final de la película, si bien esta se- cuencia inicial seguirá presentando algunas escenas más que ayudan a contextua- lizar la historia que está comenzando aportando más detalles sobre su protagonista y la situación en la que se encuentra.

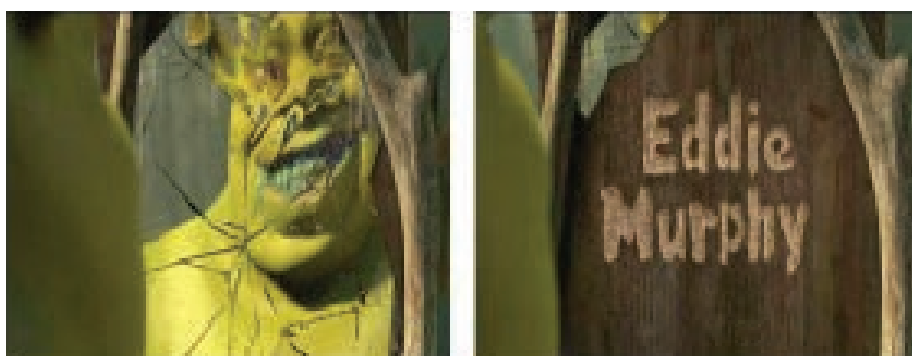


Figura 13: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.



Figura 14: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.



Figura 15: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

4.3.2. Situación inicial: el punto de partida de la narración

Más allá de lo grotesco de las costumbres de Shrek, estos primeros instantes de la película permiten perfilar a Shrek como un personaje solitario que prefiere vivir aislado de las demás criaturas.

Así lo demuestra el filme cuando muestra al propio Shrek pintando un cartel con el siguiente texto *Beware Ogre* (Cuidado Ogro), cartel que Shrek colgará en la entrada de su ciénaga, su casa, para ahuyentar y disuadir a las posibles visitas.

Los creadores de la película parecen ir más allá y presentan mediante este cartel dos de las características más marcadas de Shrek: su individualismo y su deseo de vivir en soledad... aunque aún no se sabe los motivos que le han llevado a hacerlo.



Figura 16: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

Es en este momento en el que se identifica qué clase de criatura es el protagonista de la historia: un ogro.

Esta última imagen del cartel creado por Shrek se funde en la pantalla con otra muy parecida cuyo protagonista es también un ogro, pero cuyo mensaje es bien distinto pues señala que, por algún motivo aún desconocido, se ofrece una recompensa a quien entregue un ogro. El cartel también señala que existen más criaturas como Shrek, más ogros. Los carteles que se ven parcialmente debajo de éste, avisan de que no sólo los ogros están siendo perseguidos, sino que también se busca y se ofrece recompensa por otras criaturas propias de los cuentos de hadas.

Este nuevo cartel es el encargado de introducir las coordenadas del conflicto que surgirá de esta situación inicial, y señala el motivo que, poco más tarde, romperá el equilibrio de la situación inicial en la que vive Shrek cuando el éxodo de las criaturas de los cuentos suponga la invasión de su preciada ciénaga, de su hogar, y le obligue a partir para tratar de recuperar su espacio, para lo cual se verá forzado a emprender la Tarea que le fue donada al inicio del relato: rescatar a la princesa de la torre en la que permanece presa.

El relato continúa avanzando y la sospecha de que un peligro acecha a Shrek parece evidente cuando se muestra a los humanos organizando un plan para atacar con sus armas al ogro y conseguir así la recompensa ofrecida en el cartel. Mientras Shrek, despreocupado, toma la cena en el interior de su casa.

Sin embargo los humanos no representan ninguna amenaza para Shrek y esta primera invasión servirá para definir aún más al protagonista de esta historia pues cuando, consciente de la presencia de los humanos, Shrek decide salir a su encuentro, no lo hace con la intención de devorarles como ellos mismos temían y como su apariencia física podría sugerir, sino con la única intención de darles un buen susto para poder salvaguardar su espacio, la ciénaga en la que vive.

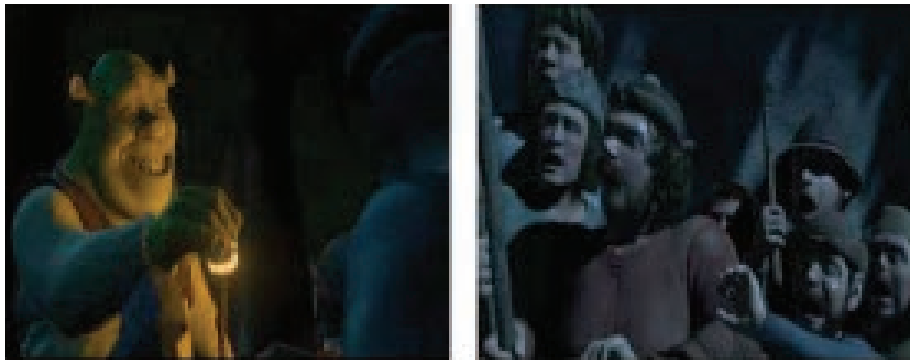


Figura 17: Katzenberg, J., Warner, A., & Williams, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). *Shrek*. [DVD]. EE.UU: Dreamworks.

Hasta ahora, el protagonista se había definido únicamente por su aspecto físico y por sus acciones en la soledad de su ciénaga. Será en el encuentro con este primer grupo de humanos cuando demuestre que no se comporta en absoluto como el monstruo que todos creen que es, enfatizando, desde estas primeras imágenes la incomprensión que sufre por su condición de ogro y lo dañinos que resultan los prejuicios, idea que subyace a lo largo de todo el filme.

5. Conclusiones

A modo de conclusión, es oportuno señalar que hoy día los títulos de crédito, así como la secuencia inicial, han dejado de ser un elemento aislado, y de algún modo menospreciado, que meramente informaba sobre la paternidad de la obra, para convertirse en un elemento constitutivo más del filme, que al igual que el resto de los elementos que aparecen en él son susceptibles de transmitir información valiosa al espectador y de generar significados.

Las imágenes empleadas en estas piezas de diseño gráfico tienen un gran poder expresivo y narrativo, y pueden convertirse en un vehículo extraordinario para comenzar a contar la historia y empezar a construir el personaje a través de su presentación, como ocurre en el ejemplo analizado, confirmando así las hipótesis inicialmente planteadas.

Sin embargo, la variedad y riqueza de estas piezas en la cinematografía mundial aportan ejemplos de todo tipo; así, es cada vez más frecuente encontrar secuencias iniciales que son aprovechadas para contextualizar el universo en el que se desarrollará la trama principal, llegando casi a funcionar como pequeños micro-relatos (véase el ejemplo de los créditos de *El señor de la Guerra*), mientras otros autores se decantan por mostrar la información autoral de manera más aséptica, reservándose el misterio para más adelante.

Lo que se inició en el cine de imagen real con películas como *El hombre del brazo de oro* o *King Kong*, ha trascendido también al cine de animación; así, en los últimos años puede apreciarse cómo las películas de este género cinematográfico dirigidas eminentemente a un público infantil, pero pensadas también para poder ser disfrutadas por el público adulto, comienzan a construir metáforas y conceptos desde sus títulos iniciales, desde sus primeros fotogramas, tal es el caso de *Shrek*.

6. Bibliografía y otras referencias

AUMONT, J. y MARIE, M. (1988). *El análisis del filme*. Barcelona: Paidós Ibérica.

GÁMEZ, C. (2015). Diez créditos de cine para la historia. EL PAÍS. Recuperado el de 20 Marzo de 2016, de: http://cultura.elpais.com/cultura/2015/05/25/babelia/1432569063_917441.html

GONZALEZ REQUENA, J. (2006). *Clásico, Manierista, Postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.

KATZENBERG, J., WARNER, A., & WILLIAMS, J. (Productores) Adamson, A. & Jenson, V. (Directores). (2001). Shrek. [DVD]. EE.UU. Dreamworks.

MONGE BAUZA, D. (2014). El libro del diseño audiovisual: Pautas y ejercicios prácticos para su desarrollo. Madrid: Autoediciones Tagus.

MILLÁN BARROSO, P. (2003). Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia. CAUCE, Revista de filología y su didáctica, Nº 23, p.231-260.

NIETZSCHE, F. (1988). El nihilismo: escritos póstumos, traducción de Gonçal Mayor. Barcelona: Península.

NOVIN, G. (2016). A History of Graphic Design: Chapter 39; A History of Film Title Sequence. Guity-novin.blogspot.com.es. Recuperado el de 20 Marzo de 2016, de: <http://guity-novin.blogspot.com.es/2011/06/chapter-39-brief-history-of-title.html>

PROPP, V. (1977). Morfología de cuento maravilloso. Madrid: Fundamentos.

SAFONT, I. (2016). CINE Y TÍTULOS DE CRÉDITO: CUANDO EL PROTAGONISMO NO SE LO LLEVA LA PELÍCULA. Ondho. Recuperado el de 20 Marzo de 2016, de: <https://www.ondho.com/cine-y-titulos-de-credito/>

SHKLOVSKI, V. (1917). Art as Technique, (El arte como técnica). Madrid: Alianza Editorial.

SOLANA, G., & BONEU, A. (2007). Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito. Barcelona: Index Book.

Vértigo – Alfred Hitchcock (Por Saul Bass). (2014). Zootropico.wordpress.com. Recuperado el de 20 Marzo de 2016, de: <https://zootropico.wordpress.com/2014/01/20/1-vertigo-alfred-hitchcock-por-saul-bass/>

7. Otros documentos online consultados

- <https://diloengrafico.wikispaces.com/x-2.%20Historia%20y%20evoluci%C3%B3n%20de%20los%20cr%C3%A9ditos%20de%20cine>
- <http://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/saul-bass-la-iconografia-de-los-titulos-de-credito>
- <https://bloglasombraproducciones.wordpress.com/2013/05/08/el-arte-de-los-titulos-de-credito/>
- <http://www.makimono.es/introduccion-a-los-titulos-de-credito/>
- <http://www.channelvideoone.com/2015/08/el-hombre-del-brazo-de-oro-pelicula-online.html>
- <http://informejamesbond.blogspot.com.es/2013/05/el-canon-de-la-pistola.html>