

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

Rediseño y Producción de los títulos de crédito del cortometraje “Diente X Diente”

TRABAJO FINAL DE MASTER de carácter PROFESIONAL

Autor: Francisco Eduardo Ballester Martínez

Tutor: Francisco Javier Pastor Castillo

Gandia, Septiembre de 2017

RESUMEN:

El objeto de estudio de nuestra presente tesina de máster hace referencia al rediseño de unos nuevos títulos de crédito para un cortometraje titulado *Diente X Diente*, que fue realizado por alumnos para su trabajo de final de grado. Nuestro trabajo se basa en dos partes a través de las cuales desarrollamos el proceso de creación de estos nuevos títulos de crédito.

En primer lugar, hemos realizado una fase analítica y documentantiva donde hemos llevado a cabo un análisis narrativo de la trama en los títulos de crédito anteriores del cortometraje que precede a nuestro proyecto y sobre el cual hemos trabajado. Tras este análisis hemos realizado una búsqueda de algunos referentes, estudiando y analizando sus títulos de crédito, que hemos tenido en cuenta para establecer conclusiones y empezar nuestro rediseño. Con el rediseño pretendemos que haya mayor funcionalidad tanto visual como narrativamente y haya mayor relación dramática con nuestro cortometraje.

En segundo lugar, hemos realizado una fase práctica: el rediseño de los títulos de crédito. Para ello hemos utilizado la metodología empleada para la creación de todo producto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Todo ello, acabado con una conclusión que nos ha permitido entender aspectos del tema a tratar.

Palabras clave: Títulos de crédito, Rediseño, Preproducción, Producción, Postproducción.

RESUM:

L' objecte d' estudi de la nostra present tesina de màster fa referència al redisseny d' uns nous títols de crèdit per a un curtmetratge titulat *Diente X Diente*, que fou realitzat per alumnes per al seu treball de final de grau. El nostre treball es basa en dos parts a través de les quals desenvolupem el procés de creació d' aquests nous títols de crèdit.

En primer lloc, hem realitzat una fase analítica i documentativa on hem dut a terme l' anàlisi narratiu de la trama en títols de crèdit anteriors del curtmetratge que precedeix al nostre projecte i sobre el qual hem treballat. Després de l' anàlisi hem realitzat una cerca d' alguns referents, estudiant i analitzant els seus títols de crèdit, que hem tingut en compte per a establir conclusions i començar el nostre redisseny. Amb el redisseny pretenem que hi haja una major funcionalitat tan visual com narrativament i hi haja una major relació dramàtica amb el nostre curtmetratge.

En segon lloc, hem realitzat una fase pràctica: el redisseny dels títols de crèdit. Hem utilitzat la metodologia emprada per a la creació de tot producte audiovisual: preproducció, producció i postproducció. Tot açò acabat amb una conclusió que ens ha permès entendre aspectes del tema a tractar.

Paraules clau: Títols de crèdit, Redisseny, Preproducció, Producció, Postproducció.

SUMMARY:

The objective of our present masters thesis refers to a redesign of credit titles for a short film titled "*Diente X Diente*", done by students for their final grade's work. Our work consist of two parts through which we are going to develop the process of creation of these new credit titles.

The first part of the thesis is an analytical and documentary phase where we have carried out a narrative analysis of the plot and previous credit titles in original short film, as it was before our project and on which we have worked. After this analysis, we have made a web search for some referents, studying and analyzing their credit titles, which gave us a line to take into account in order to draw our conclusions and begin our redesign. With this redesign, we pretend to increase the functionality, both ways visually and narratively as well as we pretend to get a bigger dramatic relationship with our short film.

The second part of the thesis, is much more a practical phase: the redesign of credit titles. We have used the methodology used for the creation of any audiovisual product: pre-production, production and post-production. All of that, and the final conclusion, leads as to the understanding of important aspects of the subject matter.

Keywords: Credit titles, Redesign, Preproduction, Production, Postproduction.

INDICE:

0) INTRODUCCIÓN.....	1-35
0.1) Objetivo del Proyecto.....	1
0.2) Estructura/Metodología del proyecto.....	2
0.3) Descripción precedente del proyecto: Cortometraje <i>Diente X Diente</i>.....	3-28
0.3.1) Características de <i>Diente X Diente</i>	4-18
0.3.2) Análisis antiguos títulos de crédito de <i>Diente X Diente</i>	19-26
0.3.3) Conclusiones.....	27-28
0.4) Análisis de Referentes.....	29-34
0.4.1) <i>El Hombre del Brazo de Oro</i> y sus títulos de crédito.....	29-31
0.4.2) <i>Seven</i> y sus títulos de crédito.....	32-34
0.5) Conclusiones.....	35
1) DISEÑO DE NUEVOS TÍTULOS DE CRÉDITO.....	36-50
1.1) Preproducción.....	36-41
1.1.2) Storyboard y tipografía.....	36-41
1.2) Producción.....	42-44
1.2.1) Elección musical.....	42
1.2.2) Diseño.....	43-44
1.3) Postproducción.....	45-50
1.3.1) Animación: Efectos.....	45-47
1.3.2) Tratamiento musical.....	47-48
1.3.3) Proceso de exportación nuevos créditos.....	48-50
1.3.4) Inserción de los créditos al cortometraje.....	50
2) CONCLUSIÓN.....	51
3) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.....	52-54

ÍNDICE DE FIGURAS:

- Tabla 1: Ficha Técnica de *Diente X Diente*.
- Tabla 2: Análisis de la Trama Acto I.
- Tabla 3: Análisis de la trama Acto II.
- Tabla 4: Análisis de la trama Acto III.
- Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de *Diente X Diente*.
- Tabla 6: Decoupage títulos de crédito de *El hombre del brazo de oro*.
- Tabla 7: Decoupage títulos de crédito de *Seven*.
- Figura 1: Esquema Análisis Dramático del film.
- Figura 2: Storyboard del Nuevo Diseño.
- Figura 3: Tipografía del Nuevo Diseño.
- Figura 4: Música del Nuevo Diseño.
- Figura 5: Eventos del Nuevo Diseño.
- Figura 6: Animación del Nuevo Diseño.
- Figura 7: Tratamiento de Audio del Nuevo Diseño.
- Figura 8: Exportación del Nuevo Diseño.
- Figura 9: Inserción del Nuevo Diseño al Cortometraje.

0) INTRODUCCIÓN:

Para comenzar con nuestro proyecto de carácter profesional, definiremos su objetivo explicando la base sobre la cual pivota: el cortometraje *Diente X Diente*. Aquí, daremos una visión global del producto audiovisual definiendo su género, argumento y temas que trata. Tras ello, haremos un análisis de la trama donde nombraremos diferentes características técnicas y narrativas que lo definen. Por último, trataremos de realizar un análisis de los títulos de crédito del mismo. Con este análisis, pretendemos encontrar las carencias o fallos (si los hay) de estos títulos en relación con la diégesis¹ del cortometraje, su género y estilo visual. Una vez realizado todo este trabajo, llevaremos a cabo nuestra puesta a punto para empezar el diseño de unos nuevos títulos de crédito que dependerá de nuestras conclusiones extraídas del anterior análisis.

0.1) Objetivo del Proyecto.

El objetivo de nuestro trabajo es el de realizar un nuevo diseño para unos títulos de crédito de un cortometraje. Para ello, será necesario hacer un análisis de la trama del cortometraje con el objetivo de tener puntos de referencia que nos sirvan para encontrar las posibles carencias tanto técnica como narrativamente en sus títulos de crédito. Tras este paso, estaremos en condiciones de crear esos nuevos títulos de crédito, los cuales crearemos seleccionando y analizando los referentes adecuados. Elegiremos estos referentes relacionándolos con el género del cortometraje que, junto a su argumento y estilo visual, nos marcarán las pautas para seleccionar aquellos elementos que nos sean necesarios para el nuevo diseño. Con el rediseño lo que pretendemos es fundamentar el por qué de esa nueva construcción de los títulos de crédito y argumentar por qué este nuevo producto es más adecuado que el anterior teniendo en cuenta conceptos técnicos, narrativos y visuales o estéticos.

¹ En conceptos de ficción/cinematográficos que son los que tratamos, la diégesis hace referencia a la construcción imaginaria, el espacio y el tiempo ficcional en el que opera la película. Es decir, es el universo en el que tiene lugar la narración.

0.2) Estructura/Metodología del proyecto.

En nuestro caso la estructura del proyecto a desarrollar contiene dos partes bien diferenciadas claramente, en cuanto a contenido y a metodología de trabajo:

Fase de investigación: La primera parte de nuestra tesina consta de la explicación y análisis realizados anteriormente del precedente de nuestro proyecto: el cortometraje *Diente X Diente*, sin el cual nos sería imposible el desarrollo del mismo, ya que es la base sobre la cual trabajamos para llegar a nuestro objetivo de realizar un nuevo diseño de títulos de crédito. Sin embargo, también será necesario un análisis de referentes a tener en cuenta en relación a nuestro cortometraje, de donde podremos sacar ideas a tener en cuenta para nuestro diseño final. Por tanto, en esta primera fase utilizamos una metodología basada por un lado en la documentación y búsqueda de información válida y contrastada sobre estrategias de diseño de títulos de crédito y, por otro lado, en la observación y análisis de nuestro cortometraje y de referentes para establecer unas conclusiones que nos sirvan de guía para un nuevo diseño.

Fase práctica: La segunda parte está compuesta por toda la fase del diseño de los títulos de crédito realizada a partir de las conclusiones extraídas en la primera parte de nuestro proyecto y complementada por algunas ideas nuevas. Esta fase se divide en cimentar los nuevos títulos de crédito desde el esqueleto con la preproducción, pasando por la producción ya mediante software y acabando el cuerpo total con la postproducción de éstos. Por tanto, es la fase donde la metodología se basa en la aplicación práctica de los métodos de trabajo seguidos para la creación de un producto audiovisual y del análisis realizado de nuestro anterior producto y de referentes elegidos.

0.3) Descripción precedente del proyecto: Cortometraje *Diente X Diente*

El cortometraje sobre el cual nos hemos basado tiene como título *Diente X Diente*, tiene 28:58 minutos de duración y fue realizado como trabajo de final de Grado en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Valencia en el año 2016.

	<i>Diente X Diente</i>
Año	2016
Género	Suspense, Drama
Duración	28:58 minutos
Idioma	Español
País	España
Dirección	Alejandro Zarco Buelga
Guión	Vicente Montes Hernández
Producción	Francisco Eduardo Ballester Martínez
Postproducción	Alejandro Zarco Buelga y José Babiloni
Reparto	Bernardo Alcover Tomás Verdú Joe Gómez Estér Fernández Sandra Perelló José Vicente Bosch Rubén Puerta Sheila Expósito
Argumento	El cortometraje cuenta la historia de tres amigos y alumnos universitarios durante una noche en plena época de exámenes. En este contexto, el trío de amigos tiene contacto con las drogas y sus caminos se bifurcan teniendo diferentes experiencias.
Storyline	Luque se encuentra en su casa una noche antes del último examen del año. Deprimido a causa de su situación sentimental decide suicidarse, pero Carlos (su amigo y compañero de clase) irrumpe en su casa con la intención de salir a una fiesta de estudiantes para conseguir las respuestas del examen que tienen al día siguiente. Finalmente, deciden salir y van a buscar a Chema, un tercer amigo.
Temas Principales	<ul style="list-style-type: none">- Drogas.- Amor.- Fanatismo y prácticas religiosas.- Estereotipos Sociales.

Tabla 1: Ficha Técnica de Diente X Diente

Conviene que hagamos hincapié en el género del cortometraje, ya que abarca dos tipologías diferentes: suspense y drama. Por un lado, el drama nace del conflicto que surge entre los rasgos personales que tienen los protagonistas y las diferencias que existen entre ellos; prueba de ello es la manera de actuar ante sus respectivas situaciones y sus diálogos de donde nacen discrepancias. Adicionalmente, el suspense viene dado por el propio desarrollo de la historia y los acontecimientos que se generan a partir de cierto punto: el consumo de drogas. Podríamos decir que es el punto de inflexión que marca esa tensión que sufren los personajes y que se genera en el espectador con cada suceso que gira entorno a cada protagonista. Además, esa tensión sigue latente hasta el clímax de la historia con un final inesperado.

0.3.1) Características de *Diente X Diente*.

En el presente apartado vamos a definir las características narrativas y técnicas mediante un análisis de la trama del cortometraje. ¿Pero, para qué analizar la trama de nuestro cortometraje?, porque tal y como afirma Alcaraz (2016) “podemos utilizar las *teorías de guion* y convertirlas en una técnica de investigación, con el fin de penetrar y descifrar la estructura dramática «invisible» del film” (p.106). Para que entendamos mejor la razón de la importancia del análisis narrativo del film, Alcaraz (2016) recalca:

Nuestra hipótesis parte de la premisa de que entender y profundizar en los elementos que conforman el *tema* de la historia contada por el film, es encontrar aquello que se constituye en la *materia prima* del proceso metafórico que proponen esas *figuras* y *motivos* visuales creados por Bass² y, por tanto, es este el camino para poder hallar y verificar los *referentes* de sus metáforas. Ello es lo que nos permitirá trazar las pertinentes correspondencias entre el film y esos ecos que aparecen de él en la secuencia de títulos de crédito. Y ya por último, una vez establecidas estas *correspondencias*, podremos proceder a realizar una interpretación del significado de su iconografía, pues habremos establecido, creemos, unas bases sólidas entre el concepto visual buscado por ese ‘maestro de la síntesis y de la metáfora’ que era Saul Bass. Unas relaciones fundamentadas en el análisis y por ello demostrables. (p. 107).

² En su tesis titulada *Las claves de la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de Vertigo*, Alcaraz (2016); reitera que Bass es el responsable de un giro drástico en los títulos de crédito. Éste diseñaba los títulos de crédito de manera que además de centrarse en la trama principal y metaforizarla para plasmarla en los títulos de crédito, utiliza la esencia del film; entendida ella como diferentes elementos característicos de éste. Con estos elementos característicos Bass se refería a las subtramas, temas o elementos tratados en ellas, formas o estrategias de conexión entre las partes del film estéticas o narrativas.

Por tanto, nuestro objetivo es el de realizar un análisis de la narración fílmica antes de llevar a cabo nuestro nuevo diseño de títulos de crédito, ya que y como hemos visto, es necesario. Pretendemos buscar elementos y mecanismos dramáticos que nos permitan demostrar si la historia tiene aspectos que se correspondan con el contenido narrativo de los títulos de crédito realizados para nuestro cortometraje. Prueba de ello es la siguiente explicación que nos da Alcaraz (2016):

Es poder demostrar que precisamente son esas estrategias discursivas las que permiten hacer fluir el *tema central* pues, y una vez detectadas, ello es lo que nos permitirá evidenciar si existen o no y cuáles son las correspondencias pertinentes entre determinados aspectos de historia y los motivos visuales de las secuencias de títulos de crédito. (p.109).

Siguiendo el hilo conductor de nuestro trabajo llevaremos a cabo el siguiente análisis: haremos un esquema donde se condensen las diferentes partes del cortometraje para que, visualmente, seamos capaces de identificar los elementos técnicos y narrativos que emanan de cada parte. Con estos elementos extraeremos diferentes aspectos a tener en cuenta para analizar los antiguos créditos y, a partir de aquí, pensar si podemos tomarlos como referencia en el nuevo diseño que realizaremos o hacer una deconstrucción total de los mismos.

En este punto, vamos a entrar en el análisis de la trama que consistirá en realizar un desglose del cortometraje en secuencias para ver sus partes constituyentes y describirlas, para así después conocer y entender la relación que se crea entre estas partes que son las responsables de crear un sentido y un todo ordenado para contar la historia. La tarea de desglose del armazón del cortometraje la haremos de la siguiente manera: ordenaremos por escenas³ los diferentes sucesos de la historia atendiendo a los criterios de Field (2001) que las define como "las unidades individuales más importante del guion. [...]. Una escena es una unidad específica de acción y el espacio en que se narra la historia" (p.117). Una vez ordenada la ficción por escenas estaremos en condiciones de ordenarlas dentro de una serie de secuencias⁴ entendidas éstas como unidades de acción dramática, cuya función es la de establecer los nudos de acción de la historia.

5

3 De la definición aportada por Field podemos concluir que la escena es el resultado de una unidad de espacio y tiempo, por tanto, si en la historia se da un cambio de espacio o tiempo consideramos que hay un cambio de escena. Una escena tiene unidad de tiempo y espacio; si cambia el lugar o el espacio se transforma en otra escena distinta. Es la unidad mínima narrativa.

4 En referencia a la secuencia, hay muchos tipos de definición sobre el término, incluso hay diferentes opiniones. Nosotros en nuestro análisis consideraremos secuencia aquel conjunto de escenas que, mediante su relación crean una estructura atendiendo al criterio de "introducción-nudo-desenlace" y haga avanzar la historia sin tener en cuenta el espacio-tiempo, por ello una secuencia tiene varias escenas en su interior. Es una unidad narrativa mayor que la escena, contiene más información.

Una vez tengamos las secuencias trataremos los actos⁵ que se corresponden con la introducción, nudo y desenlace de la historia.

Dentro de esta deconstrucción podemos ver y definir la trama principal, así como las subtramas, acciones que marcan el paso de un acto a otro (detonantes), puntos de giro, clímax, etc. No solo nos centraremos en el desglose de la narración, también lo haremos en el estilo visual y estético del cortometraje. De todo ello, podremos extraer información que nos sirva para entender el estilo visual y sacar también información para el posterior análisis de los títulos de crédito del mismo. En primer lugar, analizaremos y explicaremos todas las partes mediante tablas de contenido informativo, posteriormente, haremos un esquema visual a modo de resumen.

El cortometraje se compone de 24 escenas en total, de donde nacen once secuencias que enmarcaremos en tres actos diferentes. La diégesis del cortometraje sigue el patrón narrativo tradicional de "Introducción – Nudo – Desenlace" creado por el MRI⁶. En nuestro análisis utilizaremos un *decoupage*⁷, como afirmaban Aumont y Marie (1990) "En el cine Narrativo Clásico, los planos se combinan a su vez en unidades narrativas y espacio-temporales comúnmente denominadas secuencias (conjunto de planos). A estas dos unidades, planos y secuencias narrativas se le aplica la noción de *decoupage*" (p. 56). Hemos decidido utilizar el *decoupage* a partir de la definición de Aumont y Marie (1990):

El Decoupage sigue a otras fases del guión (sinopsis y la continuidad dramática) y divide la acción en secuencias, escenas y finalmente en planos numerados, proporcionando "las indicaciones técnicas, escénicas, faciales y gestuales necesarias para una buena ejecución de la toma". (p. 57).

Por tanto, basaremos nuestro análisis fílmico en este método, pero aún sin mostrar elementos visuales en esta sección. Los elementos visuales los mostraremos cuando llevemos a cabo el análisis de los títulos de crédito. Por ahora, el análisis fílmico lo haremos mediante tablas que hacen referencia a los actos que conforman la historia. Nuestra idea aquí es relacionar la trama desmenuzada tanto narrativa como visualmente para relacionarla con los antiguos títulos de crédito y establecer conclusiones.

6

5 En nuestro análisis nombraremos actos a la Introducción-Nudo-Desenlace de la diégesis. Es la unidad máxima de la narración y define perfectamente y de manera global tres partes de la historia bien diferenciadas. Entendidas ellas como Introducción (Inicio de la narración), Nudo (Desarrollo de la narración), Desenlace (Conclusión o final de la narración), las cuales van sujetas al conjunto de secuencias y su relación léxica y semántica que marcará el inicio y fin de cada parte.

6 MRI: El Modo de Representación Institucional responde a aquella forma de representación creada en Estados Unidos en 1910 que se basa en una serie de normas para codificar un tipo de lenguaje cinematográfico, es decir, una manera de contar un relato en el cine. Estas normas se refieren a crear coherencia interna, causalidad lineal, realismo psicológico y continuidad espacial y temporal en el relato. En términos de montaje responde a la creación del montaje invisible, donde el espectador sea ajeno al proceso fabril de la industria cinematográfica y la representación del relato sea lo más real posible.

7 Responde al desglose pormenorizado de elementos fílmicos como planos, transiciones, efectos visuales, etc.

A continuación, entramos en nuestro análisis del ACTO I con la *Tabla 2: Análisis de la trama Acto I*.

ACTO I (INTRODUCCIÓN)	
TÍTULOS DE CRÉDITO (00:00'-00:50')	
SECUENCIA 1 (00:51"-1:09')	SECUENCIA 2 (1:09'-6:07')
Escena 1	Escena 2-5
<ul style="list-style-type: none"> - Vemos a los tres protagonistas que aún no conocemos entrar a una casa. - Se nos mete en contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Flashback</u> al pasado (cinco horas antes): aparece el uso de planos en blanco y negro como marca temporal hasta el final de toda la secuencia. También el uso de tipografía para informar del paso del tiempo entre la secuencia 1 y esta. - A lo largo de cuatro escenas se contextualiza por completo la historia. - Se nos presentan a los personajes protagonistas: Luque, Carlos y Chema; viendo sus dispares personalidades. De aquí vemos uno de los temas que trata el corto: <u>los estereotipos sociales</u>. - Se nos presenta la trama principal: tres estudiantes que quieren conseguir las respuestas del examen salen a una fiesta universitaria con el fin de conseguirlas. Carlos es el responsable de ello. - Se nos presenta la subtrama A que hace referencia a uno de los personajes: ruptura amorosa de Luque con su novia. Esto se traduce con el sufrimiento de Luque por el desamor vivido. De aquí sale otro de los temas que trata el cortometraje: <u>el amor</u>.

Tabla 2: Análisis de la Trama Acto I

En el **ACTO I** encontramos dos secuencias conformadas por cinco escenas en total. La primera secuencia tiene una única escena, donde vemos a tres personajes entrar a un piso de estudiantes. En esta primera toma de contacto, el espectador no sabe que son los protagonistas, simplemente observa hasta que los tres entran al sitio.

En la secuencia 2 tenemos cuatro escenas. Aquí es donde encontramos lo realmente importante para lo que se pretende en el guión: conocer el qué, el por qué, el cómo, el dónde, el cuándo y el quién.

Se nos contextualiza el lugar de la historia, conocemos ya a los personajes en mayor profundidad y su relación y vemos uno de los temas del cortometraje: los estereotipos sociales. Conocemos la trama principal: los tres protagonistas quieren conseguir las respuestas del examen y salen a una fiesta universitaria para conseguirlas. Se nos da a conocer una de las subtramas que tiene lugar a lo largo del cortometraje, la cual contiene el primer conflicto de la historia y trata otro de los temas de la ficción: el amor. La forma de contextualizar la historia se lleva a cabo de manera visual, mediante una marca temporal donde hay un paso de imagen a color a imagen en blanco y negro: la secuencia 1 empieza a color y se pasa a la secuencia 2 mediante un blanco y negro y un rótulo que nos indica que ésta última tiene lugar cinco horas antes con respecto a la primera secuencia (Flashback). Por tanto, hasta aquí tenemos:

- Se **contextualiza** la historia con la unión de la secuencia 1 y 2.

- **Conocemos a los protagonistas** → tema del cortometraje: los estereotipos sociales.

- Conocemos la **trama principal**: tres estudiantes que quieren conseguir las respuestas del examen salen a una fiesta universitaria con el fin de conseguirlas. Carlos es el responsable de ello.

- Conocemos la subtrama A dentro de la principal: Luque acaba de vivir un desamor: ruptura amorosa de Luque con su novia. Esto se traduce con el sufrimiento de Luque por el desamor vivido. De aquí sale otro de los **temas** que trata el cortometraje: el amor.

- En el aspecto visual y estético, el paso de una secuencia a otra se hace mediante la modificación de la paleta cromática del plano: de color (tiempo presente de la diégesis) a blanco y negro (pasado). Es por tanto, una marca temporal de Flashback. Junto a esto, se utiliza **grafismo** para informar del paso del tiempo (uso de **tipografía** para el paso de una secuencia a otra).

Seguimos nuestro análisis con el del ACTO II con la *Tabla 3: Análisis de la trama Acto II.*

ACTO II (NUDO)	
SECUENCIA 3 (6:10'-10:10')	<p>Escenas 6-12</p> <p>- Antes del inicio de la Secuencia, se nos indica que volvemos a la actualidad: se vuelve al espacio y al tiempo de la secuencia 1 y se nos sitúa en el contexto actual (la fiesta universitaria donde quieren conseguir las preguntas del examen). Nueva marca de cambio temporal: Se utiliza un fundido a negro y la tipografía para informar. El blanco y negro desaparece, vuelve el color, pero cambia el estilo visual. Se da una luz dura en contraste con oscuridad.</p> <p>- Aparecen nuevos personajes que influyen en las subtramas de la historia, por orden de aparición: Camello, Lizz, Chica Satánica y Profesor.</p> <p>- Aparece un nuevo tema a tratar en el cortometraje: <u>las drogas</u>, la cual es la causante y aliciente de todos los hechos que acontecen después, por tanto, muy importante. Se separan los caminos de los tres protagonistas cosa que da lugar a que de la trama principal nazcan otras subtramas y adquieran mayor importancia.</p> <p>a) Escena 6 y 7: Carlos compra droga al Camello y se la mete a Luque y Chema en los vasos para que la consuman sin ser conscientes de ello.</p> <p>b) Escena 8: una vez consumida la droga Carlos va al baño y se encuentra con Lizz, la cual tiene las respuestas del examen. Aquí empieza la introducción de la subtrama B, que hace referencia a Carlos y da paso al desarrollo de la trama principal.</p> <p>c) Escena 9: Luque y Chema se quedan solos a la espera de que vuelva Carlos del baño. Luque se despide de Chema que lo ignora.</p> <p>d) Escena 10: Luque se separa y se va apartado de la fiesta, observa una foto de su novia en el móvil y decide marcharse del lugar. Continuación y desarrollo de la subtrama A.</p> <p>e) Escena 11: Chema es asediado por una mujer de oscuro y siniestra, aparece un nuevo personaje: la Chica Satánica. Ésta se lo lleva de la fiesta, introduciendo la subtrama C, la cual tendrá una repercusión fuerte debido a su resolución.</p> <p>f) Escena 12: Volvemos a la subtrama B. Carlos tiene sexo con Lizz en el baño y consigue las respuestas del examen. Al final del acto sexual ocurre algo insólito que el espectador no entiende: Lizz tiene la cabeza de conejo y Carlos huye atónito con las respuestas.</p>

Tabla 3: Análisis de la trama Acto II

<p>SECUENCIA 4 (10:10'-15:28')</p>	<p>Escenas 13-15</p>	<p>- Tiene lugar el Desarrollo de la subtrama C (Chema y Chica Satánica):</p> <p>a) Escena 13: Calle a oscuras y exterior de una casa vieja, la Chica Satánica conduce a Chema a su interior.</p> <p>b) Escena 14: Interior de la casa (sótano). Chema se dispone a besar a la chica, la cual lo sienta y empieza a amordazarlo y lo duerme con cloroformo. Mientras lo hace recita versos relacionados con profecías del anticristo. El espectador empieza a notar la tensión de que algo no va bien, al igual que nuestro protagonista.</p> <p>c) Escena 15: Chema despierta de su sueño casi desnudo y pintado con un pentágono diabólico a la espalda y una cruz en la frente. Rodeado de velas, éste empieza a gritar desesperado cuando aparece la Chica Satánica. Esta vez, la chica tapa su rostro y continúa recitando versos religiosos y fanáticos. La chica rodea a Chema y se sienta en sus piernas, de repente Chema mira a la cara a la chica, la cual tiene rostro de conejo. La escena acaba con un chillido de Chema y un fundido a negro.</p> <p>- Con lo acontecido, aparece el último de los temas que trata el cortometraje: El fanatismo y prácticas religiosas.</p> <p>- Se hace referencia a la figura del conejo, por lo que el espectador queda perplejo, ya que tanto Carlos como Chema han coincidido en su visión del rostro de conejo tras la fiesta. Tanto la subtrama B de Carlos como la subtrama C de Chema coinciden en este elemento característico.</p> <p>- Visual y estéticamente se da una luz fuerte contrastada con oscuridad como ya vimos en la escena 6, donde Carlos consigue la droga de manos de El Camello.</p>
<p>SECUENCIA 5 (15:28'-17:10')</p>	<p>Escenas 16-17</p>	<p>- Tiene lugar el desarrollo de la subtrama A (Luque):</p> <p>a) Escena 16: Luque anda afectado por la droga por la calle y ve a un chico sentado con mal aspecto y afectado por el alcohol. Luque decide acercarse para ayudarlo cuando de repente y por sorpresa levanta la vista hacia el rostro del chico y ve que tiene cabeza de conejo. El chico empuja a Luque que cae desmayado en el suelo. De nuevo, vemos como aparece esa figura característica ya vivida por los tres protagonistas en sus historias paralelas. A partir de aquí, podemos pensar como espectadores que la causa de esta visión es un efecto de la <u>droga</u> consumida. Uno de los temas del cortometraje (la droga) se relaciona con un elemento característico: la visión del conejo. Se pasa de una escena a otra con un fundido a negro.</p>

Tabla 3: Análisis de la trama Acto II

SECUENCIA 5 (15:28'-17:10')	Escenas 16-17	<p>b) Escena 17: Vemos a Luque tumbado y unas piernas que se acercan hacia él. Aquí se sigue desarrollando la subtrama A y aparece un personaje influyente en la misma: la Chica Misteriosa. Con su aparición ésta dedica unas palabras a Luque y lo besa estando éste en el suelo tumbado y medio dormido. Aquí acaba la secuencia.</p> <p>- El paso de esta secuencia a la siguiente se lleva a cabo mediante un fundido a negro.</p> <p>- La secuencia se caracteriza por tener planos oscuros en la noche, como hemos visto al inicio de la secuencia 4.</p>
SECUENCIA 6 (17:11'-18:30')	Escena 18	<p>- Tiene lugar el desenlace de la subtrama B (Carlos) y con ello vuelve a aparecer la trama principal en escena, la cual había sido relegada a un segundo plano en las dos anteriores secuencias.</p> <p>a) Escena 18: Carlos aparece de día en un parque del campus dando tumbos con un papel en la mano que contiene las respuestas del examen. Poco a poco afectado por la noche anterior se sienta en un banco y se empieza a desmayar, pero antes de ello le hace una foto al papel mediante su teléfono móvil.</p> <p>- El desenlace de la subtrama B tiene lugar con el hecho del desvanecimiento de Carlos en el parque, por lo que no podrá asistir al examen con las respuestas y aprobar. Mientras, continúa el desarrollo de la trama principal al volver a hacer referencia a ella mediante el papel de las respuestas del examen.</p> <p>- El paso de esta secuencia a la siguiente se lleva a cabo mediante un fundido a negro.</p>
SECUENCIA 7 (18:31'-20:13')	Escena 19 y 20	<p>- Continúa el desarrollo de la trama principal y se dejan de lado las subtramas que quedan por resolver, la subtrama A (Luque) y la subtrama C (Chema):</p> <p>a) Escena 19: Chema corre por el campus y llega al parque donde se encuentra a Luque tumbado desde la noche anterior. Ambos personajes se encuentran y tienen una conversación sofocada. De repente, vemos que Luque recibe un mensaje al móvil con una foto adjunta: las preguntas del examen, las cuales han sido pasadas por Carlos antes de desmayarse por el campus. Ambos, Chema y Luque salen corriendo hacia el examen.</p> <p>b) Escena 20: Continúa el desarrollo de esta trama principal. De repente, Luque se encuentra mal y no puede continuar y ordena a Chema que vaya al examen mientras él se queda sentado en un banco. Chema decide irse a realizar el examen sin Luque.</p>

Tabla 3: Análisis de la trama Acto II

En el **ACTO II** encontramos el nudo del film, consta de seis secuencias a lo largo de las cuales encontramos los siguientes aspectos a tener en cuenta:

- Se nos introduce de lleno en el **contexto** en que se va a desarrollar la historia (tanto la trama principal como las subtramas):

Se vuelve al presente (la fiesta universitaria) y, a partir de este momento se desarrolla la historia de manera lineal hasta el final. Sin saltos temporales.

Ello se realiza mediante un **cambio cromático en los planos: de blanco y negro (pasado) a color (presente)**.

- Se dan **planos de contraste: luz dura y oscuridad** mezclados, cosa que le da un tono de intranquilidad y en algunos casos con intención misteriosa y tenebrosa.
- Aparecen **nuevos personajes** que influyen en las subtramas de la historia, por orden de aparición: Camello, Lizz, Chica Satánica y Profesor.
- Aparecen los dos **nuevos temas** que trata el cortometraje, por orden de aparición: las drogas y el fanatismo/prácticas religiosas.
- Narrativa y dramáticamente:
 - a) Aparece el tema de las drogas que tiene una fuerte repercusión en las subtramas, debido al elemento que con ellas se relaciona: las alucinaciones sufridas por los personajes protagonistas al ver los rostros de conejo.
 - b) Se introduce la subtrama B (Carlos) y con ella empieza el desarrollo de la trama principal. Con ello, Carlos se separa de los otros dos amigos.
 - c) Se da el desarrollo de la subtrama A (Luque). Luque decide irse de la fiesta.
 - d) Se introduce la subtrama C (Chema). Chema es seducido por una mujer y se marcha con ella de la fiesta.

Hasta aquí, los tres amigos iban juntos. A partir de este punto de inflexión separan sus caminos y se desarrollan las subtramas, dejando de lado la trama principal.

e) Tiene lugar el desarrollo de la subtrama B (Carlos) y aparece, por primera vez el rostro de conejo (efecto de la droga). Carlos consigue las respuestas del examen.

f) Se da el desarrollo de la subtrama C (Chema) y, aparece otro de los temas que trata el cortometraje: el fanatismo y prácticas religiosas. De nuevo, aparece el rostro de conejo.

g) Desarrollo subtrama A (Luque). Luque se desmaya en el parque fuera de la fiesta, viendo el **rostro de conejo**. Cuando se encuentra en el suelo vemos a una chica dedicarle unas palabras de amor.

h) Desenlace subtrama B (Carlos). Da lugar a la continuación y desarrollo de la trama principal que reaparece. Carlos se desvanece y pasa las preguntas del examen a sus compañeros mediante el móvil.

i) Se dejan de lado las subtramas y continua el desarrollo de la trama principal. Chema y Luque se encuentran y van camino a clase con las respuestas del examen, pero Luque cae en el intento. Solo acude Chema.

Como vemos, en el Acto II (nudo) se cumplen las funciones que pretendemos: desarrollar la historia. Se cumple el desarrollo de la trama principal, de la que surge el desarrollo de la subtrama A, la introducción, desarrollo y conclusión de la subtrama B e introducción y desarrollo de la subtrama C. Surgen historias paralelas a partir del hilo conductor de la trama principal. Esta es la base narrativa del desarrollo del cortometraje. Además encontramos elementos que se relacionan entre sí, drogasy conejo y otros que otorgan rasgos distintivos al cortometraje: oscuridad, misterio, tenebrosidad (mostrada y plasmada a través de elementos técnicos como planos oscuros y de contraste y narrativos como el fanatismo y las prácticas religiosas), suspense, tensión entre personajes: estereotipos sociales.

Para acabar con nuestro análisis, veámos la *Tabla 4: Análisis de la trama Acto III*.

ACTO III (DESENLACE)		
SECUENCIA 8 (20-14'-23:07')	Escena 21	<p>- Tiene lugar el desenlace de la trama principal y aparece un nuevo personaje, el profesor:</p> <p style="padding-left: 40px;">a) Escena 21: Chema llega a clase para realizar el examen con todos los alumnos ya preparados. Durante toda la escena Chema intenta copiar en el examen vigilando no ser descubierto. En cierto momento del examen ve aparecer por la puerta a un hombre disfrazado de "Batman" con un rostro de conejo. De repente, el hombre se abalanza sobre él y empieza una lucha sin cuartel contra éste. Definitivamente, Chema vence al hombre, ajeno a la mirada atónita de los demás alumnos y del profesor. Cuando termina, éste se levanta del suelo y entrega el examen teniendo una conversación con el profesor, del cual Chema escucha palabras relacionadas con ese conejo (fruto de la imaginación de Chema). Al acabar de hablar con el profesor se marcha.</p> <p>- Decimos que se da el desenlace de la trama principal porque finalmente sabemos que Chema es el único de los tres amigos en realizar el examen con las respuestas conseguidas. Además se nos aclara definitivamente que los tres protagonistas sufren la alucinación de ver rostros de conejo debido a la <u>droga</u>. Se le hace saber al espectador porque durante la lucha de Chema con el Conejo se intercalan planos donde observamos que Chema se está golpeando a sí mismo y vemos otros planos donde Chema pelea con ese hombre/conejo. Con este elemento narrativo se consigue hacer llegar al espectador que esas visiones son producto de la imaginación de los protagonistas.</p> <p>- En la intercalación de planos que hemos nombrado hay cambios visuales y estéticos. Cuando vemos a Chema golpearse el plano es neutro, sin tratamiento de imagen ni luz o efecto. Sin embargo, cuando pelea con el conejo vemos como el plano cambia a un tono rojo y un aura rojiza rodea al conejo; cosa que da sensación de cierta intranquilidad y confusión.</p>
SECUENCIA 9 (23:08'-23:58')	Escena 22	<p>- Tiene lugar el desenlace de la subtrama A (Luque): Luque entra en casa tras recuperarse en el parque y mira que tiene una nota en el bolsillo. Esta nota contiene una declaración de amor hacia él por parte de la chica de la noche anterior que lo besó mientras estaba medio dormido. Con ello y una sonrisa de nuestro protagonista sabemos que Luque empieza una nueva etapa olvidando su antiguo desamor que le acompaña durante todo el cortometraje.</p> <p>- Fundido a negro para pasar a la siguiente secuencia, donde, mediante tipografía se informa que han pasado nueve meses desde los hechos acontecidos.</p>

Tabla 4: Análisis de la trama Acto III

SECUENCIA 10 (23:59'-25:32')	Escena 23	<p>- Nueve meses después vemos a los amigos sentados en una terraza, tomándose unas cervezas. Mediante su diálogo descubrimos el final de diferentes aspectos que habían sido resueltos pero se matizan, además tiene lugar el desenlace de la subtrama C (Chema):</p> <p>a) Subtrama A (Luque): Luque cuenta que tiene como nueva novia esa chica que le dio la nota aquella noche.</p> <p>b) Subtrama B (Carlos): tras aquel día repitió curso por no presentarse al examen.</p> <p>c) Desenlace subtrama C (Chema): descubrimos que Chema pasó de curso y aprobó el examen. En ese mismo momento recibe un mensaje en el móvil con una foto adjunta de un bebé con la mujer que lo amordazó aquella noche hace nueve meses. Chema pregunta quién es, la mujer responde que es ella con su hijo, el que concibió con él aquella noche.</p>
SECUENCIA 11 (23:33'-28:12)	Escena 24	<p>- Tras lo acontecido y con todas las tramas cerradas (tanto la principal como las subtramas) esta escena es significativa y deja una libre interpretación para el espectador:</p> <p>Chema se encuentra en su habitación asustado y con fuerte ansiedad debido a ese mensaje que recibió. Vemos cómo observa la foto del bebé con la mujer y cómo se da golpes contra el armario lamentándose de todo lo acontecido. De repente, el joven se gira hacia un lateral de su habitación y asustado empieza a gritar que “lo dejen en paz”. Inmediatamente, el espectador ve una sombra en la pared de una silueta de un hombre con cabeza de conejo bailando.</p> <p>Como vemos, al finalizar podemos interpretar que Chema ha sido el gran afectado tras aquella noche, pese a aprobar el examen. Parece ser que alguna secuela se le ha quedado por el consumo de aquella droga o, simplemente, la visión final que sufre Chema se debe a la ansiedad de saber que tiene un hijo con aquella mujer y tiene miedo de que ella vuelva.</p> <p>- De nuevo, en la escena se da un plano de contraste de luz dura con oscuridad, para darle un tono oscuro y de tensión.</p>
CRÉDITOS FINALES (28:13'-28:58)		

Tabla 4: Análisis de la trama Acto III

En el **ACTO III**, como último acto del film, se cumple con el objetivo de dar el desenlace a la trama principal y ata cabos sueltos, dando a conocer los desenlaces de las diferentes subtramas referentes a las historias paralelas de los protagonistas. Además, se deja un final con una libre interpretación para el espectador.

- Aparece un nuevo personaje: profesor.
- Se utilizan **fundidos a negro** para pasar de una secuencia a otra y de una escena a otra.
- Se utilizan (en la última escena) planos de fuerte **contraste de luz fuerte con oscuridad**.
- Narrativamente:
 - a) Desenlace de la trama principal siguiendo el hilo argumental del final del **ACTO II**: Chema es el único protagonista que llega al examen y copia para llevarlo a cabo. Aquí tiene lugar un acontecimiento que nos esclarece que las visiones de los rostros de conejo pueden ser efecto de la droga: enfrentamiento imaginario Chema-conejo.
 - b) Desenlace de la subtrama A (Luque): Descubre que la chica que le besó en el parque mientras estaba dormido está enamorada de él e inicia una nueva relación con ella.
 - c) Desenlace de la subtrama C (Carlos): Ya había tenido lugar al final del Acto II, sin embargo aquí se esclarece que no consiguió el objetivo de aprobar el examen al caer desplomado en el campus.
 - d) Desenlace de la subtrama C (Chema): Chema aprueba el examen, pero descubre que ha tenido un hijo con la mujer con la que estuvo aquella noche. Al final, de nuevo tiene la visión de una silueta con cabeza de conejo.

Como vemos, en el ACTO III se atan todos los cabos sueltos, resolviéndose todos los conflictos existentes de la diégesis. Se da al final un final con diferentes interpretaciones sobre los efectos de la droga y su relación con el rostro de conejo, mediante la figura de Chema y su final. Durante el film, vemos que se parte de una trama principal, a partir de la cual se dan las subtramas que van desarrollándose a lo largo del ACTO II cuando los protagonistas se separan, dejando de lado la trama principal. La trama principal se reanuda con la unión de dos de los protagonistas con el objetivo de realizar el examen. Finalmente, en el ACTO III se resuelven y esclarecen todas las subtramas, así como la principal.

Teniendo en cuenta el análisis fílmico, tanto narrativo como técnico, observamos que hay diferentes elementos característicos del film. Como conclusiones extraemos:

– Color:

a) Oscuridad contrastada con luminosidad: efecto suspense, tenebrosidad, misterio... .

b) Planos en blanco y negro para contar hechos del pasado (Flashback).

– Narrativamente:

a) Drogas en relación con alucinación común entre personajes: el rostro de conejo, el cual se referencia en muchas ocasiones a lo largo de la historia. Por ejemplo, la camiseta que lleva en la segunda secuencia Luque tiene como dibujo un conejo; o, en la escena final donde el salvapantallas del ordenador de Chema tiene conejos dibujados.

b) Referencias al fanatismo y al satanismo en gran parte del film, mediante elementos decorativos y acontecimientos. En relación con ello la oscuridad y el suspense y el misterio.

– Efectos:

a) Mucha utilización de fundidos a negro para marcar el paso entre secuencias como marca temporal o entre escenas.

b) Uso de un tipo de tipografía que coincide las tres veces que se utiliza y aparece.

Estos elementos característicos definen los rasgos del cortometraje y es en ellos en los que debemos fijar nuestra mirada y pensamiento. A través de este análisis fílmico en profundidad que hemos llevado a cabo hemos sido capaces de sintetizar estos elementos. El siguiente paso será el de relacionar estos elementos con los títulos de crédito del mismo para observar si existe tal relación que nos ayude a extraer soluciones creativas para un nuevo diseño de nuestros títulos de crédito.

Eso lo veremos en el siguiente apartado, ahora vamos a hacer una tabla esquemática a modo de resumen de todo lo analizado anteriormente. Con esta tabla podremos hacernos una visión global, *Figura 1: Esquema Análisis Dramático del film.*

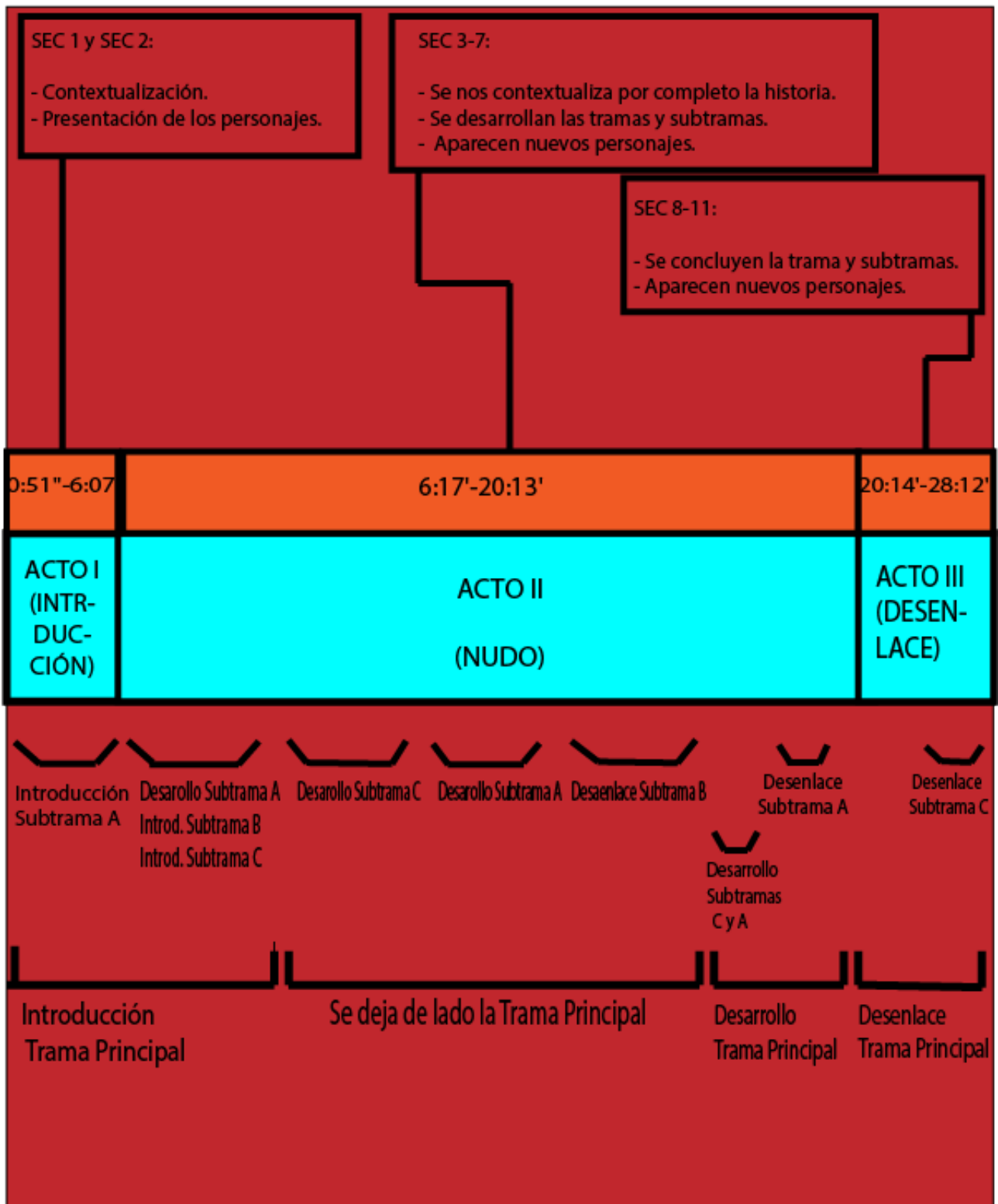


Figura 1: Esquema Análisis Dramático Film

0.3.2) Análisis antiguos títulos de crédito de *Diente X Diente*.

Antes de hablar sobre el análisis de los títulos de crédito, debemos hacer hincapié en la **función** que éstos tienen. Es necesario atender a esta explicación de Ràfols y Colomer (2003):

Los títulos de crédito cinematográficos tienen la doble función de dar a conocer a los equipos técnicos y artísticos que han realizado dicho producto y preparar al espectador para el máximo disfrute de aquello que se empieza a ver. [...]. Las primeras producciones ya incorporaban sencillas presentaciones que situaban al público ante la historia que se les iba a presentar. La evolución de las técnicas cinematográficas y del propio lenguaje audiovisual ha supuesto que de estas primeras aperturas se haya pasado a unos créditos complejos, que pueden llegar a resultar claves para la comprensión del argumento. (p.103).

Atendiendo a las palabras anteriores, es necesario centrarnos en la figura de Saul Bass, nombrado ya anteriormente. Su innovación en el campo de los títulos de crédito cinematográficos queda patente en estas palabras de Ràfols y Colomer (2003) que afirman:

El objetivo de Saul Bass es tratar de simbolizar y sintetizar en pocos minutos la película entera con unos títulos que estén completamente relacionados con el argumento que presentan. Lo que realmente consiguió con su método de trabajo fue elaborar una metáfora que representara todo aquello que la película iba a ofrecer al espectador. (p.104).

Teniendo en cuenta esa información recopilada y atendiendo a una primera mirada hacia los títulos de crédito del cortometraje, afirmamos que nuestros títulos de crédito cumplen esa doble función relatada arriba e incluso responde a la innovación aportada por Saul Bass, como veremos con nuestro análisis. Así pues, nuestro nuevo diseño realizado tras el análisis cumplirá estas premisas.

Una vez hecho este paréntesis necesario y aclaratorio hemos de centrarnos en analizar los títulos de crédito de nuestro cortometraje. Para ello, nos hemos basado en el estudio de Alcaraz (2016), la cual explica que:

Para iniciar el análisis de la secuencia de créditos en esta fase es necesario, al igual que con el resto de la película, identificar unidades mínimas, descomponer detectando y describiendo los elementos que componen la secuencia en orden de aparición y establecer relaciones entre los distintos segmentos. El criterio de segmentación que hemos empleado, dado que en nuestro caso el estudio posee códigos icónicos distintos al convivir texturas visuales diferentes (imagen real / grafismo animado), nos obliga a establecer un modelo particular de segmentación analítica. (p. 124).

Continuamos con la metodología empleada hasta ahora en anteriores apartados. Ya hemos analizado la trama por completo, ahora analizaremos los títulos de crédito basándonos en la afirmación hecha por Alcaraz (2016) anteriormente. La tarea la llevaremos a cabo mediante el *decoupage*, esta vez utilizando muestras visuales que nos ayuden a relacionar los elementos narrativos de la trama con estos títulos de crédito. Como bien describe Alcaraz (2016) en las siguientes afirmaciones:

Si bien dicha fragmentación, en su primera y última parte de la STC, se acoge estrictamente a los modelos de *découpage* clásicos, es decir requiere de la descripción de cada cambio de plano, de su contenido y de la acción/movimiento de la cámara (de haberlo), para después proceder a la identificación de unidades estructurales mayores. El proceso de detectar las unidades mínimas en una secuencia con flujo animado posee ciertos matices diferenciadores. (p.124).

Y ya por último nos apoyamos, como una herramienta más para nuestro análisis, en la identificación de diferentes bloques de música que se detectan en la STC, en la medida que en una pieza audiovisual, la música establece una estructura que puede refrendar los propios fraseados icónicos y su significación. (p.125).

Teniendo en cuenta estos criterios y la trama del cortometraje, pasamos al análisis: En primer lugar, haremos una descripción general de la base narrativa y estética (efectos visuales y de audio) de nuestros títulos de crédito. Posteriormente, lo analizaremos exponiendo elementos visuales y extrayendo sus funciones para, posteriormente, sacar conclusiones en relación con la trama narrativa y establecer una serie de elementos que seguiremos para nuestro nuevo diseño. Nuestros títulos de crédito tiene las siguientes características:

- Narrativamente: Se basa en la sucesión de imágenes sobre un científico en su laboratorio experimentando con un conejo que se encuentra dentro de una urna. La sucesión de un plano a otro y el avance de la narración de los títulos de crédito se basa en el cambio de un título a otro. Por ejemplo, del nombre de un actor se pasa a otro nombre, cosa que hace que avance la narración.

- Visualmente y estéticamente: En blanco y negro, en estos títulos de crédito se utiliza un fondo negro sobre el cual encontramos una figura central en todo momento: un vídeo de tamaño inferior al encuadre del fondo. El vídeo es lo que contiene lo dicho anteriormente, imágenes del científico con el conejo. Adicionalmente, encontramos los títulos con una tipografía básica, tipo Arial y en mayúsculas, la cual nos informa de los nombres de los actores principales y secundarios; así como del título del cortometraje al final.

Esta tipografía cuyo color de relleno es el blanco está rodeada por una serie de recuadros o “pastillas” que la remarcan, los cuales tienen como color de relleno el azul cielo. Estos elementos básicos de la composición se combinan entre sí de manera que aparecen en conjunto: cada plano que no sea de transición entre planos contiene esta tipografía.

Con estos elementos básicos encontramos una serie de efectos que los complementan. Con ellos nos referimos a líneas, puntos, círculos, etc.; de color blanco que aparecen y desaparecen en sincronización con el audio utilizado. Además de estos efectos, también hay un tratamiento de imagen en relación con las imágenes utilizadas en los elementos básicos (fondo y vídeos). El tratamiento de imagen consiste en la duplicación de un mismo plano o en el juego de escalar ese mismo plano varias veces o hacerlo también con la tipografía que va variando de tamaño.

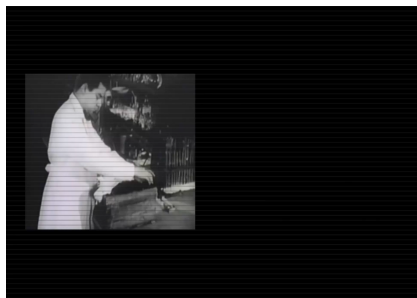
En cuanto al audio utilizado, no hay una melodía musical, simplemente es una composición hecha mediante diferentes efectos de audio como si de una radio, televisor o aparato electrónico estropeado se tratara. Con él, se marca la aparición y desaparición en escena de los diferentes efectos dichos anteriormente y de las imágenes tratadas con escalas o duplicaciones que hemos nombrado. Esta función del audio en estos títulos de crédito no se queda ahí, también funcionan como el juego de cambio de escalas y de aparición o desaparición de la tipografía. Por tanto, podríamos decir que el audio marca las entradas y salidas de los elementos de la composición, así como del juego con los efectos aplicados sobre los mismos.

Sin más preámbulo, ya hemos comentado los aspectos básicos de la composición de nuestros títulos de crédito. Ahora haremos un análisis más exhaustivo y enfocado a extraer información sobre aquello que se esconde tras estos títulos. La tarea se basará en la exposición visual a través de un *decoupage* que nos muestre los eventos que tienen lugar, mediante los planos que marquen los inicios y los finales de estos eventos de acción que hagan avanzar la narración. Mientras analizamos esas transiciones, buscaremos elementos dentro de la composición que tengan similitud con el montaje del cortometraje y con aspectos de la trama para establecer puntos de conexión que nos marquen el camino para un nuevo diseño eficiente.

En la siguiente página veremos la *Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente*, donde mostramos el *decoupage* de nuestros títulos de crédito:



Evento 1: Conejo



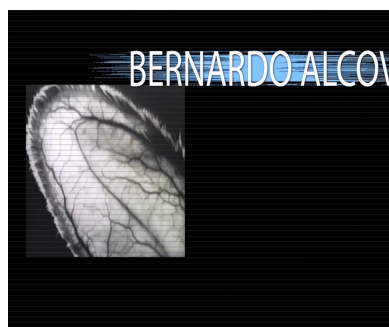
Evento 2: Científico



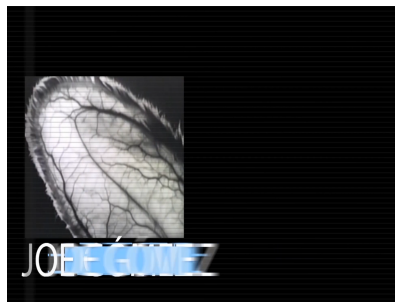
Evento 3: Entrada título 1



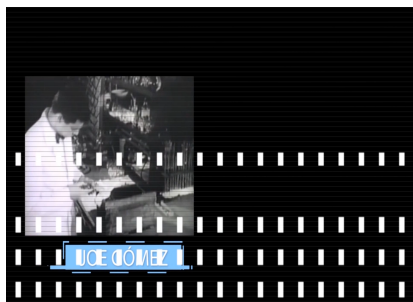
Evento 4: Salida título 1



Evento 5: Entrada título 2



Evento 6: Entrada título 3



Evento 7: Título 3



Evento 8: Salida título 3



Evento 9: Plano de transición



Evento 10: Título 4



Evento 11: Salida título 4



Evento 12: Plano de transición



Evento 13: Entrada título 5

Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente



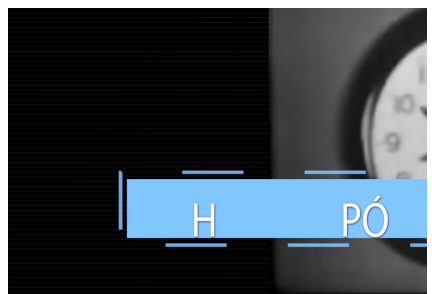
Evento 14: Salida título 5 y transición



Evento 15: Entrada Título 6



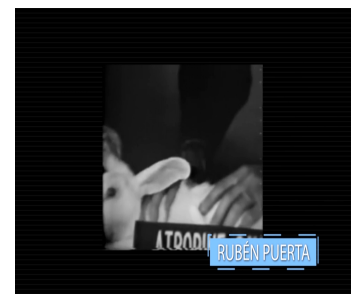
Evento 17: Plano Transición



Evento 18: Entrada título 6



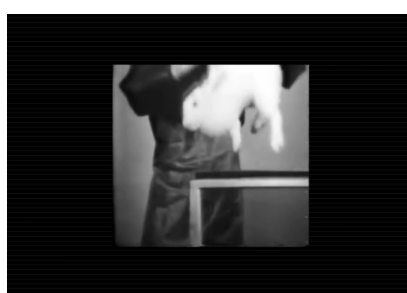
Evento 19: Título 6



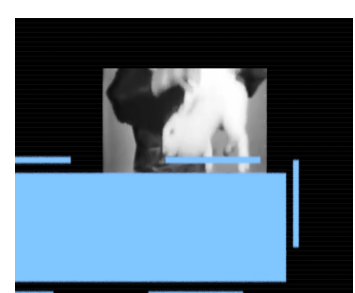
Evento 20: Título 7



Evento 21: Salida título 7



Evento 22: Plano transición



Evento 23: Entrada título 8



Evento 24: Título 8



Evento 25: Salida título 8



Evento 26: Plano transición



Evento 27: Título 9



Evento 28: Salida título 9



Evento 29: Plano final

Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente

Una vez mostrado el *decoupage* explicaremos sus partes:

a) División por planos: Hemos dividido por planos los elementos que marcan el avance de la narración de los títulos de crédito. Con estos elementos nos referimos a:

- Inicio/Fin de evento⁸. Considerando también eventos las transiciones entre planos.
- Transcurso y desarrollo de un evento.

Por tanto, tenemos una visión muy completa de los créditos.

b) Descripción del plano: En la anterior tabla podemos ver el número de eventos en total (29) que se corresponden con los planos, y debajo descrita la función que realiza cada evento para el desarrollo de los títulos de crédito.

Descritas las partes del *decoupage*, vamos a pasar al análisis de éste. Conociendo las partes básicas de los títulos de crédito, vamos a explicar si estos elementos de la composición tienen su similitud sea literal o metafórica con la trama del cortometraje, como refleja en sus obras Saul Bass. Después extraeremos conclusiones que nos sirvan para plantear el nuevo diseño tras el análisis de referentes.

En primer lugar, analizaremos la iconografía⁹ y explicaremos en que se basa su composición para articular la narración: efectos que se aplican a la iconografía y tratamientos de imagen. Tras ello, hablaremos de la tipografía utilizada en dichos títulos de crédito y, por último, nos encargaremos de hablar del audio que incorpora la composición y su relación con la iconografía. Por último, relacionaremos los elementos de la composición analizada con el contenido dramático del cortometraje para establecer conclusiones.

Los títulos de crédito de *Diente X Diente* cuentan con 50 segundos de duración y están constituidos por un total de 29 eventos cuyo relato responde a una serie de imágenes centradas en un científico experimentando con un conejo encerrado en una urna. Tiene una paleta cromática básica de imagen en blanco y negro en las figuras centrales (vídeos) sobre un fondo negro.

8 Con Evento nos referimos a una serie de contenidos tanto estéticos/visuales, musicales y dramáticos que establecen un sentido unitario y crean los nudos de acción o puntos de inflexión que sirven para que articular las diferentes partes de una composición. Por ejemplo, un plano que contiene tipografía y vídeo en movimiento a la vez, junto con la música y una finalización mediante un fundido a negro. Esto es un evento y a partir de ese fundido a negro el plano siguiente será otro evento ya que el fundido a negro marca el paso a otro evento diferente que vendrá después del descrito. Cabe destacar que incluso el fundido a negro es un evento porque realiza su función en el avance de la narración: el pasar de un plano a otro.

9 Con iconografía nos referimos, en nuestro caso, a todas las imágenes o elementos sean estáticos o en movimiento y tengan una duración específica dentro de la composición.

Todo lo que vamos a describir se puede observar en la *Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente*. Ya en el primer plano se pone en contexto al espectador, cuando se observa a un conejo dentro de una urna (primer evento). Mediante corte (primera transición) se pasa al segundo evento donde se nos presenta ya la figura de un científico manipulando sobre un banco de trabajo. Hasta aquí ya se nos han puesto de manifiesto dos elementos clave de nuestros títulos de crédito: el conejo y el científico. El tercer evento hace referencia a la aparición de la **tipografía** en escena con la imagen de fondo del científico (se juntan dos eventos con la incorporación de la tipografía). La aparición de la tipografía responde al patrón de cambio de escala e incrustación en un lateral donde podemos leer el texto de la tipografía. Hacemos hincapié en ello porque la aparición/desaparición de la tipografía responde siempre al mismo patrón que hemos dicho durante toda la composición.

El cuarto evento hace referencia al cambio de plano por corte y a la aparición de un nuevo plano donde vemos una imagen que representa algo parecido a una oreja de conejo. Hasta aquí ya vemos como el conejo, el científico y la representación de la oreja de conejo son los tres elementos centrales que conforman los títulos de crédito. De nuevo, aparece la tipografía en un lateral sobre el fondo. El engranaje continúa con una nueva aparición del científico experimentando (se vuelve a la figura del científico) y otro texto tipográfico, que, conjuntamente desaparecen para dar paso a un nuevo plano por corte utilizado como transición. Este plano utilizado como transición hace referencia a una inyección sostenida por una de las manos del científico. Inmediatamente, este plano da pie a la aparición de un nuevo plano, creando otro evento donde también aparece el texto tipográfico. En este plano aparece el científico dando palmadas al **conejo**. Para pasar al siguiente evento se realiza un nuevo recurso de transición que tiene que ver con los planos: el cambio de escala (igual que en la tipografía) y la duplicación de los planos mientras hay un cambio de escala. Aquí es donde se da este recurso y se cambia de evento: de nuevo vemos el plano del conejo en la urna y la aparición tipográfica en uno de los laterales. Hay un cambio de evento a otro donde se da otro nuevo recurso de transición: un fundido a blanco de un plano para dar paso a otro plano de elemento central, dándose un efecto lumínico sobre el fondo negro. Tras ello, aparece otro plano que ya se había utilizado anteriormente: el de la oreja de conejo; y, aparece otro texto tipográfico. Con el cambio de escala de este último plano se da la transición a otro plano que inicia otro evento y tiene como figura central de los títulos de crédito, un reloj. De nuevo, en esta nueva composición aparece otro texto tipográfico. El paso al siguiente evento se hace mediante la transición de cambio de escala del plano que nos lleva al siguiente plano: de nuevo el conejo siendo manipulado por el científico, acompañado por la tipografía. El siguiente evento responde al mismo patrón que el anterior: aparición de un nuevo plano: el conejo siendo metido en la urna, acompañado por la tipografía.

En el último plano que aparece se siguen todos los patrones nombrados anteriormente. Se pasa a él mediante la transición de cambio de escala del anterior plano y se combina con la aparición de la tipografía. Este último plano se basa en la imagen del conejo siendo tratado por las manos del científico, de nuevo. Al acabar el evento se escala la imagen del conejo, desaparece la tipografía y se da paso al último plano: la aparición del título del cortometraje en pantalla completa con la misma tipografía que se da a lo largo de toda la composición. Por último, esta desaparece también con un cambio de escala que da lugar a la pantalla totalmente en negro y dar paso al inicio del cortometraje.

Por último nos queda hacer mención sobre los efectos que se aplican sobre la composición en general. Estos efectos hacen referencia a diferentes elementos iconográficos que responden a la sintonía que tienen con el audio de la composición. Se intenta reflejar con ellos como la existencia de una serie de interferencias técnicas (como si de una pantalla de cine se tratara y el espectador lo estuviera viendo).

Una vez analizada la narración de los títulos de crédito por completo y ver diferentes elementos característicos de éstos, vamos a hablar de la tipografía. La tipografía utilizada en los títulos de crédito es neutra, es decir, tiene unas características que no nos da pistas sobre el tipo de cortometraje que vamos a ver. Tiene una composición similar a la Arial. En relación con su función en la composición: la aparición de la tipografía se limita a tener un carácter informativo, de manera que nos muestra al equipo técnico que ha llevado a cabo el cortometraje y los nombres de los actores principales y secundarios del mismo. La forma que tiene de irrumpir en la composición siempre responde al patrón de: cambio de escala y vibración o movimiento, al principio, en un lateral de la imagen con la posterior incrustación sin movimiento en ese lateral de la imagen. Esta tipografía está complementada por un recuadro a su alrededor de color azul que está constantemente vibrando y con sus bordes moviéndose. La función de ello es enfatizar la tipografía.

Por último, en cuanto al audio: es de vital importancia para la confección de estos títulos de crédito, ya que es la base sobre el cual se construyeron. Todo elemento está sincronizado con el audio. El audio es el elemento que marca el inicio y fin de un evento (sea cambio de escalas, aparición de efectos iconográficos o aparición y desaparición de la tipografía por cada plano). Además de estar en sincronía con todo lo nombrado, también lo está con las marcas transicionales de todos los títulos de crédito. Prueba de ello el tipo de sonido que emite: interferencias, ruidos de audio fallando, etc.; y queda completamente justificada esa pretensión de crear una narración distorsionada a causa de las interferencias reflejadas también por los elementos iconográficos.

0.3.3) Conclusiones.

Realizadas las tareas de analizar la trama del cortometraje y sus títulos de crédito es hora de establecer una serie de relaciones entre ambos que nos ayuden para empezar a pensar en elementos que nos sirvan para el nuevo diseño y cuales descartaríamos o hemos descubierto para que el nuevo diseño sea más correcto tanto visual como narrativamente.

En primer lugar, estableceremos la relación que hay entre los títulos de crédito y la trama del cortometraje:

- **La figura del conejo como reflejo de la metáfora en la trama:** Lo más significativo que encontramos es la figura del conejo. Pese a no ser un tema a tratar en el cortometraje tiene mucha repercusión en su trama e influye en ella y sus subtramas. En la trama es una de las secuelas del consumo de drogas y en los títulos de crédito es evidente su aparición, están basados en su figura. No hay imágenes explícitas del cortometraje en los créditos pero se hace referencia a él en los créditos de manera constante.

En segundo lugar, estableceremos la relación que hay entre los elementos técnicos de títulos de crédito y los utilizados en el cortometraje:

- **El blanco y negro:** los títulos de crédito están confeccionados completamente en blanco y negro, al igual que todos los planos de la Secuencia 2 (utilizados para indicar que hay un flashback) en el relato. Por tanto, se utiliza esa paleta cromática en los títulos de crédito.
- **Luz dura frente a oscuridad:** en los títulos de crédito se utiliza en alguna de las transiciones para pasar de un evento a otro, mientras que en el cortometraje vemos este elemento característico en muchos de los planos en la Secuencia 3 y, sobre todo, en toda la secuencia 4 y en la última secuencia.

Hasta aquí llegan todos los elementos que coinciden entre ambas narraciones. La conclusión a la que llegamos es que nuestros antiguos títulos de crédito y la trama del cortometraje comparten algunos rasgos característicos, por tanto no son elementos independientes, cosa que verificamos con la aportación hecha por Ràfols y Colomer (2003), los cuales explican que:

En los títulos de crédito la transmisión de datos dejó de ser representada de manera literal para buscar nuevas formas basadas en la abstracción, sintetización y simbolismo capaces de cumplir el objetivo con mayor eficacia. La fórmula que imperó fue la de encontrar una metáfora audiovisual capaz de sintetizar el concepto a transmitir. Como ya hemos visto, fue Bass quien impuso esta tendencia de representaciones. (p. 107).

En nuestro caso, son escasos los elementos coincidentes y hasta aquí queríamos llegar. Tomaremos como referencia los elementos coincidentes y exponemos a continuación las soluciones que vamos a aportar para que el nuevo diseño sea más funcional visual y narrativamente, tomando el modo de representación creado por Saul Bass del que ya hemos hablado:

- a) **Tomaremos la figura del conejo, pero la complementaremos con elementos de temas que trata el cortometraje:** drogas y fanatismo. La finalidad es introducir al espectador familiarizándolo con lo que verá.
- b) **Tomaremos el blanco y negro** o bien el contraste entre luminosidad y oscuridad en los planos que caracterizan al cortometraje para reflejar el estilo visual del mismo.
- c) **Utilizaremos fundidos a negro entre planos** o bien planos en negro para pasar de un evento a otro, ya que en el corto constantemente se da este cambio transicional.
- d) **La tipografía será la misma que la utilizada en el cortometraje** a lo largo de varias escenas para mantener una relación en este aspecto técnico.
- e) **Cambiaremos el audio:** La relación de los efectos sonoros con los iconográficos en los títulos de crédito es muy correcta técnicamente, pero nula en cuanto a relación con el cortometraje. Optaremos por una música libre que denote misterio o suspense.

Por ahora, tenemos varios elementos como base para el nuevo diseño, ahora conviene que busquemos otras vías que nos den más ideas. Con ellas nos referimos al análisis de referentes a tener en cuenta. Nos vamos a basar en films que compartan género con nuestro cortometraje y analizaremos sus títulos de crédito. Nosotros hemos elegido *Seven* y *El hombre del brazo de oro*.

0.4) Análisis de Referentes.

Nuestro trabajo ahora consiste en centrarse en dos referentes. Hemos seleccionado *Seven* y *El hombre del brazo de oro* debido a que ambas películas pertenecen a los género de suspense y drama respectivamente. Empezaremos por *El hombre del brazo de oro*.

0.4.1) *El hombre del brazo de oro* y sus títulos de crédito.

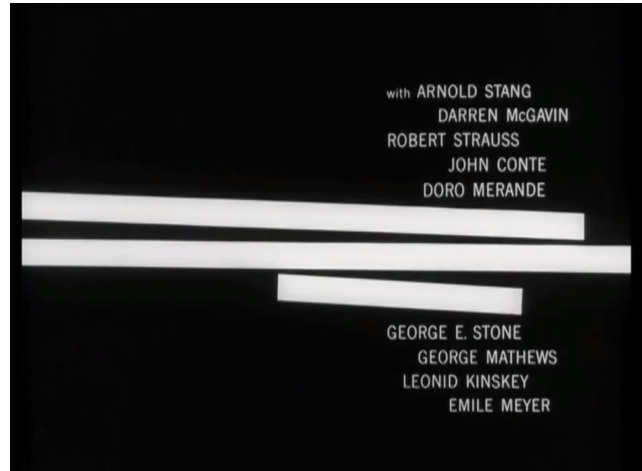
Históricamente de los dos referentes de los que vamos a hablar este es el más antiguo. *El hombre del brazo de oro* es una película estadounidense del año 1955 dirigida por Otto Preminger. La razón de la elección de este primer referente se debe a su género: drama, uno de los dos géneros que abarca nuestro cortometraje. Además, el argumento principal de la película gira entorno a un adicto a la heroína que sale de la cárcel para enfrentarse al mundo exterior, cosa que también trata uno de los temas de nuestro cortometraje pero de diferente manera: las drogas y sus efectos. Otro de los motivos más importantes de nuestra elección se debe a la figura del creador de sus títulos de crédito: Saul Bass. A continuación mostraremos el *decoupage* en la *Tabla 6: Decoupage títulos de crédito de El hombre del brazo de oro*, donde analizaremos los títulos de crédito de la película, pero de manera más resumida que en la *Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente*.



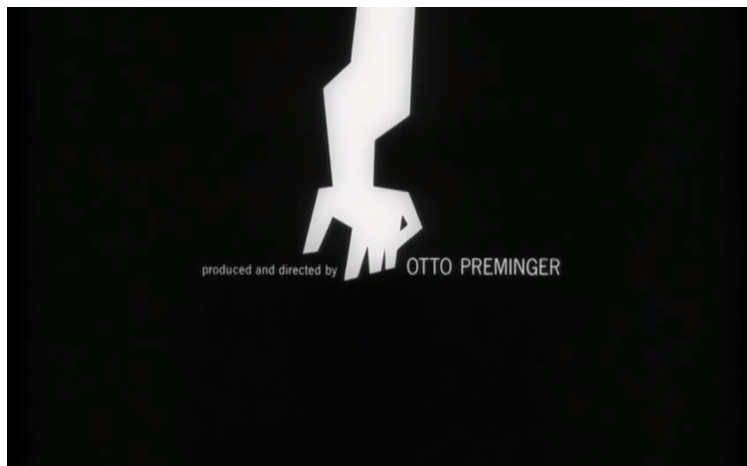
Tabla 6: Decoupage títulos de crédito de El hombre del brazo de oro



Evento 3: Nuevas líneas y tipografía



Evento 4: Nuevas líneas y tipografía



Último evento: creación de las líneas en el brazo

Tabla 6: Decoupage títulos de crédito de El hombre del brazo de oro

En las ilustraciones de arriba podemos ver un resumen de la estructura de la composición que consta de un minuto y veinte segundos de duración de los títulos de crédito de la película. El patrón de la composición es:

- 1) Aparición de unas líneas blancas sobre el fondo negro en escena. Se establece un contraste cromático que se da durante toda la composición: blanco y negro, como el filme.
- 2) Colocación de cada línea blanca en pantalla, creando una figura visual donde cada línea puede ser de un tamaño o longitud y situadas en puntos estratégicamente estudiados para crear un efecto visual.

3) Aparece la tipografía en el centro o bien a los lados del centro del encuadre (depende de donde se sitúen las líneas). La tipografía es tipo Helvética, muy neutra; en este caso no tiene mayor trasfondo en relación con elementos del film o alguna metáfora.

4) Desaparecen las líneas y la tipografía dando lugar al siguiente evento, constituido por los mismos elementos que hemos nombrado.

5) Importancia del evento final. En la última ilustración vemos como las líneas que había en el encuadre se fusionan, creando la figura de un brazo. Este brazo es un elemento pictórico que hace referencia al título de la película y también al brazo del protagonista. Es la creación de una metáfora para reflejar la adicción del protagonista a las drogas.

En cuanto al audio utilizado, se utiliza una música característica de la época en que se da la trama de la película. No se utiliza ningún efecto o similar, solamente la música sin más tratamiento de audio.

Los aspectos relevantes que podemos extraer de este referente son:

- La importante inclusión de la técnica de la representación visual de un elemento de la trama del film: se representa la adicción a la heroína antes de empezar la película con la figura del brazo dibujado al final de los títulos de crédito. Por tanto, en una figura se resume todo el argumento antes de que empiece.

- Sigue el estilo visual de la película, el blanco y negro.

0.4.2) *Seven* y sus títulos de crédito.

Seven es una película estadounidense dirigida por David Fincher y estrenada el año 1995. Los títulos de crédito de la película fueron diseñados por Kyle Cooper y el género de la película es de suspense, al igual que nuestro cortometraje en parte. Esta es una de las razones de nuestra elección de *Seven* como referente.

Por otro lado, consideramos que es un referente a tener en cuenta por el modo de representación del diseño de los títulos de crédito, coincidente con el concepto sobre el cual Bass diseñaba los títulos de crédito. Base de la cual tomaremos nuestro diseño. En estas palabras de Ráfols y Colomer (2003) hayamos la prueba cuando afirman que:

Con una formación eminentemente gráfica, Cooper se define como *filme designer* [...]. Sus diseños destacan por el empleo de imágenes contrastadas, combinando la penumbra y el misterio con imágenes contrastadas y un tratamiento tipográfico. A pesar de estos rasgos, siempre atiende al desarrollo del filme, a sus acciones y emociones que pretenda expresar. Buen ejemplo es la apertura que le ha llevado a la fama: *Seven*. [...]. El tratamiento al que es sometida muestra la coincidencia entre el lenguaje empleado para el diseño de los títulos de crédito y el utilizado por David Fincher en la dirección. (p.106).

Con ello confirmamos que utiliza esa pretensión creada por Bass de mostrar y reflejar elementos del filme mediante metáforas o expresiones literales que ya introduzcan al espectador en la historia. Además estos títulos de crédito aportan una innovación en la década de los 90 y una revitalización de ese estilo fundado por Bass. A continuación, mostraremos un *decoupage*, donde mostraremos imágenes con las que podamos ver este estilo y características y explicaremos sus elementos de los que extraeremos aspectos para nuestro diseño.

Observemos una muestra de los Títulos de crédito de *Seven* en la *Tabla 7: Decoupage títulos de crédito de Seven* de manera más resumida que el mostrado en la *Tabla 5: Decoupage títulos de crédito de Diente X Diente*.

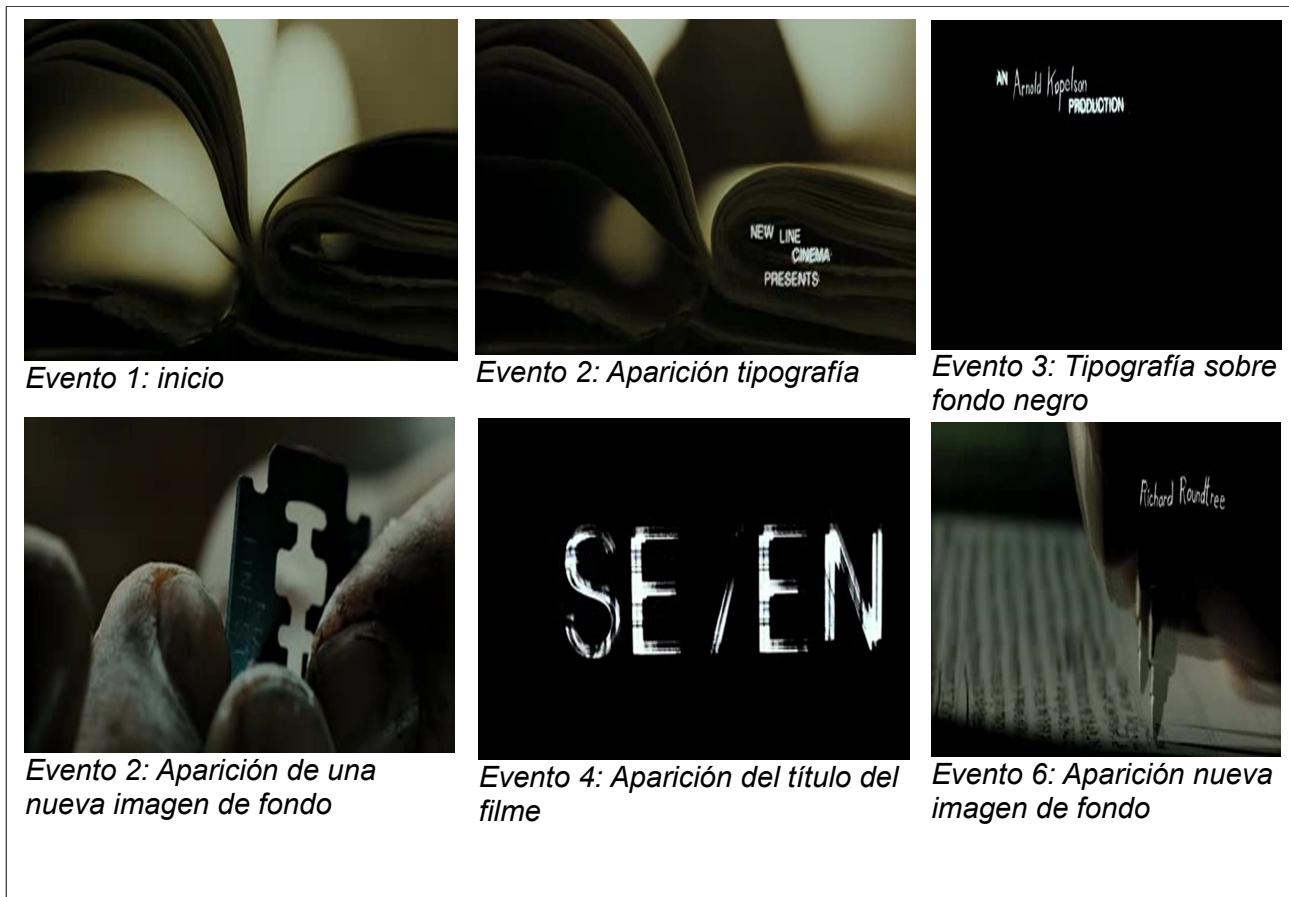


Tabla 7: Decoupage títulos de crédito de Seven

Las ilustraciones de arriba son un ejemplo de la estructura de la composición de los dos minutos que tienen como duración los títulos de crédito de la película. Esta escritura responde al patrón de: imagen de fondo/imagen de fondo donde aparece la tipografía → fondo negro con tipografía → imagen de fondo/imagen de fondo donde aparece la tipografía.

Es una estructura básica, pero a la vez muy expresiva, ya que las imágenes de fondo utilizadas tienen una relación directa con la trama de la película y elementos característicos de la misma. Esta relación se basa en:

- a) Mostrar y presentar al asesino en serie y psicópata de la película: el espectador ve imágenes oscuras y macabras donde unas manos están construyendo un cuaderno con elementos escalofriantes como trozos de periódico o fotos de sus víctimas. Estas manos pertenecen a ese personaje de la película que resulta ser el asesino, cosa que el espectador aún no sabe.

b) Mostrar el tono y estilo visual de la película en relación con las emociones que expresa la trama y su género: Con este tipo de confección se busca plasmar una serie de emociones y sensaciones de misterio, tenebrosidad y tensión que luego con el desarrollo de la trama siente el espectador, o al menos, eso se intenta. Por tanto, antes de empezar la película ya se está aludiendo y haciendo referencia al argumento y al género al que pertenece.

En cuanto a la tipografía, también muestra un elemento importante que se da en la trama: la relación entre la tipografía y la trama es directa. Cooper quiso mostrar un rasgo significativo del asesino de la trama desde el primer momento en que el espectador ve los títulos de crédito e incluye una tipografía en ellos que tiene un aspecto de escritura a mano, representando ésta la letra con la que el psicópata escribe el cuaderno y deja mensajes en papel en la película.

Por lo que respecta al audio utilizado se crea una sinfonía donde se combinan efectos de sonido con un tono terrorífico y de tensión con una música de rock en un tono más bajo que esos efectos que enfatizan la sensación de tensión y suspense al espectador. Las transiciones entre eventos y planos, así como la aparición y desaparición de la tipografía vienen marcados por los efectos de sonido del audio utilizado en los títulos de crédito.

De este análisis podemos tomar como referencia la pretensión de Cooper de, por un lado, introducir al espectador al contexto, argumento y género del filme; y, por otro lado, la de representar el estilo visual del mismo que transmite la tensión y misteriosidad de las películas cuyo género es el suspense.

El diseño de los títulos de crédito de este último referente creemos que se adecua más que el anterior referente para obtener ideas y extraer conclusiones para nuestro nuevo diseño, aunque queríamos observar los diseños de Bass en los que se dio por primera vez todo lo analizado. Sin sus composiciones no se podrían haber creado otras como la de *Seven* que también supone una innovación en los años 90.

Realizado todo el análisis pertinente, llega el momento de establecer una serie de conclusiones en el siguiente apartado.

0.5) Conclusiones.

Hasta este momento hemos analizado todo lo referente a nuestro cortometraje que nos interesa: por un lado el análisis de la trama de la historia, que era necesario para el análisis de los títulos de crédito, y, posteriormente, sus títulos de crédito, relacionándolos con la trama. Tras ello, hemos buscado ciertos referentes basándonos en el género que tienen en relación con nuestro cortometraje y hemos analizado sus títulos de crédito para establecer una serie de similitudes que nos guíen para nuestro nuevo diseño. Las conclusiones que extraemos son las siguientes:

- Tanto en *Seven* como en *El hombre de brazo de oro* se sigue esa máxima creada por Bass, la cual se basa en llevar a cabo un diseño de títulos de crédito donde sus elementos representen aspectos importantes de la película. De este modo, de manera sutil (dependiendo del tipo de representación que se haga), se introduce al espectador ya en la historia antes de que empiece. Por tanto, encontramos un aspecto importante a tener en cuenta y que seguiremos. En relación con nuestro cortometraje:

En los anteriores títulos de crédito se hace referencia a un único aspecto de la trama: el conejo. Sin embargo, nosotros no nos centraremos en un único tema, sino en más. Por tanto, representaremos otros aspectos de la trama del film en el nuevo diseño, como por ejemplo algunos personajes u otros temas.

- Respetaremos el aspecto visual del filme y lo mostraremos en los créditos, una opción es el blanco y negro como en los anteriores créditos. Vemos como en *Seven* y en *El hombre del brazo de oro* también se respeta este aspecto técnico.

- En *Seven* la tipografía utilizada en sus títulos de crédito está directamente relacionada con el asesino de la película. En *El hombre del brazo de oro* no hay ninguna relación de la tipografía con otro elemento filmico, se utiliza una tipografía neutra. Nosotros creemos que utilizar la tipografía que se da en la diégesis que se utiliza para indicar los saltos temporales es buena opción.

- La diferencia en el tratamiento de audio de los dos referentes es muy grande, como hemos visto. Nosotros utilizaremos un audio que intente representar el género del cortometraje o, al menos, acorde al argumento y lo que expresa con una música. Debido a la fortaleza que se da con los efectos de audio en *Seven*, creemos que podríamos incluir también efectos en ciertas partes de nuestra nueva composición.

1) DISEÑO DE NUEVOS TÍTULOS DE CRÉDITO:

En el presente apartado entramos en la parte práctica de nuestro proyecto y es aquí donde aplicaremos todo lo analizado en la fase previa al diseño: el cortometraje, sus títulos de crédito y algunos referentes. En este tramo del proyecto trataremos tres partes básicas que debe seguir todo diseño audiovisual o creación de producto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. En nuestros nuevos títulos de crédito seguiremos esta metodología de trabajo, ya que el diseño requiere concienzudamente el seguimiento de estos pasos para confeccionar correctamente la construcción de la nueva pieza audiovisual y queden justificados sus elementos. Empezaremos por la preproducción, seguidamente daremos paso a la producción y acabaremos con la postproducción.

1.1) Preproducción.

1.1.1) Storyboard y tipografía.

Con esta pieza básica visualizamos los eventos que vamos a llevar a cabo en cada parte de nuestro diseño. Cada viñeta se corresponde a cada plano y a cada evento de nuestro diseño, donde vemos los elementos que conforman la composición de manera básica. Este paso, nos sirve para observar el orden de las partes de la pieza y tener ya la visión global de nuestro producto que nos haga pasar al siguiente paso. Nuestra idea ha sido la de utilizar imágenes propias de nuestro cortometraje donde se hace referencia a los personajes de la trama y temas o elementos característicos del mismo como vimos en los diseños de *Seven* o en las maneras de representación de Saul Bass. A continuación mostraremos un Storyboard donde podremos observar la base que refleja nuestra idea de como construiremos nuestros títulos de crédito. El storyboard se compone de diferentes viñetas donde, visualmente, mostramos de manera básica los elementos de la composición, así como los eventos que tendrán lugar en la misma. Dicha tarea la realizaremos mediante dibujos a mano alzada, donde veremos todo lo dicho anteriormente con trazos en la *Figura 2: Storyboard del Nuevo Diseño*.

Una idea original de
VICENTE MONTES

1) Titulo Inicial

Un cortometraje de
JOSÉ BABILONI
FRANCISCO BALBSTER
ALEJANDRO ZARCO

2) segundo título



3) Evento 1: Tomás



4) Evento 2: Joe



5) Evento 3: Bernardo

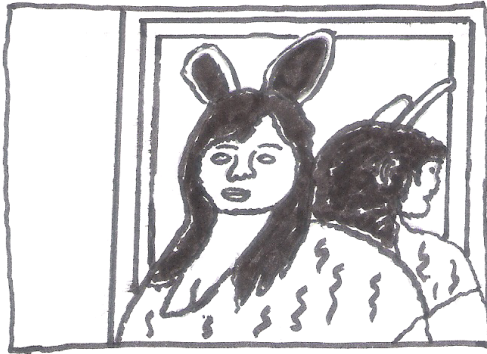


6) Evento 4: Ruben

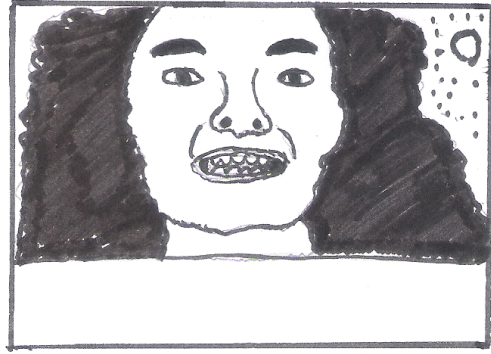


7) Eventos 5: Sandra

Figura 2: Storyboard del Nuevo Diseño



8) Evento 6: sheila



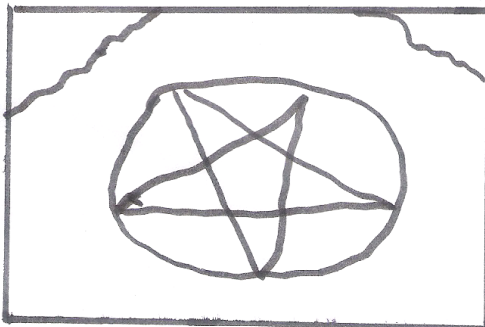
9) Evento 7: Ester



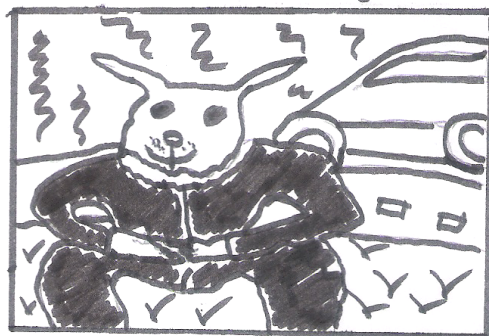
10) Evento 8: José vicente



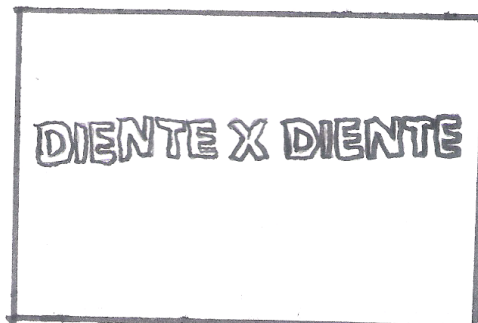
11) Evento 9: Drogas



12) Evento 10: Pentágono



13) Evento 11: Conejo



14) Evento 12: Título film

Figura 2: Storyboard del Nuevo Diseño

Tras la realización de nuestro Storyboard observamos la composición donde cada viñeta tiene su numeración y nombre:

- 1) Título Inicial: vemos nada más empezar la tipografía sobre el fondo, el rótulo constará de la tipografía utilizada para los rótulos de nuestro cortometraje. Aquí leemos de quién fue la idea original.
- 2) Segundo título: con la misma tipografía que hemos dicho anteriormente, leemos los miembros encargados de desarrollar el cortometraje.
- 3) Evento 1: vemos la imagen de fondo que hace referencia al primer personaje que aparece en el cortometraje que, a su vez, se refiere a uno de los protagonistas: Tomás que interpreta a Luque. Tras un transcurso breve de tiempo y, acorde a los golpes de música que contiene la melodía, aparece la tipografía con el nombre del actor que interpreta al personaje. La tipografía aparecerá en un lateral con respecto al personaje sincronizada con la música. A partir de aquí, el patrón será el mismo; aparecerá una imagen de fondo donde veremos a uno de los personajes y por un lateral, dependiendo de la posición del personaje en el encuadre, aparecerá más o menos centrado el nombre del actor que lo interpreta con una tipografía. En este caso, congelaremos la imagen en cierto punto: cuando haya aparecido la tipografía la imagen de fondo se quedara inmóvil. Este recurso lo hemos utilizado en algunos de los planos como idea propia. Por último, debemos indicar que el orden de aparición de los personajes es por importancia (protagonistas/personajes secundarios) y por orden de aparición en la trama.
- 4) Evento 2: aparece el segundo personaje, Joe que interpreta a Carlos. Al igual que el anterior evento, la imagen queda inmóvil tras la aparición de la tipografía en sincronización con la música.
- 5) Evento 3: aparece el segundo personaje, Bernardo que interpreta a Chema. Hasta aquí se nos presenta a los tres protagonistas. En este caso, añadimos un efecto de distorsión a la imagen de fondo y no congelamos la imagen como en los anteriores. Este efecto digital lo relacionamos con los efectos que la droga provoca en los personajes, por tanto, los hemos añadido en cada plano donde el estupefaciente y sus consecuencias están presentes en la trama. Además, como transición y complementando al fundido a negro, hemos aplicado un efecto de desplazamiento de imagen que fortalece la distorsión.

- 6) Evento 4: aparece el primero de los personajes secundarios, Rubén que interpreta a “El Camello”. De nuevo, se congela la imagen con la aparición de la tipografía.
- 7) Evento 5: aparece Sandra que interpreta a la “Chica satánica”. De nuevo se introduce el efecto de distorsión y el desplazamiento de imagen, pero no se congela la imagen.
- 8) Evento 6: aparece Sheila que interpreta a Lizz. Mantenemos el efecto de distorsión y congelamos la imagen (combinamos ambos efectos). También introducimos el efecto de desplazamiento de imagen.
- 9) Evento 7: aparece Ester que interpreta a la “Chica misteriosa”. En este caso no se congela la imagen, ni se mantiene la distorsión.
- 10) Evento 8: aparece José Vicente que interpreta a “El profesor”. En este caso ni se congela la imagen ni hay distorsión de la misma.
- 11) Evento 9: con la lista de los personajes acabada, damos paso a planos donde damos a conocer ciertos elementos y características de la trama y de nuestro cortometraje. Con este empezamos. Vemos una imagen de fondo donde dos manos aparecen e intercambian una bolsa con estupefacientes y aparece un rótulo con el nombre del director, Alejandro Zarco. Utilizamos la misma tipografía y composición, combinando la distorsión y la congelación de la imagen.
- 12) Evento 10: repetimos el anterior patrón, esta vez con la imagen de un pentágono típico de un rito satánico y aparece el nombre del productor, Francisco Ballester. Esta vez, se congela la imagen, pero no hay distorsión.
- 13) Evento 11: aparece la figura de un hombre con una cabeza de conejo y el rótulo de la persona encargada de la postproducción, José Babiloni. En este último caso combinamos el efecto de distorsión y la congelación de la misma, dando un aspecto misterioso a la figura del conejo.
- 14) Evento 12: para finalizar, aparece un fondo negro y unas letras sobre el fondo con el título del cortometraje, *Diente X Diente*.

Tras la explicación de cada plano de nuestro storyboard, ya hemos definido los elementos pictóricos que conformaran la composición: imágenes propias del cortometraje. Pero, también es necesario hablar de uno de los elementos clave del que ya podemos hablar, ya que hemos decidido como va a ser definitivamente.

Nos referimos a la tipografía, la cual y como hemos visto en la introducción de nuestro proyecto es una pieza que puede llegar a decir mucho y expresar y definir incluso las emociones que se pretenden hacer llegar al espectador con el visionado del film. Por otro lado, también hemos observado que hay títulos de crédito en los que el elemento tipográfico no pretende trascender hacia otra intención que no sea la de informar, como en los créditos de *El hombre del brazo de oro* de Saul Bass. En nuestro caso, hemos optado por utilizar la misma tipografía que se utiliza en el cortometraje para indicar sobre un fondo negro los saltos temporales. Esta tipografía tiene los trazos y contorno rectangulares y es de carácter neutro, su color de relleno es el blanco y contrasta con el fondo negro. Su función en nuestro nuevo diseño, al igual que en el cortometraje, es la de informar; no pretendemos plasmar otros aspectos, simplemente seguir con la misma tipografía utilizada en el cortometraje. Dicha tipografía se denomina “Eurostyle-Demi”, podemos observar en la *Figura 3: Tipografía del Nuevo Diseño* :



Figura 3: Tipografía del Nuevo Diseño

Con el storyboard y la tipografía analizados, pasamos al siguiente paso en nuestro desarrollo del nuevo diseño para los títulos de crédito: la producción.

1.2) Producción:

Llegados a este punto ya tenemos definidos los eventos que van a tener lugar en la composición y la tipografía que vamos a utilizar. A continuación, llevaremos a cabo la fase de la producción entendida esta como la aplicación práctica y técnica de ese guión básico que hemos realizado en la anterior fase de preproducción. Esta fase es importantísima ya que, veremos plasmados todos los pasos anteriores en software y podremos comprobar la unión y funcionalidad de los diferentes elementos. Esta fase se desarrolla, en nuestro caso, con la elección de la música y, por otro lado, con el diseño y articulación de los títulos de crédito.

1.2.1) Elección musical.

Nuestro siguiente paso para la confección de nuestro nuevo diseño ha sido la elección de la música que utilizaremos. En muchos casos, esta tarea se da tras la realización del diseño visual mediante software, pero no en el nuestro.

La razón por la cual hemos decidido elegir la música a estas alturas es porque ya hemos definido el estilo visual y nuestra idea se basa en sincronizar tramos musicales con las transiciones y eventos que ya hemos definido y tendrán lugar en nuestra composición. Por tanto, la música marca la aparición de la tipografía en plano, la incursión de diferentes efectos a la imagen (congelación o distorsión), el cambio de un evento a otro y complementa a las transiciones entre éstos. Para ello, deberemos sincronizarla en la fase del diseño. Esta idea proviene de la sincronización que hay entre los efectos sonoros y las imágenes del diseño de los títulos de crédito de uno de nuestros referentes: *Seven*. La música que hemos elegido, además de tener esa función, debe tener una función emocional y que se caracterice por complementar las imágenes mostradas y que, conjuntamente, exprese esas emociones que se pretenden plasmar en el cortometraje. Nosotros, hemos elegido una música libre¹⁰ de la librería de la plataforma Youtube, no tiene derechos de autor y podemos realizar libremente nuestro diseño sin que haya ninguna restricción o se nos exija un pago por su uso. Nuestra música puede adaptarse a films de suspense, terror o, incluso, acción. Se caracteriza por tener una melodía complementada por diferentes golpes fuertes cada X tiempo, cosa que hemos utilizado para marcar los eventos y las transiciones entre eventos que mencionábamos anteriormente.

¹⁰ *Hero Theme*.2001. Autor: MK2. Youtube Librery.

1.2.2) Diseño.

El desarrollo de este proceso lo hemos llevado a cabo mediante el software *Adobe Premiere Pro CC 2017*, con el cual hemos llevado esos elementos pictóricos de la preproducción a la práctica. El proceso que hemos seguido ha sido el siguiente:

- 1) En primer lugar, hemos importado la música que utilizaremos y la hemos reducido al tiempo de duración de nuestros títulos de crédito, como vemos en la *Figura 4: Música del Nuevo Diseño*.

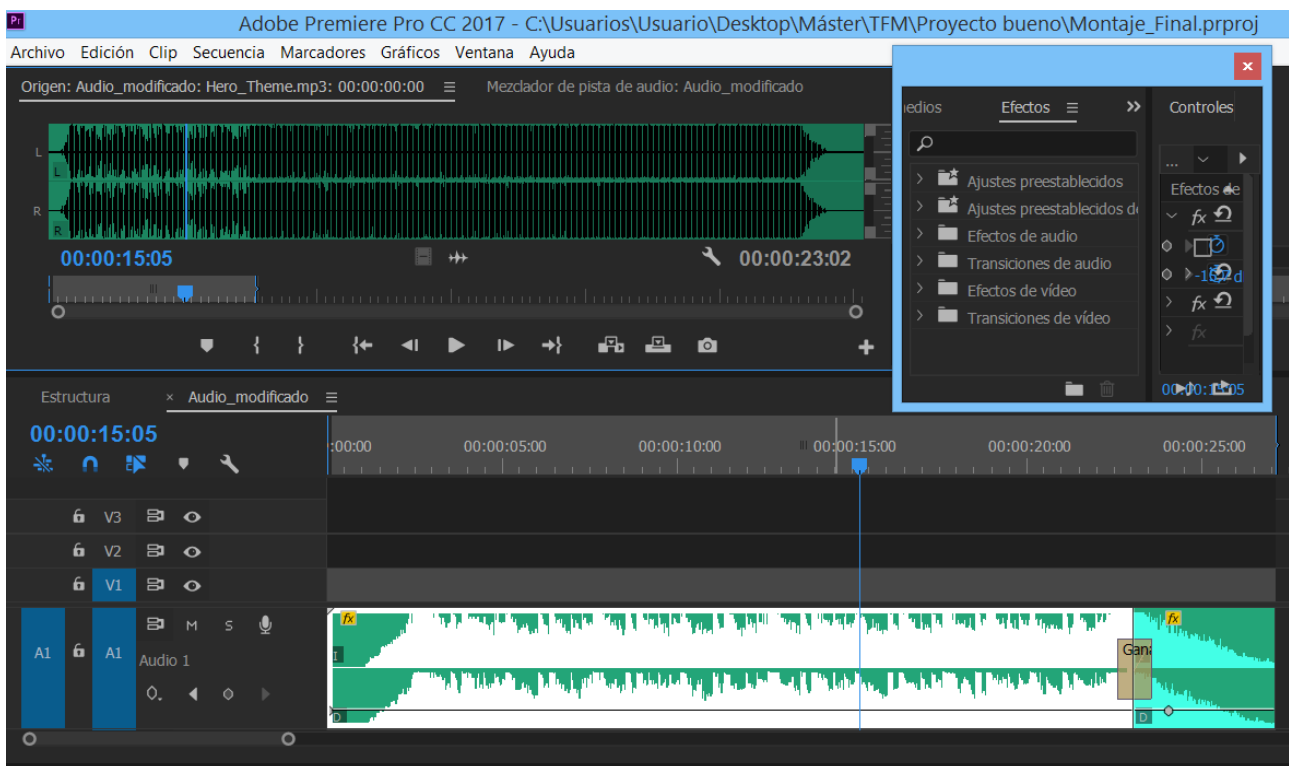


Figura 4: Música del Nuevo Diseño

Esta tarea ha consistido en reducir el tiempo de duración de la música original y adaptarla a la duración de nuestros títulos de crédito que constará de 36 segundos en total, a diferencia del antiguo diseño que constaba de 50 segundos. Finalmente, hemos creído adecuado reducir el tiempo total de los títulos de crédito debido a la larga duración de los planos que tenía el anterior diseño. El significado de los planos era repetitivo en cuanto a contenido, ya que únicamente se centraba en un elemento de la trama del cortometraje, dejando de lado otros elementos importantes.

2) En segundo lugar, hemos aplicado ese aspecto visual desarrollado en la preproducción al software, como vemos en la *Figura 5: Eventos del Nuevo Diseño*.

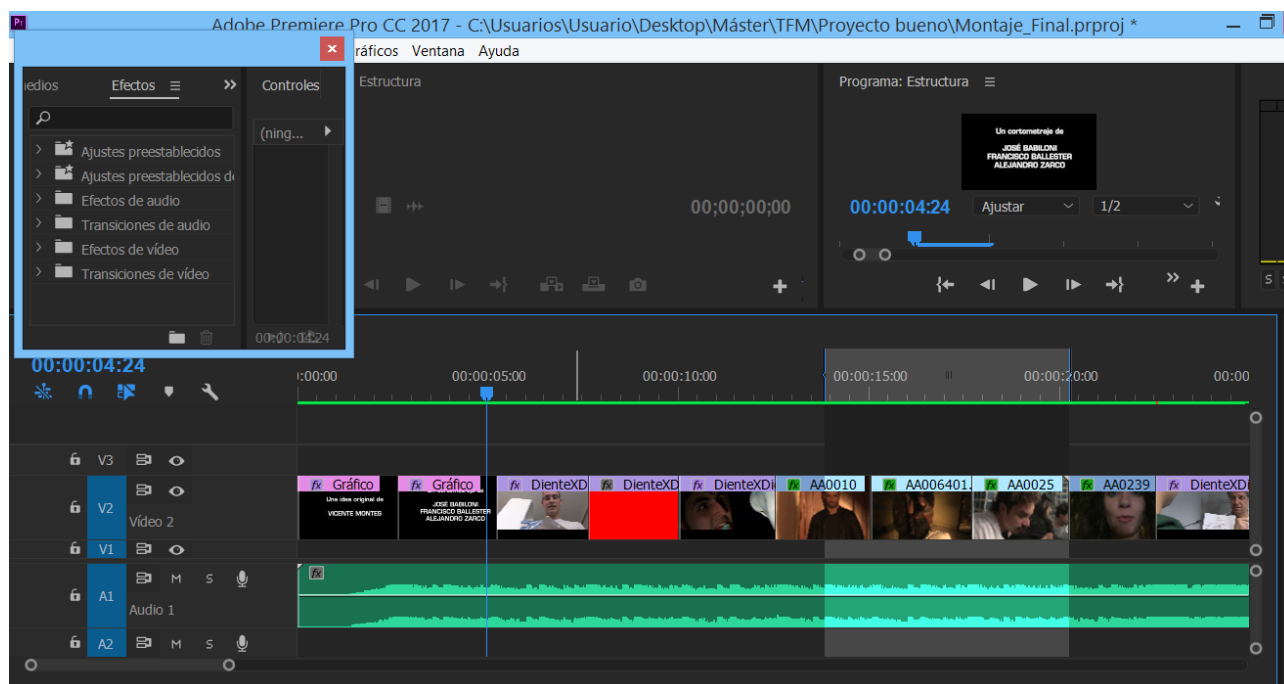


Figura 5: Eventos del Nuevo Diseño

Tras la edición de audio para adaptarlo a nuestros títulos de crédito, hemos seleccionado esos planos que van a componer nuestro nuevo diseño. Siguiendo el orden de nuestro storyboard hemos colocado esos planos seleccionados y los hemos editado para modificar su duración. La duración de los planos viene determinada por los golpes fuertes de la melodía que sirven para marcar el paso de uno a otro plano y, por tanto, crear la continuidad de los eventos. Así es como ya tenemos la estructura de audio e imagen creada, con cada plano unido para tener la visión de la estructura de manera práctica, pero sin efectos.

Hasta aquí llega nuestra fase de diseño donde tenemos los siguientes elementos:

- Modificación de la duración de la música que marcará nuestra estructura en cuanto a unión y paso de un evento a otro.
- Eventos que conformarán los títulos de crédito: unión y modificación de la duración de planos sin efectos que siguen la estructura creada en el storyboard.
- Sincronización de audio e imagen para la creación de nuestra estructura.

1.3) Postproducción:

Para acabar con la confección total de nuestro nuevo diseño es necesario realizar los acabados que complementen al diseño para otorgar a éste el estilo visual que pretendemos y dotarlo de correcciones técnicas que son necesarias. En esta fase de nuestro diseño, hablaremos de los efectos aplicados y las animaciones correspondientes explicando sus elementos y, por último, hablaremos de la corrección de audio realizada. Esta tarea la hemos realizado mediante la utilización del software *Adobe After Effects CC 2016*.

1.3.1) Animación: Efectos.

Con la estructura de nuestro diseño ya articulada, el siguiente paso consiste en animar y aplicar los efectos necesarios. Los pasos realizados para las animaciones y efectos con el *Adobe After Effects CC 2016*, como vemos en la *Figura 6: Animación del Nuevo Diseño*, son los siguientes:

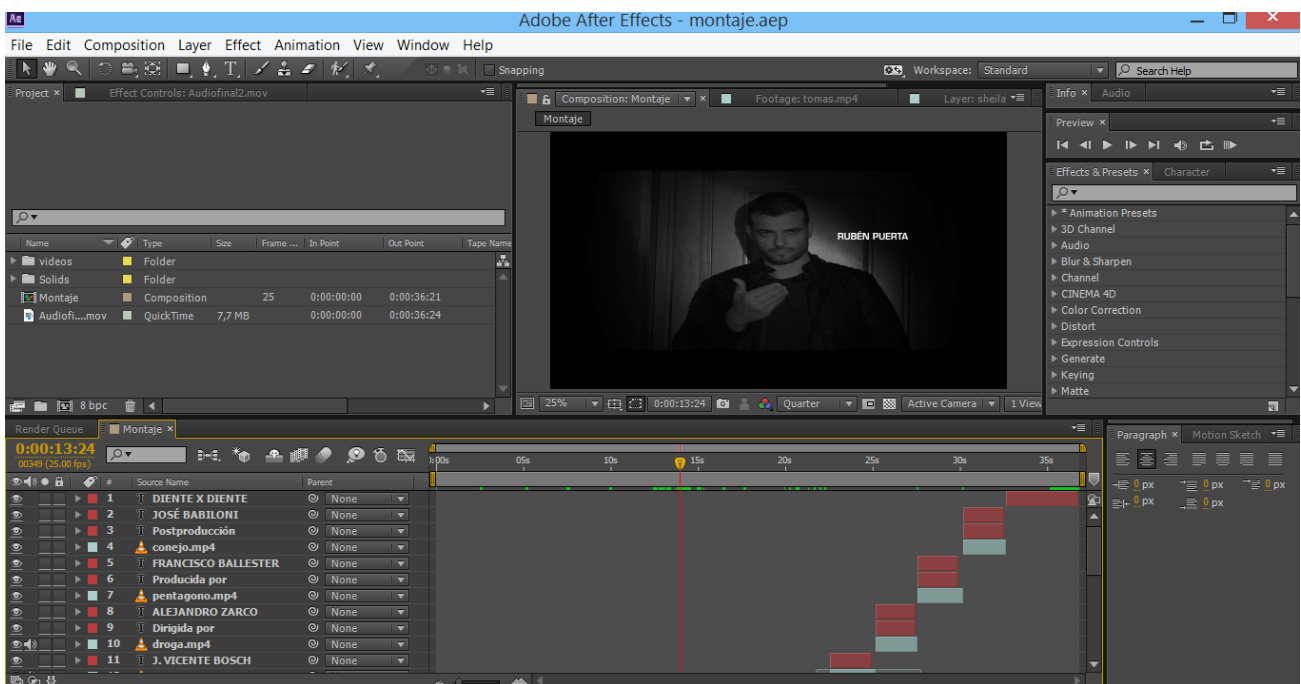


Figura 6: Animación del Nuevo Diseño

- Hemos importado el audio definitivo y los vídeos que contienen los planos que hemos elegido, estructurado y articulado en el diseño.
- Tras ello, siguiendo el diseño, hemos ordenado los planos atendiendo al minutaje estipulado en la fase de diseño, así como la música.
- Una vez hecha la ordenación hemos procedido a la aplicación de efectos y a la animación:

a) Para **plasm**ar el **estilo visual** que pretendemos y, en relación con el utilizado en cierta fase de la diégesis de la trama, hemos aplicado a todos los planos el efecto de “Black & White; el cual cambia a blanco y negro el plano automáticamente. Una vez realizada dicha tarea, hemos modificado la saturación en algunos planos que eran demasiado oscuros o demasiado claros, para que todos estuvieran a un mismo nivel cromático. Además de este efecto, hemos añadido

Seguindo nuestras conclusiones tras el análisis dramático, volvemos a utilizar un recurso muy utilizado durante el cortometraje: fundidos a negro como marca temporal y paso de un plano a otro. Para acabar de definir el estilo visual, hemos utilizado fundidos a negro como transición entre planos que lo conforman. Para ello, hemos animado la opacidad de los mismos en el momento del corte entre un plano y otro, mediante “Keyframes”.

Adicionalmente, hemos añadido efectos de nuestras propias ideas que hemos creído necesarias para complementar los títulos de crédito. En primer lugar, y tal y como explicamos en la fase de Storyboard, hemos decidido aplicar en ciertos planos un efecto de distorsión de la imagen llamado “Radial Blur”. Con este efecto pretendemos establecer una relación entre los estupefacientes y sus efectos en el fallo de los sentidos que sufren los personajes en la trama, por tanto, insertamos el efecto en dichos planos donde ese efecto del estupefaciente actúa sobre el personaje. Complementando la distorsión, hemos insertado dentro de estos planos el efecto “Displacement Map”, el cual aporta un movimiento al plano que nos sirve como transición junto al fundido a negro. También hemos añadido un efecto de vídeo que nos permite, mediante “Keyframes” congelar la imagen donde deseemos.

Hemos decidido sincronizar congelar ciertos planos en un momento concreto: con la aparición de la tipografía que va acorde con la música. Con dicho efecto conseguimos crear un mayor énfasis en el personaje que aparece en el plano. Para acabar, hemos añadido a todos los planos un efecto de viñeta circular denominado “Circle”. Con él, buscamos crear mayor oscuridad y resaltar al personaje y la tipografía del plano, además de crear un efecto más cinematográfico. Todos estos efectos han sido modificados plano por plano, teniendo en cuenta criterios técnicos y visuales que nos ayudaran a mejorar la composición, como por ejemplo movimiento del plano, lugar del personaje, etc.

b) El siguiente paso ha sido la **inserción de la tipografía**. En cada plano hemos escrito su correspondiente título de crédito con el tamaño de la fuente adecuado, respetando el tamaño en cada plano; sin variar el mismo.

c) **Animación de la tipografía**: tras su inserción, en nuestro diseño hemos decidido animarla para que las letras aparezcan en un lateral del plano con dicha animación, nos hemos encargado de desarrollar una segunda, la cual ha consistido en la aplicación de un efecto llamado “Blur by Word Animator”, donde las letras aparecen borrosas al principio para acabar nítidas al final. Esta animación también está sincronizada con la anterior y con la música de manera que la aparición de la tipografía está marcada por dos golpes fuertes de la melodía.

Con todas estas tareas realizadas hemos acabado toda la fase de animación y aplicación de efectos para nuestro nuevo diseño. El siguiente paso se corresponde con la corrección de elementos técnicos, en nuestro caso al audio utilizado.

1.3.2) Tratamiento musical.

Como hemos dicho, nuestro siguiente paso ha consistido en editar el audio. Ya tenemos el audio todo sincronizado con los planos elegidos, la tipografía y las transiciones; creando así los eventos de nuestro nuevo diseño. Ahora debemos observar los niveles y modificarlos para que estén correctamente y no sean demasiado altos o bajos, como vemos en la *Figura 7: Tratamiento de Audio del Nuevo Diseño*.

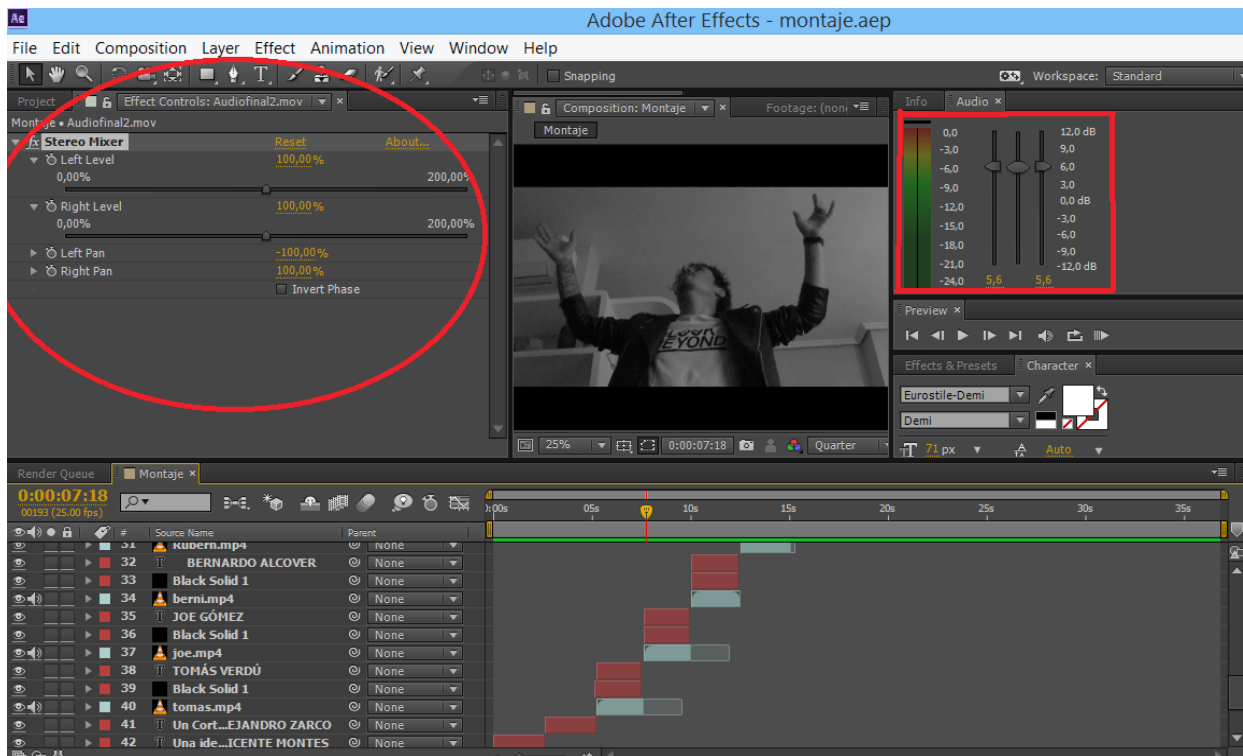


Figura 7: Tratamiento de Audio del Nuevo Diseño

En el recuadro y el círculo de color rojo vemos las herramientas utilizadas para la edición de audio que hemos realizado en el *Adobe After Effects CC 2016*. Nosotros, únicamente hemos retocado los niveles que eran demasiado altos y los hemos dejado entre -12 y -8 dB, para que sean correctos técnicamente y estén a un nivel estándar.

1.3.3) Proceso de exportación nuevos créditos.

Una vez realizado el nuevo diseño, el siguiente paso es exportar dicho producto para insertarlo en nuestro cortometraje para convertirlos en nuestros nuevos títulos de crédito iniciales. Para ello, en el mismo software *Adobe After Effects CC 2016* llevamos a cabo la tarea, como vemos en la *Figura 8: Exportación del Nuevo Diseño*. La composición consta de 36 segundos, los cuales exportamos yéndonos a las opciones de "File" y seleccionando la pestaña "Export". Una vez hayamos accedido a dicho sitio, seleccionamos "Add to Render Queue" para renderizar toda la secuencia y sus efectos. Aquí, se nos abre una pestaña donde se encuentra la línea de tiempo donde podemos modificar las preferencias, lugar y formato de exportación. En nuestro caso, hemos exportado la secuencia en el formato .MOV, el cual tiene mayor grado de compatibilidad con el .MP4; formato en el que estaba exportado el cortometraje. Además, y como ya habíamos configurado en la composición de After para confeccionar el rediseño, hemos mantenido la resolución de 1920X1080 en PAL 16:19 de pantalla ancha en la exportación.

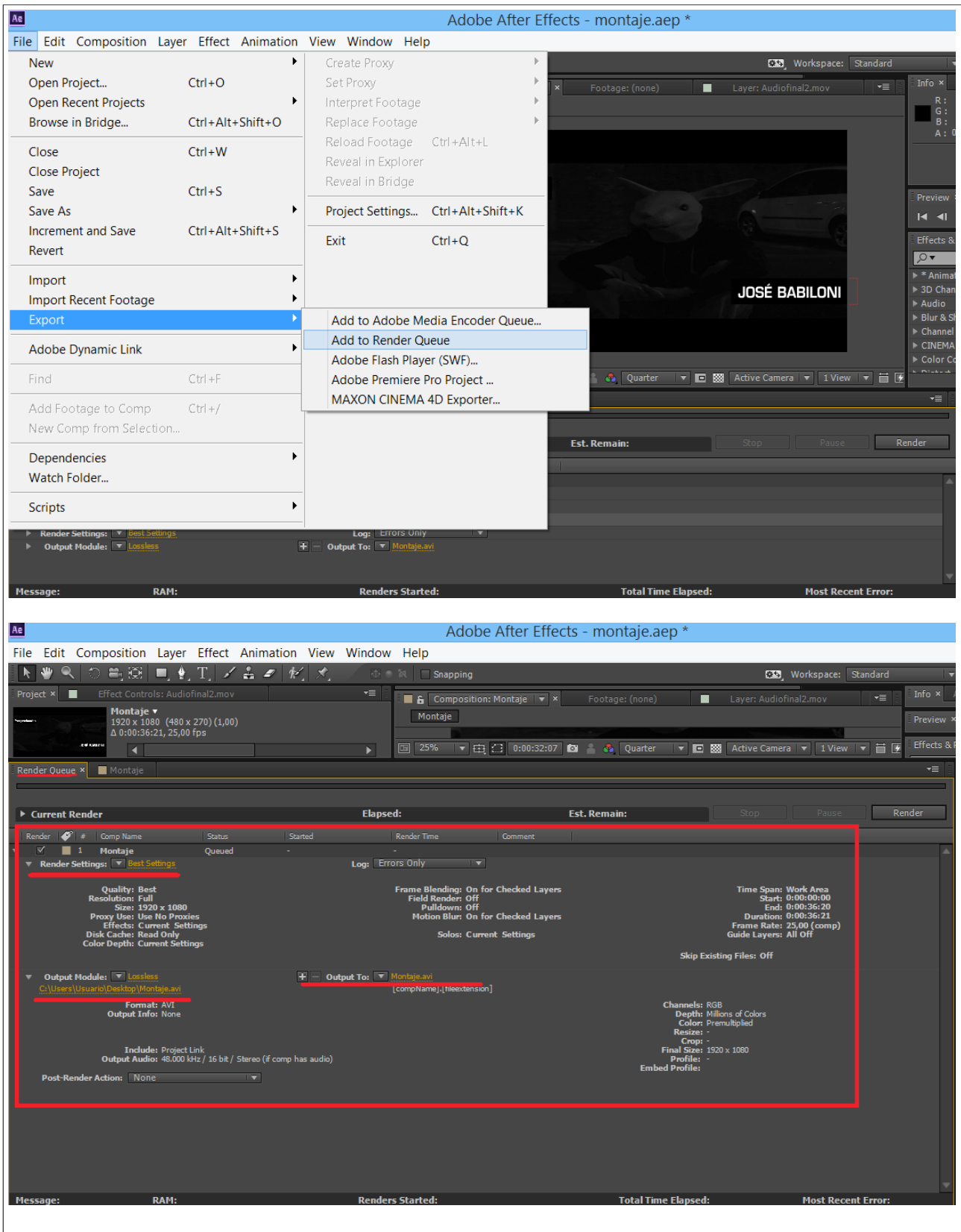


Figura 8: Exportación del Nuevo Diseño

En rojo vemos marcado el panel de “Render Queue”, donde vemos las preferencias y opciones de exportación que hemos modificado. Nuestra decisión de exportar el archivo en .MOV y no en .AVI, se debe al tamaño de archivo y a la compatibilidad. El .MOV ocupa mucho menos espacio que el .AVI y la compatibilidad con el archivo de .MP4 en el que está el cortometraje es mayor que con un archivo .AVI. Así hemos mantenido la resolución y la calidad del archivo de vídeo de los títulos de crédito con respecto al cortometraje para que al insertarlos en el mismo no haya una descompensación entre ambos, ya que son archivos independientes entre sí.

1.3.4) Inserción de los créditos al cortometraje.

Para acabar con nuestro flujo de trabajo tras la realización de todo el proceso de diseño, vamos a insertar el archivo de vídeo exportado con nuestro rediseño al cortometraje. Para ello, abrimos el proyecto de “Adobe Premiere Pro CC 2017” en el que tenemos nuestro cortometraje completamente editado y ya listo para exportar. Aquí, nuestra tarea consistirá, simplemente, en crear otra versión del cortometraje con el rediseño. Para ello, lo que haremos será eliminar de la composición el clip de vídeo correspondiente a los antiguos títulos de crédito y poner en su lugar el clip de vídeo correspondiente al rediseño. Tras ello, renderizaremos toda la secuencia y la exportaremos en el mismo formato que habíamos establecido como vemos en la *Figura 9: Inserción del Nuevo Diseño al Cortometraje*. En el recuadro en rojo vemos el renderizado.

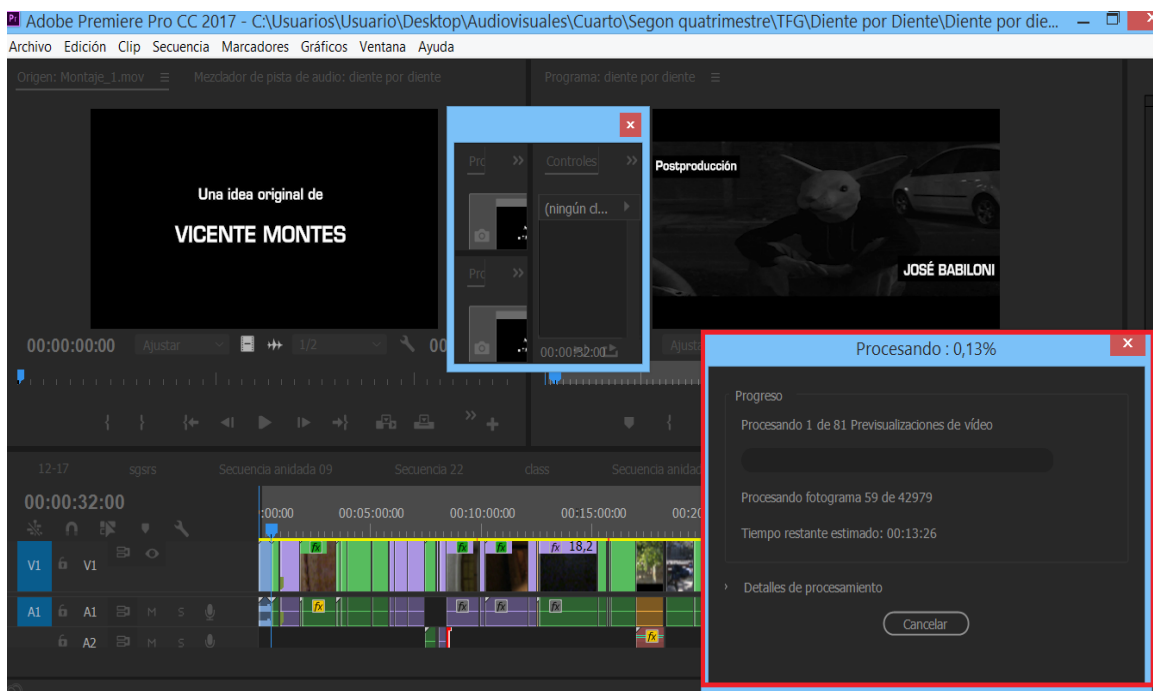


Figura 9: Inserción del Nuevo Diseño al Cortometraje

2) CONCLUSIÓN.

En esta última parte de nuestra tesina vamos a explicar diferentes aspectos que cabe destacar como modo de conclusión. Con respecto al objetivo que nos habíamos planteado con nuestro trabajo, creemos que hemos alcanzado satisfactoriamente la premisa de conseguir que los títulos de crédito de *Diente X Diente* sean más funcionales tanto visual como narrativamente que los anteriores. Podemos verificar dicha afirmación porque con nuestro diseño respetamos detalles técnicos y narrativos en relación con el cortometraje que en el diseño de los anteriores títulos de crédito no encontrábamos. Además en este ámbito y, atendiendo a los diseños de nuestros referentes, a la figura de Saul Bass y los aspectos formales que de todo ello emanan, nuestro rediseño tiene más ingredientes para ser más correcto que el anterior. Con ello no queremos decir que para su confección hayamos realizado un trabajo de animación y diseño de alto nivel, sino al contrario. De esto último deriva una de las conclusiones más importantes de nuestro proyecto. Nuestro rediseño se basa en una confección y articulación de elementos muy simples con los que cumplimos el objetivo propuesto y verificamos que “más no tiene por qué ser mejor”, prueba de ello está en nuestro producto derivado del análisis de referentes que nos llevaron a pensar que unas animaciones básicas podían ser correctas para llevar a cabo nuestro rediseño.

El principal problema encontrado a lo largo de nuestro proyecto ha sido el hecho de no tener un conocimiento avanzado sobre el diseño en el campo de los títulos de crédito. Por ello, no teníamos una idea fija o establecida de como llevar a cabo nuestro rediseño, tanto a nivel teórico como a nivel práctico que, tal y como hemos visto, van totalmente de la mano y no habríamos podido realizar nuestro trabajo sin estudiar ambos ámbitos. En el aspecto teórico, hemos superado dicha barrera mediante la documentación, la visualización y análisis de piezas audiovisuales en relación con el tema tratado. En el aspecto práctico hemos conseguido adaptar nuestro nivel en *Adobe After Effects* y *Adobe Premier Pro* de manera que a partir del análisis teórico encontramos una vía para crear la pieza audiovisual teniendo en cuenta nuestros conocimientos sobre ambos softwares.

Personalmente pienso que el proyecto nos ha servido para obtener conocimientos sobre el tema tratado, del cual teníamos nociones muy básicas. Además de ello, hemos descubierto que podemos adaptar esos conocimientos obtenidos a un trabajo práctico y personal. En este trabajo práctico y personal, nosotros aportamos algunas ideas y criterios, los cuales son moldeados atendiendo a principios formales que descubrimos a lo largo del proceso de trabajo y nos sirven para desarrollar y crear un nuevo producto audiovisual.

3) REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.

Alcaraz, N. (2016). *Las claves de la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de Vértigo*. Tesis Doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Aumont, J., y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. (C. Losilla, Trad.) Barcelona: Paidós.

Babiloni, J. Ballester, F. & Zarco, A. (2016). *Memoria Cortometraje: Diente X Diente*. Trabajo de Final de Grado. Valencia: Universidad de Valencia.

Cazorla, G. & Martin, M. (2014). *Diseño Audiovisual: Creación de los títulos de crédito iniciales de un largometraje. El fin de la infancia*. Tesina de Máster.

Castellón: Universidad Jaume I.

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/110681/TFM_2014_CazorlaGarc%C3%ADaC.pdf?sequence=1 [Consulta: 2 de Abril de 2017].

Costa, J. (2008). *Diseñar para los ojos* (Vol. 2ª ed). Barcelona: Costa Punto Com.

<https://es.slideshare.net/jrosario1/diseñar-para-los-ojos-joan-costa> [Consulta: 2 de Abril de 2017].

Costa, J (2004). *La imagen de marca: un fenómeno social*. Barcelona: Paidós, D.L.

Field, S. (2001). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones* (Sexta edición ed.). (M. Heras, Trad.) Madrid: Plot.

Gamonal Arroyo, Roberto (2005). "Títulos de crédito. Píldoras creativas del diseño gráfico en el cine" en *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 14 - Nº 6.

Herráiz Zomoza, B. (2008). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*. Tesis doctoral, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Morell, E. (2011). "Kyle Cooper: el arte de los títulos de crédito en 'Seven'" en *centromujer.republica.com*, Octubre de 2011. <http://centromujer.republica.com/cine/kyle-cooper-el-arte-de-los-titulos-de-credito-en-seven.html> [Consulta: 29 de marzo de 2017].

Ràfols, R., & Colomer, A. (2003). *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili, D.L.

Sánchez - Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje Cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Solana, G., & Boneu, A. (2007). *Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona: Index Book.

Swann, A. (2001-2002). *Bases del diseño gráfico* (Vol. 4ª y 5ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

YOUTUBE, "A HERO THEME – MK2" en *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ql0K29jBD8> [Consulta: 25 de julio de 2017].

YOUTUBE, "EL HOMBRE DEL BRAZO DE ORO (The Man With The Golden Arm, 1955, Full Movie, Spanish, Cinetel)" en *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=IFEz53zq0HM>

YOUTUBE, "Introducción a EL HOMBRE DEL BRAZO DE ORO – MAYO/JUN 2013 – FILMOTECA SANT JOAN D' ALACANT" en *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=X63ANxDz4xk> [Consulta: 20 de julio de 2017].

YOUTUBE, "SE7EN/ opening credits/ 720p" en *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=OEq-4fua3IM> [Consulta: 29 de marzo de 2017].

FILMOGRAFÍA CONSULTADA.

Kopelson, A. (Productor), & Fincher, D (Director). (1995). *Seven* [Película]. EEUU: New Line Cinema.

Preminger, O. (Productor y Director). (1955). *El Hombre del Brazo de Oro* [Película]. EEUU: United Artists.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Alcaraz, N. (2016). *Las claves de la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de Vertigo*. Tesis Doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Aumont, J., y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. (C. Losilla, Trad.) Barcelona: Paidós.

Field, S. (2001). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones* (Sexta edición ed.). (M. Heras, Trad.) Madrid: Plot.

Ràfols, R., & Colomer, A. (2003). *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili, D.L.