



# EL DISEÑO GRÁFICO DE SAUL BASS EN EL UNIVERSO DISNEY ANÁLISIS DE LA SECUENCIA DE APERTURA DE MONSTRUOS S.A.

*SAUL BASS GRAPHIC DESIGN STYLE ON DISNEY'S UNIVERSE.  
ANALYSIS FROM MONSTER'S INC OPENING*

**Águeda María Valverde Maestre**

Universidad de Granada

.....

Recibido: (22 07 2024)

Aceptado: (09 12 2024)

.....

DOI: 10.33732/ASRI.6802

## **Cómo citar este artículo**

Valverde Maestre, Á. M. (2024). El diseño gráfico de Saul Bass en el universo Disney. Análisis de la secuencia de apertura de *Monstruos S.A.* *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (26), 17-37  
Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6802>

## **Resumen**

Además de recoger la evolución del lenguaje cinematográfico, las secuencias de título permiten conocer el estilo de sus respectivos

directores, productoras y artistas gráficos. Estas “microestructuras” (Zunzunegui, 2016) son capaces de anticipar las claves narrativas de la obra audiovisual a la que acompañan e, incluso, convertirse en producciones audiovisuales con



una imagen corporativa y sentido propios. La siguiente investigación relaciona las características estilísticas, narrativas y discursivas de Saul Bass, uno de los diseñadores gráficos más célebres de la historia, con la cabecera la película animada *Monstruos S.A.* (2001) con el propósito de definir las conexiones entre The Walt Disney Company, Pixar Animation Studios y las aportaciones del autor mencionado. Por un lado, se analiza la forma, el contenido y las relaciones intertextuales de la secuencia de apertura de este filme, mientras que, por otro lado, se repasan las teorías vinculadas con los universos creativos de ambas compañías.

### Palabras clave

Secuencia de créditos; Disney; Pixar; Monstruos S.A., Saul Bass.

### Introducción

Durante la primera mitad del siglo XX, la cinematografía norteamericana establece una serie de pautas relacionadas con la realización audiovisual. Por ejemplo, los títulos de crédito del cine clásico son rótulos trazados a mano, cuyas funciones principales son delimitar el inicio y el final de la película, brindar información adicional sobre sus respectivos participantes y evitar la piratería gracias al reconocimiento de la autoría (Blancas-Álvarez, 2016, p. 119). Las innovaciones en el ámbito de la animación, unidas a la aparición de nuevas corrientes artístico-literarias, se traduce en la revalorización de los *openings* y los *endings* como piezas de interés estético. A pesar de que autores como Hitchcock defienden los títulos de apertura y cierre clásicos, tan prácticos como económicos (Truffaut y Hitchcock, 1993), Friz Freleng, el ilustrador de *La Pantera Rosa* (*The Pink Panther*, Blake Edwards, 1963), opta por articular un universo preciosista. Nos adentramos en una etapa en la que las cabeceras y los créditos finales se diferencian, representan los intereses de sus creadores e, incluso, alcanzan mayor reconocimiento que las películas a las que acompañan.

### Abstract

*Those microstructures (Zunzunegui, 2016) synthesize the cinematographic language evolution and the style characteristics from producers, film directors and graphic artists, among other creators. This research explains the relation between the style, narrative and discursive features from Saul Bass and Monster's Inc. opening (2001). Besides, it describes the peculiarities from Walt Disney Company and Pixar Animation Studios universes. This study analyzes the form, the content and the intertextuality which appear in the opening, proving his connexion with postmodern cinema, and relates the references from the reality with the Walt Disney Company and Pixar Animation Studios cosmos.*

### Keywords

*Opening; Disney; Pixar; Monsters Inc; Saul Bas.*



Tanto la influencia de la cartelería como la importancia de la tipografía o los valores de las vanguardias cinematográficas quedan recogidas en los títulos de obras como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), *Ritmo 21* (*Rhythmus 21*, Hans Richter, 1921) o *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927). En este panorama, “un auténtico icono” del diseño gráfico, Saul Bass, “define una nueva era del cine norteamericano” (Ros, 2020). Con *El hombre del brazo de oro* (*The man with the golden arm*, Otto Preminger, 1955), *Vértigo* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), *Anatomía de un asesinato* (*Anatomy of a murder*, Otto Preminger, 1959) o su desempeño en el ámbito de la cartelería se distinguen por su sello personal. Sus cánones estéticos aún permanecen vigentes en distintas áreas del diseño gráfico.

La hipótesis de partida de nuestro estudio es que The Walt Disney Company y Pixar Animation Studios<sup>1</sup> emulan las particularidades narrativas y formales de Saul Bass en el largometraje *Monstruos S.A.* (*Monster's, Inc.*, Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001). No obstante, ¿supone esta secuencia de apertura una traslación académica y formal de las pautas de estilo del diseñador o actualizan su estilo? ¿Es un homenaje, una referencia o una copia?

El objetivo principal de nuestra investigación es analizar la secuencia de apertura de la película *Monstruos S.A.*, con el fin de esclarecer las funciones narrativas, discursivas (y estéticas) presentes en un filme de animación posmoderno (Zavala, 2003, 2005). Como se perfila en párrafos posteriores, el objeto de estudio de esta investigación son las “microestructuras”, elementos enmarcados en el “microanálisis fílmico” destacados por su relevancia en la industria cinematográfica. (Zunzunegui, 1996) A su vez, conocer las características de fragmentos capaces de sintetizar las intenciones del cineasta y, simultáneamente, “configurar las expectativas de la audiencia (Magro-Vela, 2023, p. 100, en referencia a Inceer, 2007, p. 3), resulta necesario para comprender y corroborar la evolución de la animación.

## 1. Saul Bass: del diseño de cartelería a la gran pantalla

La influencia de Gyorgy Kepes (docente instruido en escuela racionalista alemana Bauhaus), del Constructivismo ruso, el Dadaísmo, el De Stijl y el Expresionismo forman parte de la identidad autoral de Saul Bass (Blancas-Álvarez, 2016). Los carteles del diseñador combinan formas geométricas simples con colores sólidos. Gracias a los contrastes (sobre todo, entre el rojo, el blanco, el negro y el amarillo), genera un gran impacto visual y consigue crear ilustraciones distintivas (Blancas-Álvarez, 2016). Por medio del simbolismo, relaciona los recursos narrativos y discursivos de una obra audiovisual. Por ejemplo, en *Anatomía de un asesinato* (1959), la balanza apela al peso del orden judicial en el mundo posible.

---

<sup>1</sup> A partir de este momento, acotaremos las denominaciones de The Walt Disney Company y Pixar Animation Studios como Disney y Pixar, respectivamente.

Más allá de su funcionalidad, las tipografías forman parte de la composición fotográfica. Las letras se alinean con los colores y las formas de sus diseños para lograr armonía o, en su defecto, llamar la atención del espectador a través del ruido visual (Suárez, 2011). En sus secuencias de créditos introduce dichas singularidades y, además, crea tendencia (Gómez Llorente, 2011; Palacios, 2005; Suárez, 2011). Al animar los elementos que configuran las imágenes (es decir, dotarlos de movimiento) y sincronizarlos con la música, consigue que los títulos de crédito se adquieran su propio ritmo. Por lo tanto, estas microestructuras, se integran con la obra audiovisual a la que acompañan y anticipan aspectos relacionados con el tono o los temas. Mientras que en *Vértigo* (1958), los movimientos rotatorios apelan a la desorientación, en *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), las líneas, figuras abstractas y colores vivos se entremezclan con la música con el fin de evocar tensión (Figueras, 2013).

Directores de proyección internacional como Alfred Hitchcock, Otto Preminger y Martin Scorsese no dudan en contratar sus servicios. La evolución constante de Saul Bass, así como su virtud para aunar su visión personal con la identidad de cualquier autor no solo resulta tan atractiva como atrayente. Su minimalismo abandona las “narraciones pictóricas” (Blancas-Álvarez, 2016, p. 123). Comunica ideas de cualquier tipo, emociona de una forma indescriptible y, en definitiva, marca un precedente (Blancas-Álvarez, 2013; Horak, 2014).

## 2. Conexiones entre Disney, Pixar y el mundo “humano”

Disney se posiciona como un imperio responsable de productos universales, líder en lo que respecta a las innovaciones tecnológicas relacionadas con el cine de animación (Rodríguez-González, 2015, p. 33; Sánchez-Casademont, 2020). De hecho, “la evidente notoriedad de la marca en todos los rincones del mundo hace que nos cuestionemos cómo y cuándo esta comenzó a estar presente en la vida de prácticamente cualquier ciudadano” (Rodríguez-González, 2015, p. 5). Sus cintas contienen información clave sobre el contexto social, político, económico y cultural de distintas épocas, como demuestran las investigaciones recientes sobre los personajes femeninos (López-Iglesias y De Miguel-Zamora, 2013; Míguez, 2015, p. 41), entre otros ejemplos. Por estos motivos, analizar su filmografía nos permite conocer los rasgos estilísticos de su equipo y documentar el desarrollo temático, estético y tecnológico de la industria. Aunque Disney no llega a contratar a Saul Bass, la estética del diseñador “deja una huella indeleble en el tiempo, y (..) la esencia de sus propuestas revive una y otra vez en los diseños más actuales” (Blancas-Álvarez, 2016, p.130). En esta línea, nuestra investigación busca su rastro en las cintas de Disney y Pixar del siglo XXI con el fin de comprender los perfiles estéticos utilizados en sus secuencias de créditos.

En otro orden, las supuestas conexiones entre las producciones de Pixar se recopilan, por primera vez, en la obra de Negróni (2015), quien asegura que todas las películas de compañía se desarrollan en el

mismo universo, como ocurre con Marvel (Marino, 2020). Como respuesta, los empleados de Disney y su filial publican vídeos recopilatorios de easter eggs , entre otras iniciativas que continúan promoviendo las especulaciones del público.

### 3. Estudio del caso de *Monstruos S.A.*

*Monstruos S.A.* es un largometraje de animación desarrollado en Estados Unidos, producido por Disney y Pixar. Su aceptación y su éxito en taquilla se traducen en el interés de esta investigación por sus títulos de apertura y en galardones como dos premios Oscar, un BAFTA, la nominación de la Asociación de Críticos de Los Ángeles y dos secuelas: el cortometraje *El coche nuevo de Mike* (*Mike's New Car*, Pete Docter y Roger Gould, 2002) y la película *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013). Narra las aventuras de James P.Sullivan y Mike Wazowski, dos monstruos cuyo trabajo consiste en asustar a niños humanos para obtener la energía que emiten sus gritos. Cuando Boo, una niña humana, cruza la puerta de su habitación, ambos intentan devolverla a su hogar y, así, restaurar el equilibrio del mundo de los monstruos.

### Metodología

La metodología escogida es de carácter cualitativo, dada su idoneidad para el estudio de temáticas enmarcadas en las Ciencias Sociales, las Artes y las Humanidades. Como se menciona en párrafos anteriores, nuestro objeto de estudio es el *opening* de una obra audiovisual reconocida por la Academia y la audiencia contemporánea y de interés para sus respectivas productoras. En primer lugar, utilizaremos el modelo propuesto por Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020), cuya finalidad es realizar un análisis narrativo y discursivo. En las siguientes tablas, presentaremos un esquema cuyas modificaciones se adaptan a nuestros propósitos:

**Tabla 1.** Análisis discursivo I. Composición de la imagen

Tipología del plano (Millerson, 1991; Inceer, 2007; Solana y Boneu, 2007)	Plano General (PG)
	Plano Entero (PE)
	Plano Americano (PA)
	Plano Medio (PM)
	Primer Plano (PP)

	Plano Detalle (PD)	
Naturaleza de la imagen (Pérez-Rufi y Jódar-Marín, 2018)	Tipología de la imagen	Imagen en movimiento
		Imagen fija
		Imagen generada digitalmente
	Origen de la imagen	Contenido original creado
		Contenido de archivo
		Contenido creado de imitación de archivo
Ritmo (Salt, 2006; Baxter, 2014; Castillo, 2016)	Duración del plano	
	Movimientos de cámara	Panorámica o panorámica digital
		Zoom o zoom digital
		Travelling o travelling digital

Elaboración propia. Fuente: Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020, p 178).

Tabla 2. Análisis narrativo I. Elementos esenciales del relato

Opening narrativo			
Personajes (Bort, 2012; Casetti y Di Chio, 2017)	Personaje como rol	Peso del personaje	Protagonista
			Secundario
			Colaboración especial
			Personaje episódico
	Posición respecto a otros personajes	a	Espacio propio
			Espacio compartido



	Personaje como actante	Identificador actor/ actante	Separación total actor/actante y rótulos del actor
			Presencia actor/actante pero sin vinculación con rótulos
			Presencia del actor/actante y rótulos vinculados
			Presencia de actor sin referencia al actante, con rótulos vinculados e, incluso, mirando a cámara
Ambientes	Naturaleza del espacio	Espacio exterior	Espacio interior
			Tipos de espacio
	Espacio representativo		
	Espacio real		
	Espacio propio		
	Relación espacios, <i>opening</i> serie y	Sin relación	
		Con relación	
		Sin relación conocida	
	Tiempo (Genette, 1997; Zunzunegui, 1997)	Pasado	Prehistoria
			Edad Antigua y Edad Media
Historia Contemporánea			
Siglo XXI			
Pasado reciente			
Pasado indeterminado			
Presente		Presente	
		Presente indeterminado	



	Futuro	Futuro cercano
		Futuro indeterminado
	Tiempo indeterminado o variable	
<b>Opening como logo</b>		

Elaboración propia. Fuente: Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020, p 179).

**Tabla 3.** Análisis discursivo II. Elementos textuales que intervienen en la creación del título

<b>Categoría tipográfica</b> (Brown, 1992)	Caracteres con remate
	Caracteres de palo seco
	Caracteres rotulados
	Caracteres decorativos
<b>Tamaño del texto</b>	Porcentaje que ocupa en pantalla
<b>Posición del texto</b>	Posición cuadrante superior izquierdo
	Posición cuadrante superior derecho
	Posición cuadrante inferior izquierdo
	Posición cuadrante inferior derecho
	Posición centrada
<b>Relleno de la fuente</b>	Color sólido
	Textura
	Transparencia
<b>Borde</b>	Con borde
	Sin borde
<b>Sombra</b>	Con sombra
	Sin sombra
<b>Duración del texto</b> (Casetti y Di Chio, 2017; Pérez-Rufí y Jódar-Marín, 2018)	
<b>Integración del texto en el discurso</b>	Texto diegético



(Casetti y Di Chio, 2017; Pérez-Rufí y Jódar-Marín, 2018) **Texto extradiegético**

Elaboración propia. Fuente: Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020, p 179).

**Tabla 4.** Análisis discursivo III. Interrelación entre la banda sonora y los elementos visuales

<b>Tipo de elemento sonoro</b> (Casetti y Di Chio, 2017; Matamala y Orero, 2011)	Voz		
	Ruido		
	Música	Composición	Lírica
			Instrumental
	Autoría	Independiente a la serie	Original Versionada
	Dependiente	Compuesta para la serie	
<b>Naturaleza de la fuente sonora</b> (Bordwell y Thompson, 1995; Casetti y Di Chio, 2017)	Diegético	<i>Onscreen</i>	Interior
			Exterior
		<i>Offscreen</i>	Interior
			Exterior
	Extradiegético		

Elaboración propia. Fuente: Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020, p 180).

Dada la relevancia de las conexiones en las obras audiovisuales de Disney y Pixar, consideramos ocho tipos de relaciones intertextuales.

**Tabla 5.** Tipos de intertextualidad

**Tipos de intertextualidad** Intratextualidad

(Genette, 2001; Marinkovich, 1998)	Extratextualidad
	Interdiscursividad
	Metatextualidad
	Architextualidad
	Paratextualidad
	Hipotextualidad e hipertextualidad

Elaboración propia.

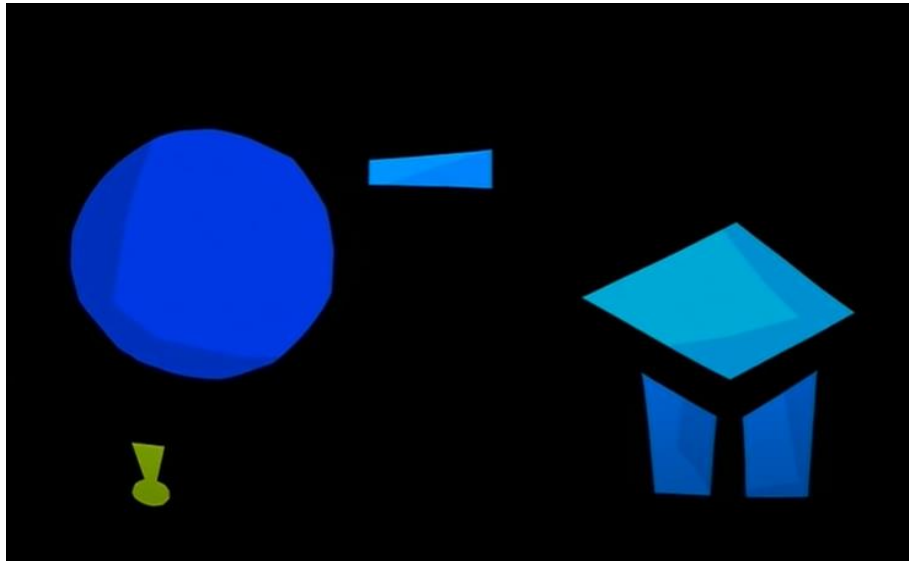
## Resultados

### 1. Análisis discursivo I: composición de la imagen

La cabecera de *Monstruos S.A.* (fig. 1) abarca un minuto y treinta segundos. Esta duración coincide con los estándares temporales de los *openings* y *endings* de series y películas de animación japonesa, los cuales, por lo general, pretenden contextualizar al espectador y presentar el desempeño de los personajes ante circunstancias vinculadas con la historia (Valverde-Maestre et al., 2023). Se trata de una película animada mediante ordenadores y otros dispositivos electrónicos, por lo que la naturaleza de la imagen es digital. En otro orden, aunque Disney y Pixar suelen versionar cuentos tradicionales, *Monstruos S.A.* es una idea original. El *opening* al completo está compuesto por planos generales. La ausencia de cortes o transiciones permite dividir su estructura en una secuencia y tres planos secuencias<sup>2</sup>. Los dos primeros planos muestran los logotipos de las productoras, así como una serie de fotogramas que no vuelven a reproducirse a lo largo del filme.

---

<sup>2</sup> Entendemos los planos secuencia como intentos por “desarrollar a lo largo de una sola toma una acción integral que pueda considerarse una secuencia completa” (Sánchez-Escalonilla, 2003, p. 236).



**Figura 1.** Primer plano secuencia. Aparición del primer grupo de figuras geométricas (00:00:12).  
*Monstruos S.A.*

El primer plano secuencia comienza con la aparición de seis formas geométricas sobre un fondo negro (un círculo, un trapecio, un romboide, dos trapezoides y una combinación entre un círculo, un trapecio y un triángulo, respectivamente). Mientras que las figuras más simples están coloreadas y sombreadas en tonalidades azules, en la más compleja predomina el verde manzana y carece de zonas oscuras. Los extremos o contornos de estos componentes aparecen deformados y marcados por cortes rectos. A continuación, la composición verde parpadea y las geometrías azules se dividen en cuatro partes iguales antes de desaparecer. De nuevo, emergen siete siluetas desiguales (un rombo, un círculo, un trapecio y cuatro trapezoides) de distintos tamaños, en tonalidades azules y con sombras planas. En el interior de las piezas azules se vislumbran líneas con trazos irregulares, con una estética “hecha a mano”, en azul y negro. Acto seguido, se atisba un nuevo trapecio azulado, el cual aumenta su tamaño mientras las formas descritas con anterioridad se reordenan en su interior.

Por su parte, la composición verde avanza hasta el centro del trapecio azul y crea dos ondas verdes, a la que les sigue una puerta con trazos detallados. El pomo de dicha puerta se gira y, al abrirse, descubre un armario con camisetas, compartimentos y juguetes varias tonalidades de azul y negro. La puerta se cierra y se vuelve a abrir. En esta ocasión, muestra el plano detalle de la boca de un monstruo cuya piel verde, garganta granate y dientes planos se configuran a partir de formas geométricas complejas. Una vez más, la puerta se cierra, tiembla y se desplaza hacia la parte superior de la pantalla, donde desaparece. El segundo plano secuencia (fig. 2) comienza con la aparición de dos sucesiones de puertas, moradas y rosadas, desde los márgenes inferiores izquierdo y derecho. Este conjunto de elementos recorre el fondo.

Primero, se mueven hacia arriba. Después, las figuras situadas a la izquierda giran hacia la izquierda y las de la derecha hacia la derecha. Finalmente, descienden, se apilan, avanzan hacia el centro de la imagen y se ordenan en horizontal.



**Figura 2.** Segundo plano secuencia. Aparición de la tipografía (00:00:40). *Monstruos S.A.*

Las nuevas puertas se abren de derecha a izquierda en la primera fila (con el fin de emular el canon de lectura occidental) y de derecha a izquierda en la segunda (para armonizar la composición). Desde la primera puerta de la segunda sucesión, asoma un ojo. Su pupila se achica al escuchar una nota aguda (procedente de la pista de audio). La puerta se cierra y se reabre para mostrar una serie de letras, las cuales conforman la expresión “Walt Disney Pictures”. El margen inferior derecho descubre el brazo de un monstruo, cuya tonalidad es afín a los verdes y azules de las puertas. Entre sus tres dedos, sujeta una tiza blanca, con la que escribe el texto “Presents”. Desde el borde izquierdo de la pantalla se atisba una nueva puerta, que se abre para mostrar la extremidad de otro monstruo (esta vez, con cuatro dedos y coloreado tanto en blanco como en azul), que arrastra los textos hacia él. Después, dicha puerta se cierra, a la par que el brazo de la derecha se oculta. Deja caer la tiza. Su movimiento circular marca el final de la escena.

El tercer plano secuencia (fig. 3) coincide con la conclusión del anterior. La tiza giratoria se transforma en una puerta naranja. Al abrirse, se desplaza de derecha a izquierda mientras expulsa las letras que conforman el texto “a Pixar Animation Studios Films”, cuya tipografía decorativa es idéntica a la vista en el caso de “Walt Disney Pictures”. La única diferencia es que el fondo de las segundas aparece coloreado en ocre. La puerta naranja cambia de tamaño y navega por el fondo. Da paso a nuevas puertas en una

gama cromática que oscila desde el marrón a los rojos, naranjas y amarillos. Desde una de las puertas, ubicada a la izquierda de la composición, asoma un monstruo, cuya fisionomía es similar a la de una serpiente verdosa con cola roja y ojos negros y amarillos. Entra y sale de la imagen gracias al resto de puertas al mismo tiempo que devora las letras, a excepción de la “m” de la palabra “Film”, que se transforma en mayúscula. La serpiente huye por una de las puertas izquierdas y, al desaparecer, provoca que todas las puertas se cierren.



**Figura 3.** Tercer plano secuencia. Puertas con tipografía en su interior (00:01:11). *Monstruos S.A.*

Desde los márgenes de la pantalla, aparecen nuevas puertas amarillas, naranjas, rojas, marrones, azules y verdes, las cuales se superponen entre sí. Al abrirse, descubren un conjunto de letras azules que respetan la tipografía decorativa descrita en párrafos anteriores. Las puertas situadas en la parte delantera desaparecen y dejan un espacio en negro en el centro de la pantalla. Las letras “caen”, desordenadas, en dicho hueco. Cuatro nuevos monstruos surgen desde las puertas restantes: uno desde la derecha, otro desde la izquierda, uno desde abajo y, el último, desde arriba. Con sus extremidades, reorganizan las letras y crean el texto “onsters, Inc.”. Se esconden y, por la puerta roja (situada a la izquierda), se atisba la serpiente comentada con anterioridad. Deposita la letra “M” para completar el título del largometraje, “Monsters, Inc.”. Antes de ocultarse en una puerta naranja, ubicada en la parte inferior derecha de la imagen, toca con la cola dicho título para transformar la tipografía en una Sans Serif negrita en color azul, la cual representa la imagen corporativa del filme y destaca por el uso de un ojo pictórico en el centro de la “M”. Para finalizar, las puertas se agrupan y cubren el fondo por completo. La cabecera termina con la aparición de nuevas puertas azuladas desde los bordes de la pantalla, su posterior desaparición y la introducción de la cámara en una puerta abierta mediante un *zoom in* digital (el único movimiento de cámara existente en la secuencia de títulos analizada).



Los tres planos secuencia analizados tienen una duración de diecinueve segundos (primer plano secuencia, 00:00:10 - 00:00:29), dieciséis segundos (segundo plano secuencia, 00:00:29 - 00:00:45) y treinta y ocho segundos (tercer plano secuencia, 00:00:45 - 00:01:23). Por su parte, la escena final tiene una duración de nueve segundos.

## 2. Análisis narrativo I: elementos esenciales del relato

En la cabecera se aprecian extremidades pertenecientes a ocho monstruos diferentes. Dichos personajes carecen de peso en la historia, pues su papel se limita a colaborar en los títulos de crédito. Dos de ellos comparten su espacio en la segunda secuencia (en la que desaparecen los textos “Walt Disney Studios” y “Presents”). A su vez, cuatro de estos monstruos participan en el tercer plano secuencia, ordenando la palabra “onsters, Inc.”. Los rótulos no identifican a los participantes de la película. Los personajes principales y secundarios no aparecen en el *opening*, por lo que, en referencia a la identificación actor/actante, existe una separación total entre los mismos y los rótulos del actor.

A colación de los ambientes, la cabecera transcurre en un espacio abstracto, generado por los animadores. Por ello, la naturaleza de los espacios no puede catalogarse como interior o exterior. Sin embargo, el *opening* está relacionado con la trama, debido a que los asustadores utilizan las puertas para entrar a las habitaciones de los niños y obtener sus gritos. Asimismo, Boo llega al mundo de los monstruos (protagonistas de esta historia) gracias a una puerta. La misión de James Sullivan y Mike Wazowski es encontrarla para devolver a la pequeña a su hogar. El tiempo en el que transcurre la película es indeterminado o variable desde el punto de vista de la secuencia analizada. En otro orden, a pesar de que los elementos narrativos de la cabecera se vinculan con el resto de la cinta, sus funciones concuerdan con la definición de *opening* como logo de Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández (2020, p. 183), “aquel fragmento que no tiene relación más allá de informar el nombre de la serie y servir como marca (...) comercial”.

## 3. Análisis discursivo II: elementos textuales que intervienen en la creación del título

En la cabecera coexisten tres tipografías diferentes<sup>3</sup>. La primera es una fuente decorativa con caracteres de trazo irregular, serifas y relleno en negro, naranja o azul (en consonancia con la gama cromática de las puertas). Su contorno es blanco, tienen textura y carecen de sombras. Combina mayúsculas y minúsculas, así como distintas posiciones y tamaños (entre treinta y cincuenta puntos). La segunda mezcla letras de las familias Old Style y decorativa, en cursiva. Emulan la escritura a mano y su textura se asemeja a la de una tiza. Tanto las mayúsculas como las minúsculas no disponen de bordes o sombreados. Se

---

<sup>3</sup> Las tipografías descritas excluyen los logotipos de las productoras del largometraje.



sitúan en la parte inferior izquierda y su tamaño oscila los treinta puntos. Finalmente, la tipografía que representa la imagen corporativa del filme recuerda a la familia Sans Serif, en azul sólido, mayúscula, sin bordes, centrada y en negrita. Con un tamaño aproximado de treinta puntos, se sitúa en el eje central de la composición. Los caracteres cuentan con sombras blancas al estar sobre un fondo colorido.

La duración del texto en pantalla comprende desde la aparición de la primera letra hasta la desaparición, íntegra, del texto. Excluye los caracteres carentes de significado o de uso no tipográfico. Por consiguiente, la extensión de dichos textos es de nueve segundos en “Walt Disney Pictures” (00:00:35 - 00:00:44), cinco segundos en “Presents” (00:00:39 - 00:00:44), doce segundos en “a Pixar Animation Film” (00:00:47 - 00:00:59) y nueve segundos en las dos fuentes utilizadas para “Monsters, Inc.” (00:01:16 - 00:01:25). En referencia a los cánones metodológicos de Pérez-Rufí y Jódar-Marín (2018), es posible clasificar las duraciones estudiadas como reducidas, y constatar que la tipografía se ciñe a presentar a las compañías creadoras del metraje y el título del mismo. Por último, más allá de su relación con la historia, este *opening* es una secuencia independiente y extradiegética.

#### 4. Análisis discursivo III: interrelación entre la banda sonora y los elementos visuales

“Las posibilidades narrativas del sonido son incuestionables y las opciones en su aplicación múltiples” (Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández, 2020, p. 187). La banda sonora está compuesta por veinticinco canciones originales, creadas, por encargo, para la musicalización del filme (autoría dependiente, compuesta para la serie). El artista responsable de estas pistas, enmarcadas en el género musical jazz, es Randy Newman. El tema utilizado para la cabecera de esta película se titula *Monsters, INC. (Main Theme)* (2001, Randy Newman). Gracias al ritmo del jazz, los elementos narrativos y textuales del *opening* (como las puertas, los monstruos y el texto) pueden moverse al compás de la música. Tanto la coreografía, dinámica y divertida, como el carácter agudo de las trompetas recuerdan a las voces y gritos de los niños (cuyo interés narrativo para el filme se menciona en apartados anteriores). Mientras que los sonidos graves, procedentes de los trombones, se asocian con el tamaño y la aparente dureza de los monstruos, la interacción de los dos grupos de instrumentos citados alude a la confrontación entre el mundo humano y el de los monstruos. Dicha pista carece de voces, por lo que los instrumentos de viento-metal son los únicos elementos sonoros. Por otro lado, la fuente sonora no aparece en pantalla, lo que significa que la música es extradiegética. En este caso, “la banda sonora funciona como guía encargada de hilvanar los elementos visuales y darles continuidad para conseguir la unidad a partir de la fragmentación inherente del relato audiovisual” (Magro-Vela, Puebla-Martínez y Baraybar-Fernández,



2020, p. 187). La duración de la composición original es de dos minutos y treinta segundos, aunque los títulos de crédito utilizan una versión reducida de un minuto y treinta segundos.

## 5. Tipos de intertextualidad

Esta pieza es el primer trabajo de créditos animados digitalmente del diseñador Geefwee Boedoe. La idea surge ante las dificultades de ilustrar este tipo de secuencias y el interés de Pete Docter por un “estilo más gráfico” (Boedoe, 2016). Según IMDB (2021), *Monstruos S.A.* es el primer proyecto con reconocimiento mediático del director. Carece de relaciones intertextuales con sus obras anteriores pero su estilo, así como la creación de personajes que experimentan con distintas texturas, pelajes, de colores vibrantes o procedentes de mundos imaginarios, entre otras cuestiones, están presentes en creaciones posteriores como *Up* (2009, Pete Docter y Bob Peterson) o *Del revés (Inside Out)*, 2015, Pete Docter y Ronnie del Carmen), por lo que *Monstruos S.A.* actúa como hipotexto.

Tanto Disney como Pixar incluyen componentes icónicos de su filmografía en sus producciones. En este caso, Nemo de *Buscando a Nemo (Finding Nemo)*, 2003, Andrew Staton y Lee Unkrich) se atisba entre los juguetes de Boo, entre otros ejemplos. Lee Unkrich destaca por incluir seres no humanos o animales en sus creaciones. Crea espacios imaginarios memorables (la franquicia *Pizza Planet* en *Toy Story*) e ilustra desde el preciosismo. En *Monstruos S.A.* (hipertexto) incluye guiños a sus trabajos anteriores, como la pelota, el dinosaurio Rex o la pared con nubes de la habitación de Andy, extraídos de la saga *Toy Story*<sup>4</sup> (hipotexto).

Mientras que Pete Docter y Lee Unkrich continúan como artistas en Disney y Pixar, tras su participación en *Monstruos S.A.*, David Silverman abandona ambas empresas para formar parte de *Los Simpsons (The Simpsons)*, Matt Groening). La serie estadounidense caricaturiza, de forma recurrente, personajes pertenecientes al catálogo de Disney y Pixar (metatextualidad, architextualidad, exatextualidad e interdiscursividad). Posteriormente, en 2019, Disney compra a Fox por 71.300 millones de dólares un conjunto de licencias. Como resultado, es posible ver *Los Simpsons* en la plataforma de *streaming* Disney +. Las relaciones existentes entre textos fílmicos, literarios o publicitarios de Disney y Pixar son tanto extratextuales (si son desarrollados por artistas diferentes), como architextuales (los textos mencionados pertenecen al mismo género), metatextuales (en referencia a otras obras de dichas empresas) e interdiscursivas (destaca por la presencia de elementos propios de la cinematografía de animación, como

---

<sup>4</sup> Lee Unkrich dirige *Toy Story 2* (1999) junto a John Lasseter y Ash Brannon. Por su parte, Pete Docter trabaja como guionista.



la capacidad de animar y dotar de personalidad a objetos inertes, apelar a la fantasía o sincronizar la música con la imagen<sup>5</sup>, entre otras características). Para finalizar, las conexiones contextuales y formales de la cabecera demuestran la importancia de la paratextualidad, entendida como la relación de un texto con su periferia textual o entorno (Genette, 1989).

## Discusión y conclusiones

Los resultados obtenidos permiten establecer una relación entre la simbología de Saul Bass y las particularidades narrativas y discursivas del *opening* estudiado. La secuencia comienza con figuras abstractas, geométricas y sencillas que se transforman en figuras con mayor definición e interés para la trama. La manera en la que se ilustran las puertas y los monstruos es similar a la construcción del brazo en la cabecera de *El hombre del brazo de oro* (1955). Asimismo, en ambas microestructuras se escuchan ritmos propios del jazz<sup>6</sup>. La mezcla de figuras geométricas y abstractas, así como de colores planos y brillantes también forma parte de la identidad del artista. Dos ejemplos son las secuencias animadas de *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*, Billy Wilder, 1955) y *Vértigo* (1958).

Tanto el estilo como la funcionalidad de la tipografía del *opening* de *Monstruos S.A.* también coincide con la visión de Saul Bass. La irregularidad de las letras en *Anatomía de un asesinato* alude al terror y al suspense. En cuanto a la microestructura estudiada, la tipografía anuncia el carácter cómico de la cinta, así como a la importancia de los monstruos. Al igual que en este *opening*, las catorce de las secuencias cinematográficas creadas por Saul Bass contienen texto en movimiento, ideal para reforzar el significado y la personalidad de la historia.

Otra cuestión de interés en las creaciones de Saul Bass son las líneas. En *Psicosis* (1960), la unión entre los trazos y el texto emula movimiento, al igual que en *La vuelta al mundo en 80 días* (*Around the World in Eighty Days*, Michael Anderson, 1956). En *Monstruos S.A.*, dichos trazos contribuyen a la definición de las puertas y los monstruos. Por último, frente a las connotaciones narrativas de los *openings* y *endings* del diseñador, prevalecen los objetivos publicitarios. En nuestro caso, se distingue la funcionalidad del logotipo. En definitiva, en *Monstruos S.A.* se replican las particularidades estilísticas, formales y arraigadas en el contenido presentes en las ilustraciones de Saul Bass. Desde la interdiscursividad o la

---

<sup>5</sup> La sincronización del audio con la imagen se denomina, en la jerga popular, *mickey mousing*, en referencia a *Steamboat Willie* (Ub Iwerks, 1928), cinta en la que se utiliza por primera vez.

<sup>6</sup> El jazz es uno de los géneros musicales definitorios de la banda sonora de *Monstruos S.A.*.



metatextualidad hasta la architextualidad, hipertextualidad e hipotextualidad vistas en esta microestructura confirman nuestra hipótesis de partida.

Tras alcanzar nuestro objetivo principal, basado en desglosar la secuencia de apertura del filme seleccionado y profundizar en el ámbito del microanálisis fílmico, invitamos a que distintos investigadores estudien el universo creativo de *Monstruos S.A.* Por ejemplo, consideramos oportuna la observación de su banda sonora, la cual obtiene el premio Oscar en la categoría “Mejor canción” con *If I Didn't Have You* (Randy Newman, 2001). ¿Son el dinamismo de dicho tema, la creación de secuencias coreografiadas o la invención de canciones enmarcadas en un género las claves para la obtención de un galardón a nivel sonoro? A través de sus creaciones, un artista refleja su personalidad, estilo y referentes. Por ello, ciertas obras recuerdan a corrientes expresivas o autores anteriores. Sin embargo, ¿hasta qué punto es casual la representación de estos valores en los universos de Disney y Pixar? ¿Las relaciones intertextuales de ambas compañías buscan homenajear sus propias creaciones o, por el contrario, son meros indicios de un proyecto de mayor envergadura?

## Referencias bibliográficas

- Anderson, M. (Director). (1956). *Around the World in Eighty Days* [La vuelta al mundo en 80 días] [Película]. 20th Century Fox.
- Blancas Álvarez, S. (2016). Animando los títulos cinematográficos: De los pioneros a Saul Bass. *Con A de Animación*, 6, 118-134. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4800>
- Blancas Álvarez, S. (2013). Cinema and Graphic Design: Title Sequences by Saul Bass and Juan Gatti. *The International Journal of Visual Design*, 6 (4), 1-15. <https://doi.10.18848/2325-1581/CGP/v06i04/57927>
- Docter, P. y Del Carmen, R. (Directores). (2015). *Inside Out* [Del Revés] [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Docter, P. y Gould, R. (Directores). (2002). *Mike's New Car* [El coche nuevo de Mike] [Película]. Pixar Animation Studios.
- Docter, P. y Peterson, B. (Directores). (2009). *Up* [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Docter, P., Unkrich, L. y Silverman, D. (Directores). (2001). *Monsters, Inc.* [Monstruos S.A.] [Película]. The Walt Disney Company y Pixar Animation Studios.
- Edwards, B. (Director). (1963). *The Pink Panther* [La Pantera Rosa] [Película]. United Artists.
- Figueras, M. (2013, febrero 1). Saul Bass, la iconografía de los títulos de crédito. *Espinof*. <https://www.espinof.com/proyectos/saul-bass-la-iconografia-de-los-titulos-de-credito>
- Genette, G. (2001). *Umbrables*. Siglo XXI Editores.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.



- Gómez Llorente, A.M. (2011). Saul Bass y la introducción del arte europeo en el diseño gráfico norteamericano. *Norba: Revista de arte*, (31), 133-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4228113>
- González-Monaj, R. (2016). Pablo Núñez. Los créditos de la imaginación. *Con A de Animación*, 6, 30-41. <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4787>
- Groening, M. (Creador). (1989 - presente). *The Simpsons* [Serie de televisión]. 20th Century Fox Television.
- Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psycho* [Psicosis] [Película]. Paramount Pictures.
- Hitchcock, A. (Director). (1958). *Vertigo* [Vértigo] [Película]. Paramount Pictures.
- Horak, J.C. (2014). *Saul Bass: Anatomy of Film Design*. University Press of Kentucky.
- Iwerks, U. (Director). (1928). *Steamboat Willie* [Película]. The Walt Disney Studio.
- Jiménez de las Heras, J.A. y Jimeno Aranda, R. (2019). Los títulos de crédito como fórmula de condensación narrativa y simbólica: el caso de Lilith de Robert Rossen. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 42, 67-87. <https://doi.org/10.5209/dcin.63990>
- Landekic, L. (2016). *Monsters, Inc. Art of the Title*. <https://www.artofthetitle.com/title/monsters-inc/>
- Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [Metrópolis] [Película]. UFA.
- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Director). (1999). *Toy Story 2* [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- López Iglesias, M. y De Miguel Zamora, M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, 24, 121-142. <https://www.redalyc.org/pdf/996/99629534006.pdf>
- Magro Vela, S. (2023). De los títulos de crédito en el cine a los opening en series de ficción televisiva: Una evolución histórica desde la perspectiva de las series americanas. *grafica*, 11 (21), 99-111. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.237>
- Magro Vela, S., Puebla Martínez, B. y Baraybar Fernández, A. (2020). Los openings, antesala del relato de ficción en televisión: identidad y marca. *Revista de Comunicación*, 2 (19), 175-191. <https://doi.org/10.26441/RC19.2-2020-A10.1>
- Marinkovich, J. (1998). El análisis del discurso y la intertextualidad. *Boletín de filología (Universidad de Chile)*, 37 (2), 729-742. <https://boletinfilologia.uchile.cl/index.php/BDF/article/view/21478>
- Marino, J. (2020, julio 16). Teoría de Pixar / Todas las películas están conectadas. *Soy de cine*. <https://somosdecine.com/teoria-pixar/#:~:text=Pero%2C%20%BFqu%C3%A9%20es%20la%20Teor%C3%ADa,el%20Univer%20Cinematogr%C3%A1fico%20de%20Marvel>
- Míguez López, M. (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapuzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 2 (1), 41-58. <https://revistas.usc.gal/index.php/ricd/article/view/2666>
- Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía (2021). *Rhythmus 21 (Ritmo 21)*. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/rhythmus-21-ritmo-21>
- Negroni, J. (2015). *The Pixar Theory*. <https://www.pixartheory.com/>



- Newman, R. (2001). *Monsters, Inc. (Main Theme)* [Canción]. En *Monsters, Inc. Soundtrack*. Walt Disney Records.
- Osuna Acedo, S., Gil Quintana, J. y Cantillo Valero, C. (2018). La construcción de la identidad infantil en el Mundo Disney. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73 (11), 1284-1307. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6510248>
- Palacios, C. (2005). El diseño gráfico y el cine Saul Bass, el pionero del encuentro. *Contratexto*, (13), 140-148. <https://www.redalyc.org/pdf/5706/570667393013.pdf>
- Pérez Rufí, J.P. y Jódar Marín, J.A. (2018). Análisis de la edición, la postproducción y el diseño gráfico en el 'opening' de la serie 'Narcos' (Netflix): Propuesta de microanálisis fílmico para una secuencia de apertura para televisión. *Index.Comunicación*, 8 (1), 21-55. <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/348>
- Preminger, O. (Director). (1959). *Anatomy of a Murder* [Anatomía de un asesinato] [Película]. Columbia Pictures.
- Preminger, O. (Director). (1955). *The Man with the Golden Arm* [El hombre del brazo de oro] [Película]. Columbia Pictures.
- Rajas Fernández, M. (2008). *La poética del plano secuencia: Análisis de la enunciación fílmica en continuidad* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio digital de la Universidad Complutense de Madrid.
- Ritcher, H. (Director). (1921). *Rhythmus 21* [Ritmo 21] [Película]. Filmstudio.
- Rodríguez González, D. (2015). *El imperio Disney: la clave de su éxito* [Trabajo de fin de grado]. RIUMA - Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga.
- Ros, E. (2020, mayo 8). Saul Bass: la revolución gráfica de Hollywood. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20200508/481011200074/saul-bass-titulos-credito-carteles-cinematograficos-hollywood-hitchcock-psicosis.html>
- Sánchez Casademont, R. (15 de junio de 2020). Disney Pixar: Las mejores películas del estudio ordenadas de mejor a peor. *Fotogramas*. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g31248045/disney-pixar-mejores-peliculas/>
- Sánchez Escalonilla, A. (2003). *Diccionario de creación cinematográfica*. Ariel Cine.
- Suárez, B. (2011). TYEMPO. Saul Bass, Kyle Cooper y Totuma TV. *Actas de Diseño*, (11), 211-215. <https://doi.org/10.18682/add.vi11.2710>
- Scanlon, D. (Director). (2013). *Monsters University* [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Stanton, A., y Unkrich, L. (Directores). (2003). *Finding Nemo* [Buscando a Nemo] [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Truffaut, F. y Hitchcock, A. (1993). *El cine según Hitchcock*. RBA.
- Valverde Maestre, Á.M., Gómez Pérez, F.J. y Pérez Rufí, J.P. (2023). Makoto Shinkai: un paseo a través del tiempo. En Morales Caruncho, X., Tizón Díaz, M. y Marfil Carmona, R. (Coords.). *Investigación y experiencias educativas centradas en la creatividad artística. Música, cultura audiovisual y artes escénicas en la sociedad de las pantallas* (pp. 713-735). Dykinson.

- Vertele (2019). 'Los Simpsons' tienen nuevo dueño: Disney compra Fox por 71.300 millones de dólares. *eldiario.es*. [https://www.eldiario.es/vertele/noticias/disney-compra-fox-acuerdo-simpson\\_1\\_7432438.html#:~:text=a%20su%20fin-,'Los%20Simpson'%20tienen%20nuevo%20due%C3%B1o%3A%20Disney%20compra%20Fox,p or%2071.300%20millones%20de%20d%C3%B3lares](https://www.eldiario.es/vertele/noticias/disney-compra-fox-acuerdo-simpson_1_7432438.html#:~:text=a%20su%20fin-,'Los%20Simpson'%20tienen%20nuevo%20due%C3%B1o%3A%20Disney%20compra%20Fox,p or%2071.300%20millones%20de%20d%C3%B3lares)
- Zavala, L. (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra*, 46. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520647003.pdf>
- Wiene, R. (Director). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [El gabinete del doctor Caligari] [Película]. Decla-Bioscop.
- Wilder, B. (Director). (1955). *The Seven Year Itch* [La tentación vive arriba][Película]. 20th Century Fox.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. ResearchGate.
- Zunzunegui Díez, S. (2016). *La mirada cercana: microanálisis filmico*. Shangrila.

## BIO



Águeda María Valverde Maestre es doctoranda en Ciencias Sociales (con la especialización en Comunicación Audiovisual y Periodismo) en la Universidad de Granada. Su línea de investigación principal es la cinematografía de animación japonesa y su tesis trata sobre el universo narrativo de Makoto Shinkai.

También, cuenta con las titulaciones de Técnica Superior de Audiovisuales y Espectáculos (Córdoba, 2016) y Graduada en Comunicación Audiovisual (Málaga, 2020), así como un Máster en Cinematografía (Córdoba, 2021) y un Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (especialidad en Lengua Castellana y Literatura) (Córdoba, 2022). En 2021, obtiene la 4.º mejor calificación de su ámbito en el Ranking SEDEA.

Forma parte del Equipo de Investigación COMMUNICAV: Procesos de creación, producción y postproducción audiovisual y multimedia (SEJ-585), ha publicado en revistas como *Communication & Society*, *Visual Review* o *Fonseca*, *Journal of Communication* y participado en congresos con proyección internacional.

[aguedavalma@correo.ugr.es](mailto:aguedavalma@correo.ugr.es)