

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

**Trabajo de Fin de Grado:**

Análisis cinematográfico e interpretativo de la psicología del color y del movimiento en la estética de Stranger Things.

**Autor:** David Hernández Navarro

**Nº expediente:** 142

**Tutora:** Beatriz Bonete López

**Departamento:** Psicología básica

**Curso académico:** 2018- 2019

**Convocatoria:** Junio

## Índice.

1. Justificación del trabajo.....	3
1.1. Resumen/Abstract.....	3
2. Introducción.....	5
2.1. Aproximación de la psicología a la cinematografía.....	5
2.1.1. Teorías cinematográficas y sus orígenes.....	6
2.1.2. Códigos-mensaje en la cinematografía.....	7
2.2. Psicología de la luz, color y movimiento.....	8
2.2.1. Significados de la luz.....	8
2.2.2. Significados del color y dimensión cultural.....	9
2.2.3. El arte del movimiento en el cine.....	9
2.3. Representación de las teorías cinematográficas.....	10
2.3.1. Teorías de la enunciación.....	11
2.3.2. Teorías del canal y del mensaje.....	11
2.3.3. Teorías de la recepción.....	12
2.4. Objetivos Generales.....	13
2.5. Hipótesis.....	13
3. Desarrollo.....	14
3.1. Metodología y procedimiento.....	14
4. Resultados e integración del marco teórico en el análisis de la imagen.....	16
4.1. Análisis del lenguaje cinematográfico de Stranger Things.....	17
4.2. Análisis de la psicología del color, la luz y el movimiento.....	17
5. Conclusiones.....	20
6. Bibliografía.....	22
7. Tablas y figuras.....	23
8. Anexos.....	28

## **1. Justificación del trabajo.**

### 1.1. Resumen/Abstract.

El título de este trabajo de fin de grado deja patente que la investigación se centrará en aspectos psicológicos de la dirección cinematográfica, poniendo un especial interés en tres de ellos: luz, color y movimiento. Persigue una investigación que además construirá una delicada relación entre la cinematografía y el espectador, pasando por el análisis de cuestiones morales y psicológicas que envuelven todo este contexto audiovisual.

Antes de comenzar con el estudio, es necesario responder a tres cuestiones consecuentes que el mismo título obliga a resolver a pesar de su sencillez:

1. *¿Por qué centrarse en el marco de la psicología en el cine?*
2. *¿Por qué estudiar los aspectos del color, la luz y el movimiento en el cine?*
3. *¿Por qué estrechar aún más el estudio al análisis de una única pieza?*

En primer lugar, la cinematografía puede considerarse como el resultado de un exquisito proceso que da forma a una idea y pule su intencionalidad para alcanzar unos objetivos psicológicos generalmente sobre el espectador. Todo proyecto audiovisual tiene un público del que se espera una determinada reacción derivada del contenido percibido.

En segundo lugar, el color, la luz y el movimiento son tres elementos con una potencia de significado prácticamente infinita y por ello ofrecen una amplia variedad de técnicas. Estos tres instrumentos son considerados como generadores de emociones, por ello el principal objetivo de este trabajo consistirá en resolver la dicotomía entre si directores y guionistas emplean la técnica de modo consciente para alcanzar una deseada reacción en el espectador.

En lo referente a la tercera cuestión, la razón principal para centrar este trabajo en el análisis de una única obra cinematográfica es la necesidad metodológica de estrechar el campo de esta investigación. De esta manera se definirán unos resultados todavía más concretos entre los que abunden ejemplos relacionados con el marco teórico. El análisis se centrará en la estética y la psicología de *Stranger Things* centrando el estudio en los tres elementos mencionados.

*Palabras clave:* análisis cinematográfico; Stranger Things; color; movimiento; espectador; emoción.

The title of this final degree project makes clear that its research will be focussed on psychological aspects of film direction, with special emphasis on three of them: light, color and movement. It goes after an investigation that will also build a delicate relationship between cinematography and the viewer, what will allow to analyse moral and psychological issues that concern this audiovisual context.

Before starting the study, it is necessary to answer three consequent questions that the same title forces to solve despite its simplicity:

1. *Why focus on the framework of psychology in the cinema?*
2. *Why study the aspects of color, light and movement in the cinema?*
3. *Why further narrow this study to a single analysis of a piece?*

First of all, cinematography can be considered as a result of an exquisite process that shapes an idea and polishes its intentionality in order to reach psychological objectives, usually on the viewer. Every audiovisual project has an audience from which a certain reaction is expected depending on the perceived content.

In second place, color, light and movement are three elements with an infinite power of meaning and therefore offers a wide variety of techniques. These three instruments are considered as generators of emotions, so the main objective will be to find out if directors and screenwriters use the technique consciously to achieve a desired reaction on the spectator.

Regarding the third question, the main reason for focusing the study on a single cinematographic analysis is due to the methodological need to narrow the field of its research. In this way, even more specific results will be defined, among which many examples related to our theoretical framework abound. The analysis will be focussed on the aesthetics and psychology of Stranger Things, emphasizing the study in the three mentioned elements.

*Keywords:* film analysis; Stranger Things; colour; movement; viewer; emotion.

## **2. Introducción.**

### 2.1. Aproximación de la psicología a la cinematografía.

Psicología y cine son dos campos que siempre han permanecido estrechamente relacionados. Desde los orígenes de la cinematografía se ha perseguido una determinada respuesta por parte de la audiencia. Esta intención por alcanzar una conducta en el espectador se ha mantenido durante toda la historia del cine, desde su nacimiento con los hermanos Lumière y la *Salida de los obreros de la fábrica* hasta día de hoy. El resultado se resume en una concreta emoción.

La relación que guardan ambos conceptos siempre ha sido total, de manera que cada uno de ellos se influye mutuamente. El cine genera sentimientos y emociones que el espectador hace propias sintiéndose plenamente influido. Por lo tanto, se podría considerar como una máquina del tiempo que consigue revivir experiencias pasadas y a la vez recrear circunstancias futuras como los sueños. Esto permite al espectador adaptarse a contextos y estímulos nuevos.

Cuando se habla de teorías metodológicas se hace referencia a las epistemologías, es decir, las teorías del conocimiento. Esto es importante para entender el marco teórico de las teorías cinematográficas cuyo origen se encuentra en los años 60 cuando los estudios sobre cine se abren hueco en las universidades. Es el nacimiento de las teorías cinematográficas que estudian el contexto del cine desde una visión científica mediante la psicología, la sociología o la semiología.

Los aportes de estas tres ciencias en el campo de la cinematografía concluían principalmente en estudios sobre percepción, memorización, comprensión y participación. El principal objetivo trataba de analizar los estímulos y respuestas que generaban las imágenes en el público siendo estas el objeto de estudio fundamental. El segundo foco de estudio primario fue el entorno cinematográfico, con esto se hace referencia a cualquier fenómeno que sucediese en la relación público-sala-pantalla y cómo el espectador entraba en contacto.

Dos décadas más tarde emergieron las teorías de campo que definen al cine como un evento generador de causas y consecuencias en un contexto social. Estas teorías consideran que las obras cinematográficas cumplen un importante papel en la sociedad siendo capaces de generar cambios y promover movimientos y colectivos. Por esto

mismo, se trata de un objeto de estudio que puede ser analizado desde infinitas perspectivas ofreciendo una amplia cantidad de métodos combinables de observación y descomposición.

En este momento entra en juego el psicoanálisis. Las teorías que recoge esta ciencia centran toda su importancia en descomponer una obra para analizar sus elementos y revelar los posibles mensajes ocultos. Así mismo, considera al director como paciente a quien se le relacionan los sucesos como hechos procedentes de su inconsciente; en este área de estudio los sueños presentan una importancia considerable. Esto se debe a la comparación de la mecánica de los sueños con el cine, instrumento capaz construir espacios irreales e imaginarios en los que tanto el espectador como el autor pueden satisfacer sus deseos e inquietudes. Se trata de la creación de escenarios completamente oníricos, alejados de la realidad.

#### 2.1.1. Teorías cinematográficas y sus orígenes.

Siguiendo con una visión histórica es interesante realizar un recorrido a través de diferentes modelos de teorías cinematográficas, principalmente porque las maneras de entender el medio cinematográfico han evolucionado desde su aparición en 1895. Esta evolución se asocia a factores tecnológicos, económicos, sociales y culturales. Sin embargo, es importante destacar que las teorías no mueren con el tiempo, sino que se transforman y van dejando huella a lo largo de diferentes generaciones. En ningún momento se trata de demostrar qué teoría es mejor que otra, sino de recordar que "la teoría, como cualquier escrito, es palimpséstica; forma un mosaico de huellas de teorías anteriores y del impacto de discursos vecinos" (Toby Miller y Robert Stam, *Film and Theory: An Anthology*. P. 28). En conclusión, se trata de considerar a todas las teorías como cuestiones totalmente válidas sobre las que construir otras nuevas e infinitas especulaciones dentro de este campo.

Antes de continuar con el marco teórico de este trabajo es importante destacar que todas las teorías cinematográficas han empleado el esquema básico comunicativo a lo largo de décadas. Este paradigma define la comunicación como un sistema lineal formado por: emisor, canal y receptor. Este planteamiento explica que las teorías cinematográficas se puedan identificar siguiendo tres modelos que se estudiarán mas adelante: teorías de la

enunciación, teorías del canal y teorías de la recepción. Aclarar, además, que ninguno de estos tres modelos pretende conseguir aproximaciones puras, sino que todas las teorías puede ser complementarias. En definitiva, se trata de un esquema tripartito que nunca debe ser utilizado como modelo definitivo, pues cada teoría presentará diferente énfasis dependiendo del contexto.

### 2.1.2. Códigos-mensaje en la cinematografía.

A la hora de realizar un análisis cinematográfico es importante ser capaz de detectar todos los elementos que dotan de significado a una pieza audiovisual. Para ello muchas ciencias que entran en juego; distinguimos la psicología, la semiología y la sociología.

En toda estructura cinematográfica se aprecian una serie de códigos-mensaje como por ejemplo los movimientos de cámara, los flashback, el claroscuro, los símbolos culturales y los tipos de montaje. Algunos códigos son comunes a todas las películas, otros pertenecen a un género, e incluso los hay propios de un autor. Los códigos se relacionan en un conjunto, en un texto, en una secuencia, en una película o en un grupo de películas, de tal modo que pueden sentirse y leerse como un todo.

Cuando se habla del estudio de estos códigos-mensaje se hace referencia a la semiología o semiótica, donde la cinematografía encuentra el sentido en la utilización de estos signos y en la manera en la que se montan los planos. La semiótica se entiende como la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas por lo tanto, el fenómeno de la semiosis es la instancia donde "algo significa algo para alguien". Pero la semiología se extiende además en otras reflexiones y métodos, como el psicoanálisis, y proporciona un objetivo de estudio: el texto cinematográfico como espacio de estrategias de comunicación audiovisual. Además es importante distinguir que el cine comunica significados denotativos (imágenes que muestran similitud entre significado, y con las que se aproxima a la realidad), y significados connotativos (que son más producto de la cultura, como las figuras retóricas de los planos que intentan transmitir ideas y convierten al cine en algo dinámico).

Estudiar la forma de una película consiste en examinar el conjunto de esa película adoptando como pertinencia la búsqueda de su organización, de su estructura: esto sería

hacer un análisis estructural de la película, siendo esta estructura una estructura de imágenes y de sonidos (forma del significante) tanto como una estructura de sentimientos y de ideas (forma del significado).

Por el contrario, cuando se habla de un estudio del contenido, el auténtico análisis de la película sería justamente el estudio de la forma de su contenido: “si no es así, ya no es una película de lo que se habla sino de distintos problemas más generales a los que la película debe sus materiales de partida, sin que su contenido propio se confunda de ninguna manera con ellos, puesto que reside más bien en el coeficiente de transformación que hace sufrir a estos contenidos” (*Christian Metz , Propositions methodologiques pour l’analyse du film. P. 98-110*). (Anexo 1).

## 2.2 Psicología de la luz, color y movimiento.

Luz, color y movimiento son los tres elementos más apreciables en la composición estética de una obra y por ende conforman su sello de identidad propio. Conocer sus usos y significados permitirá analizar piezas audiovisuales desde un punto crítico y deductivo. Su explicación se encuentra de la mano de los mecanismos perceptivos que estos elementos hacen posible, pues consiguen construir todo un universo diegético a través del discurso cinematográfico.

### 2.2.1. Significados de la luz.

La luz es un elemento fundamental en la composición, principalmente por su capacidad para determinar el significado de una imagen y para expresar emociones. Sin luz no hay cine.

La luz es lo que permite y caracteriza la visión. Su importancia en el cine estriba no sólo en la cuestión técnica de “proveer” de luz suficiente a la escena para poder grabarla y verla, sino además en el aspecto creativo para “crear” una determinada atmósfera. (Pereira Domínguez, C. 2005). Según diferentes criterios, queda adjuntado al final del trabajo una tabla donde se explica todos los tipos de luces y los efectos que ocasionan. (Tabla 1).



### 2.2.2. Los significados del color y su dimensión cultural.

Crear una paleta de colores para alcanzar la estética deseada en una película es importante, pero quizás más importante que esto es el uso del color como la intrínseca y poderosa herramienta contadora de historias que es. Por ello, a continuación se muestra un recorrido por las diferentes uniones de color y significado que se han perseguido en el cine durante toda su historia. (Tabla 2 y 3).

Por otra parte, es importante diferenciar entre cuatro patrones de color que abordan distintos significados según el efecto que persiga el creador. Se distingue entre: patrón de color pictórico, histórico, simbólico y psicológico. (Tabla 4).

### 2.2.3. El arte del movimiento en el cine.

El movimiento es el elemento que define y constituye el cine, y que lo diferencia de otras artes. El movimiento tiene un alto valor significativo, tanto descriptivo-narrativo como expresivo. Por lo que saber identificar los movimientos interno y externo es crucial para entender la intencionalidad de cada escena en una composición. Puede ser:

- *Interno*. Se da en el encuadre, o bien la cámara se muestra inmóvil y los personajes y objetos sí presentan movimiento; o bien mediante el movimiento de cámara, que puede ser a su vez de:
  - *Movimiento de Rotación*: La cámara gira en torno de cualquiera de los ejes imaginarios que pasan por el centro de la cámara. Según sea el eje de apoyo puede ser Panorámica Horizontal, Panorámica Vertical o Panorámica Pendular.
  - *Movimiento de Traslación*: La cámara se mueve de un lado a otros sobre un carro provisto de ruedas. Según el tipo de movimiento realizado puede ser vertical, lateral, circular, divergente o de profundidad.
- *Externo*. Se da por yuxtaposición de encuadres, por el montaje de los mismos. El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje semántico, de una película. Existen distintos tipos de montaje atendiendo al relato cinematográfico:

- *Narrativo*: Asegura la continuidad de la acción mediante la simple yuxtaposición de planos. Narra una historia, una serie de hechos, pretendiendo ser fiel a la realidad.
- *Expresivo*: Narra los hechos tal y como los ve el realizador. Interesa más la visión del director acerca de los hechos y el impacto causado en el espectador observador, que el interés de éstos en sí mismos.

### 2.3. Representación de las teorías cinematográficas.

Desde que el cine ha sido visto como objeto cinematográfico, siempre se han mantenido presentes tres preguntas comunes. La prima de ellas está relacionada con la obra: ¿De qué está hecha una obra y cómo da a conocer su contenido? Otra segunda pregunta en relación al espectador: ¿qué entiende el espectador cuando ve una película y cómo y por qué lo entiende, y de qué le sirve? Y así la tercera pregunta guardaría relación con el autor: ¿cómo construye el autor su conocimiento del mundo?

Siguiendo estas cuestiones, es observable como la primera de ellas hace referencia a la ontología, la segunda a la ética y la tercera a la estética de la obra. Y es que, generalmente, las diversas teorías cinematográficas han pretendido responder estas cuestiones a pesar de no haberlas mencionado de esta manera.

Por consiguiente se alcanza un razonamiento que define “el análisis filmico como una investigación metacrítica que parte de una reflexión inicial sobre el cine que, a su vez, deriva en una segunda reflexión sobre los modos de conocer el cine. Por se entiende el análisis filmico como epistemología cinematográfica; y su actividad, como un modo de producir significación.” (*Manuel Vázquez de la Fuente, Epistemología de los modos de significación. P. 252*).

Pero, ¿qué es realmente una teoría cinematográfica?; la cuestión no presenta una respuesta absoluta, pues simplemente propone aproximaciones que se relacionan con los contextos sociales e históricos. Por ello, la única manera de contestarla es estudiando cada uno de los tres modelos de teorías cinematográficas mencionadas anteriormente. (*Tabla 5*).

Siguiendo estos modelos de teorías, a continuación se desarrollarán tres de ellas, a priori las más útiles a la hora de analizar la pieza cinematográfica propuesta en este trabajo. A

pesar de esto, también podrían tenerse en cuenta como base de estudio para diferentes investigaciones.

### 2.3.1. Teorías del cine de autor.

Referente al primer modelo de teorías, los primeros ensayos que se realizaron para definir el cine se caracterizaron por ser aproximaciones a cuestiones como “quién hace las películas y por qué”. Las teorías del cine de autor nacen dentro de las teorías de enunciación y se basan en una serie de posicionamientos románticos que sitúan al autor como centro de todo lo que se proyecta.

Truffaut afirmaba que “ el cine tiene que parecerse a aquél que lo hace, no porque sea autobiográfico, sino porque debe tener un estilo, una personalidad estética y temática: cómo y de qué hablan las películas” (Une certaine tendance du cinéma français. *Cahiers du Cinéma*, 31). Las teorías del cine de autor aparecen incluso en el cine más comercial de Hollywood y es que, aunque se trata de una postura completamente personal, todavía encuentran mucha aceptación en la actualidad.

El análisis cinematográfico propuesto para este trabajo tendrá el placer de contar con Matt Duffer y Ross Duffer como directores protagonistas, más conocidos como los hermanos Duffer. Y para los mejores críticos de televisión, como James Poniewozik (2016), quien escribe su reseña para The New York Times, la obra de los Duffer es precisamente una muestra de la vida de los años 80 “con una dosis de ciencia ficción spielberguiana mezclada con motivos del horror ochentero”. Se habla del retorno de un cine de autor que estos hermanos adoptarán como sello prácticamente personal, principalmente porque fue el cine que los educó y los motivó.

(Anexo 2 y 3).

### 2.3.2. Teorías del montaje.

La siguiente teoría propuesta para su estudio se centra en el área del montaje y por lo tanto pertenece a las teorías del canal, cuyo interés recae en el mensaje. Generalmente, las teorías que pertenecen a este modelo estudian la narración de la imagen visual para entender cómo se transmiten las emociones. El objetivo es entender como se relacionan los distintos elementos lingüísticos que construyen una película: vídeo, sonido y puesta en escena entre otros.

El origen de estas teorías se encuentra en el contexto del reconocido cine soviético en los años veinte y treinta, un cine revolucionario en plena revolución. Los límites entre ficción y documental se disuelven y el montaje adquiere una importancia crucial como herramienta cinematográfica. Sobre todo como generador de propaganda para una sociedad que necesitaba ser convencida.

Originalmente, el concepto montaje hacía referencia a la intercalación de planos que se organizaban para difundir un mensaje de manera correcta. Hoy en día, aunque su significado sigue siendo el mismo, su definición se ha vuelto más compleja y concierne diversas áreas. Es posible hablar de montaje interno haciendo referencia a diferentes registros de interpretación relacionados con los gestos y el personaje de la obra; y a su vez se distingue el montaje externo, referente a la edición de clips de vídeo y pistas de audio.

### 2.3.3. Teorías del visionado.

Por último, el modelo de teorías de la recepción ha dirigido su atención en los últimos años al espectador como consumidor “fan” mediante las teorías del visionado. Estas teorías mantienen una función muy exigente en la actualidad y además juegan un papel imprescindible frente al análisis propuesto en este trabajo.

Las teorías del visionado muestran un delicado interés en reflejar el cine como un medio audiovisual con una fuerte labor social y cultural. Estudian a un espectador que no únicamente es consumidor sino que además tiene un importante control sobre las obras. Y es que en muchas ocasiones es más importante satisfacer los deseos y el placer de una audiencia que exige un determinado contenido.

En definitiva, estas teorías sitúan al espectador en el centro de la investigación y su opinión se tiene en cuenta tanto en la elaboración de una obra cinematográfica como en el análisis posterior de la misma. A menudo, suele compararse la opinión del crítico con la opinión del consumidor cinéfilo que se deja llevar por gustos. Esto puede presentar resultados poco precisos puesto que la lucha de opiniones condicionadas por la afinidad (fan) y el criterio (críticos analistas) generará debates con argumentos posiblemente ineficaces. Para evitar esto es importante estudiar adecuadamente la fuente de las opiniones escogidas.

*(Anexo 4)*

## 2.4 Objetivos generales.

Cuando se habla de análisis cinematográfico, lo primero que suele venir a la cabeza es la sucesión de planos y escenas que se integran entre ellas creando una armonía final dotada de continuidad y significado. El principal objetivo de este trabajo consistirá en analizar la estética y la psicología de una composición audiovisual.

A pesar de este objetivo general, a continuación se propone un listado de diferentes intenciones que, junto a las hipótesis que comentaremos en el siguiente apartado, definirán las intenciones de este trabajo. De esta manera, los objetivos que se presentamos son los siguientes:

- Aproximarnos al concepto de psicología en el cine.
- Estudiar la función de la luz, el color y el movimiento en el mundo audiovisual y como influye en la percepción y el comportamiento del espectador.
- Resolver la dicotomía entre si directores y guionistas emplean la técnica de modo consciente o simplemente de modo intuitivo.
- Conocer los mecanismos perceptivos que hacen posible la construcción de un universo diegético a través del discurso cinematográfico
- Analizar el uso y la evolución de técnicas a través de diferentes generaciones.

## 2.5 Hipótesis.

Todo trabajo de investigación debe tomar una hipótesis como núcleo de su estructura, un enunciado sobre el que será necesario confirmar su veracidad. En este caso resulta imprescindible proponer una serie de hipótesis que puedan ser, a posteriori, demostrables en el contexto de las artes audiovisuales.

La hipótesis central que este estudio sugiere se expresa de la siguiente manera; “directores y guionistas hacen uso del color y del movimiento de manera consciente para conseguir una deseada reacción por parte del espectador”. Paralelamente queda planteada la siguiente sucesión de hipótesis complementarias que ocuparán un plano secundario, pero igualmente importante, en el desarrollo del análisis final:

- La dimensión cultural en lo que respecta al significado de los colores es una expresión fija que no puede moldearse.

- El espectador es el responsable de crear un universo diegético a través del discurso cinematográfico.
- El cine es un instrumento capaz de influir sobre la conducta, las creencias y la formación o modificación de la personalidad.
- Las técnicas de iluminación y los movimientos de cámara son los responsables de generar emociones y sentimientos en el espectador.
- El espectador actual, capaz de consumir todo tipo de contenido al momento, exige un límite de tiempo para ser convencido y mantener su atención.

### **3. Desarrollo.**

Una vez solidificado un marco teórico sobre el que trabajar, y antes de comenzar con el planteamiento del análisis cinematográfico, es importante destacar que los estudios psicológicos relacionados con la narrativa visual son bastante más reducidos debido a la complejidad de la imagen filmica y la larga extensión de las muestras cinematográficas. Por este motivo el estudio se basará en un análisis cinematográfico e interpretativo centrado principalmente en la estética de la imagen de Stranger Things. Se trata de una web serie estadounidense de terror y ciencia ficción distribuida por Netflix y escrita y dirigida por los hermanos Matt y Ross Duffer. Su estreno fue en esta misma plataforma el 15 de julio de 2016.

Por suerte, es importante apreciar que una película, así como una serie en este caso, es divisible en unidades más simples como escenas, planos y fotogramas, las cuales construyen el mosaico de una historia completa. Teniendo esto presente, es necesario hacer hincapié en la importancia de estas unidades de trabajo puesto que serán el mayor aliado a la hora de comprender y analizar el desarrollo de las diferentes técnicas que vayamos detectando.

#### 3.1 Metodología y procedimiento.

Teniendo presente el marco teórico en el que se ha estudiado la aproximación del concepto de la psicología hacia la cinematografía, se ha realizado un recorrido por las bases teóricas de la cinematografía y se ha analizado la psicología de la luz, el color y el

movimiento; es hora de adentrarse en un específico análisis fílmico. El objetivo será resolver la dicotomía entre conciencia e intuición en el contexto de la creación.

Para entender las principales estrategias utilizadas en el estudio del discurso cinematográfico se presenta la siguiente distinción fundacional entre: análisis interpretativo y análisis instrumental. Siendo el primero de estos el que concierna el estudio de este trabajo. (*Anexo 5*)

El análisis interpretativo emplea métodos derivados de la teoría del cine, y pretende estudiar la naturaleza estética y semiótica de la película. Pertenece a una visión humanística, lo que implica considerar al cine como arte y puede ser, por tanto, de naturaleza estética o semiótica. En el primer caso, el análisis centra su interés en el espectador implícito y su experiencia estética. El segundo tipo de análisis, el análisis semiótico, centra su interés en el enunciado y sus condiciones de enunciación.

Por lo tanto, este tipo de análisis consiste en identificar y estudiar los componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir a una película del resto. Se trata de los 5 componentes esenciales: imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración visual. Sin embargo, puede consistir tanto en un análisis de todos los componentes como, en el caso de este trabajo, de un único componente: la imagen. El análisis se centrará en los 8 primeros minutos del capítulo piloto de *Stranger Things*; una introducción con la que Matt y Ross Duffer consiguen vender a su audiencia lo que verá en los siguientes nueve episodios.

En conclusión, para un correcto análisis interpretativo de la estética visual de *Stranger Things*, va a ser importante cuidar cada uno de los tres elementos a examinar que propone este proyecto (luz, color y movimiento) los cuales encuentran su base de estudio en la psicología. A pesar de esto, inicialmente quedará analizado el contexto del sonido, el montaje y la puesta en escena para saber situar la imagen visual con su objeto de estudio. En segundo lugar se realizará un análisis más exhaustivo centrado en los elementos que definen a este trabajo.

#### **4. Resultados e integración del marco teórico en el análisis de la imagen.**

##### 4.1. Análisis del lenguaje cinematográfico de Stranger Things.

La pieza a analizar hace referencia a los primeros 8 minutos de la mediática serie Stranger Things. El motivo de esta breve introducción, previa a los créditos iniciales, lo reclamaba la exigente audiencia a la que se enfrentaban; un público consumidor de contenido instantáneo en internet. Quieren convencer y el público busca ser convencido, pero se encuentran ante la generación más exigente con el poder del simple “click”, una herramienta tan amiga como enemiga. Una herramienta que permite tanto acceder como esquivar cualquier tipo de contenido, y esta última decisión queda en manos únicamente del usuario. Según encuestas realizadas en revistas, 10 minutos son los suficientes para obviar lo que está siendo comunicado, por lo que 8 minutos debían ser los idóneos para conseguir la atención de la audiencia; y así fueron.

Comenzando el análisis, los hermanos Duffer presentan un mix de esencias en estas primeras secuencias transportando de inmediato al cine de ciencia ficción de los años 80. Un ambiente misterioso e inquietante se apodera de las escenas, las cuales quedan perfectamente enlazadas por una música de sintetizador. Se trata del instrumento musical electrónico capaz de generar señales eléctricas que son convertidas en sonidos y cuyo auge lo encontramos en la música de los años 80. El cuidado de este tipo de música electrónica es esencial y consigue poner al espectador en contacto con la época de inmediato. Además el sonido está tratado de manera que se asocia con el peligro y lo desconocido, sorprendiendo al espectador en los dos ataques que encontramos en estos minutos (el ataque del científico y el de Will Byers). También el ininterrumpido sonido de alarma advierte de que algo no va bien.

En general la puesta en escena que ofrecen es variada. Se integran secuencias de terror con secuencias de comedia donde se presentan perfectamente a cada uno de los personajes principales (Mike Wheeler, Dustin Henderson, Lucas Sinclair y Will Byers). Todo ello queda sumergido en una adictiva estética ochentera; decorado, vestuario, expresiones de los personajes, etc. Aún así, lo más importante se recoge en los movimientos de cámara, el montaje y la edición, consiguiendo hacer sentir al espectador que verdaderamente está viendo un película de ciencia ficción de los años 80 inspirada en alguna obra de Stephen King.



#### 4.2 Análisis de psicología del color, la luz y el movimiento.

Entrando más en detalle y haciendo referencia a los tres objetos de estudio que plantea este trabajo, el análisis retoma su atención en el estudio de la estética de la imagen. A lo largo de los 8 minutos se aprecian tres secuencias bien diferenciadas; la secuencia del ataque en el laboratorio, la secuencia de la pandilla protagonista en la casa de Mike y por último la desaparición de Will. Cada una de ellas las titularemos respectivamente como “laboratorio”, “Mike’s” y “Will” para así delimitar y diferenciar cada uno de los aspectos que analicemos.

En primer lugar, hablamos de la predominancia de colores fríos, con tonos bajos y fondos apagados, responsables de una atmósfera misteriosa e incluso aterradora. Como bien ha quedado sintetizado en el marco teórico, esta combinación de colores recrea ambientes fríos y solitarios y su juego de contrastes obligan al espectador a introducirse dentro de la trama. En el caso de los tonos bajos, como podemos observar en la secuencia del laboratorio (*figura 1*) y de de Will (*figura 2*), producen un efecto de aproximación, en este caso hacia el peligro. Además el juego entre fondos con tonos bajos y objetos con tonos vivos consiguen atraer la atención hacia los protagonistas, haciéndole ver al espectador que realmente está solo y la amenaza está muy cerca.

A pesar de esto, no toda la trama se centra en esta estética, también otros patrones de colores consiguen generar contrastes frescos; estos se relacionan a la pandilla protagonista. En la secuencia de la casa de Mike, la gama de colores expresa un estado anímico totalmente diferente. Aunque los fondos siguen siendo oscuros, recordando que hay un peligro afuera, los niños presentan vestuarios con colores vivos y cálidos que transmiten entusiasmo y aliento (*figura 3*). Se trata de un patrón de color psicológico con el que los directores de producción y arte buscaban conseguir unas emociones en el espectador basadas en la inocencia de la juventud de la época. También es importante mencionar los títulos iniciales con efecto de rojo neón; color que refleja y anticipa sentimientos tan crudos como el odio, la ira, la agitación o el peligro (*figura 4 y 5*).

En lo referente a la luz y sus técnicas psicológicas, es considerable destacar la abundancia de contextos muy oscuros, generalmente porque las escenas suelen suceder durante la noche. Esto es necesario mencionarlo puesto que las técnicas de luz se emplean de manera sutil y poco evidente, aunque siempre estudiadas previamente.

Así, respecto a la secuencia inicial, se percibe una situación de alarma, el peligro está cerca y el científico está bajo una amenaza desconocida. Este mensaje queda bien claro mediante luces parpadeantes que se apoderan de los pasillos del laboratorio, y sin el apoyo de ninguna otra fuente de luz, guían al personaje hasta la escena final cuando sucede el primero de los ataques. En este momento, una fuente de luz ilumina al personaje desde arriba (luz cenital) aportando una sensación dramática y manteniendo una posición que encaja perfectamente con el ataque (*Figura 6*). A pesar de esto, si observamos delicadamente el plano americano del científico en el ascensor, detectamos una luz trasera cuyo objetivo es resaltar al personaje y atraer la atención. Esta luz desaparece en el próximo plano que, aunque podríamos considerarla como un error de *raccord* (*anexo 6*), consigue cuidar la idea de que estamos solos y en peligro y que simplemente funcionan las luces de emergencia.

La luz en el resto de la pieza mantiene otra estrategia. En el caso de la secuencia en la casa de Mike, se utilizan focos de intensidad difusa fuera de plano para reforzar los objetos, aún así las fuentes que realmente consiguen crear una atmósfera calmada son las luces de interior que el propio decorado de la casa permite. Por otra parte, la secuencia de la desaparición de Will presenta una delicada iluminación cuyo recurso lumínico más importante será la escena final donde se juega con la intensidad la bombilla del cobertizo. Otra vez están recordando que existe una amenaza que, aunque todavía no nos la han presentado, parece tratarse de un peligro desconocido e incluso sobrenatural. El misterio de las luces parpadeantes se mantendrá durante toda la temporada, desde la luz intermitente en la bicicleta de Will hasta la última escena, asociándose con cualquier amenaza.

Por último, en cuanto al estudio del movimiento, es conveniente realizar un análisis global de las tres secuencias presentadas. El arte del movimiento es un delicado trabajo que evoluciona con el personaje y las adversidades a las que se va enfrentando. Teniendo esto presente y recordando la temática de terror que los hermanos Duffer buscaban, es el momento de analizar cómo se consigue esta atmósfera.

“Motion” es igual a “Emotion”, y por esto es muy interesante analizar qué es lo que motiva a los movimientos de cámara y cuál es su objetivo. Así, el primer movimiento apreciable está en la huida del científico, la cámara sigue al personaje, desde delante y

desde atrás, pero siempre suprimiendo contenido visual mediante planos cerrados o planos de sus piernas. Esta falta de información obliga al público a tener que imaginar cuál es el peligro y a crear su propio contexto diegético. A pesar de ello, previo a esta secuencia, existe un movimiento que pasa desapercibido. Se trata de la escena inicial que comienza con un plano de las estrellas y desciende mediante una panorámica vertical hasta que el edificio del laboratorio nacional de Hawkins entra en el encuadre. Este enlace es importante para deducir que se trata de un peligro sobrehumano, probablemente extraterrestre.

Por lo general, la mayoría de movimientos de cámara son de corta duración pero presentan una importante intencionalidad para las emociones del espectador, principalmente para advertir el peligro. Así, tanto en el ataque del laboratorio como en el ataque de Will, se da un desplazamiento de cámara externo hacia el personaje segundos antes de que ambos desaparezcan: la amenaza se acerca (*figura 7 y 8*).

Se podría decir que el movimiento avanza con los personajes principalmente cuando huyen. A pesar de esto, aunque generalmente es una amenaza que advierte, muchas otras se muestra del lado de estos mediante travellings horizontales. El objetivo, involucrar al espectador para escapar junto al protagonista (*figura 9*).

Otros movimientos a destacar serían el casi aberrante y tembloroso desplazamiento que realiza la cámara de manera subjetiva a la visión de Will cuando se encuentra con la bestia en la carretera. En este momento el espectador es el protagonista y vive en primera persona el conflicto desde sus propios ojos.

Para finalizar, se podría confirmar que definitivamente se cumple la más clara de las hipótesis planteadas, “directores y guionistas hacen uso del color y del movimiento de manera consciente para conseguir una deseada reacción por parte del espectador”. Y es que, siguiendo un estudio semiótico, se puede concluir que la intención de influir en el comportamiento del espectador se muestra evidente mediante el correcto uso de los código-mensaje. Los movimientos de cámara, el montaje, los claroscuro o los símbolos culturales asociados a los colores y la escenografía persiguen un objetivo que se acaba cumpliendo. Por un lado se consigue una perfecta cohesión y continuidad en la narrativa de la serie, y por otro, el espectador acaba convirtiéndose en el principal protagonista.

## **5. Conclusiones.**

Como se ha podido analizar, la psicología del color, la luz y el movimiento contiene tanto una intencionalidad como un significado cultural que se ha mantenido durante generaciones influyendo en la percepción y el comportamiento del espectador. Cuando se trata de una composición audiovisual todos los elementos que la conforman tienen una intención. La correcta cohesión de tonalidades y ángulos en una composición producen un equilibrio que desembocará en una determinada emoción. En definitiva, directores y guionistas emplean su técnica de modo totalmente consciente para generar una determinada emoción en el público y es de este modo cuando nace el arte del cine.

A pesar de lo influenciable que puede llegar a ser, el espectador del siglo XXI es capaz de crear su propio universo diegético a través del discurso cinematográfico que recibe. El ejemplo más destacable se asocia con lo siniestro; técnicas de montaje que omiten información intencionadamente para generar desconocimiento y por ende, intriga y misterio. De esta manera el cine consigue modificar tanto un estado de ánimo como una personalidad con una correcta labor de montaje y edición. Y es que la incertidumbre es el peor estado que describe el espectador cuando se da la ausencia de la última pieza del puzzle, cuando la pantalla no muestra la amenaza por muy cerca que se encuentre.

Las hipótesis propuestas se cumplen y se puede reafirmar que Matt y Ross Duffer han alcanzado el objetivo de conseguir fieles seguidores hasta el final de temporada (y con un límite de ocho minutos). En este tiempo récord, es necesario destacar una última vez la importancia de crear contenido pensando en la audiencia. Y es que los hermanos Duffer no simplemente han traído de vuelta la atmósfera de los clásicos de culto de la década de los ochenta, similar al cine de Steven Spielberg, sino que han generado un impacto masivo. Tanto en la vieja audiencia de este género como en la joven audiencia adaptada a las nuevas plataformas de contenido en streaming. El espectador acaba consumiendo el contenido que estaba esperando, y esto es debido a ocho intensos minutos que logran vender la trama, la estética y el dinamismo de la serie.

En definitiva, aproximándose al concepto de la psicología en el cine, este análisis cinematográfico ha alcanzado sus objetivos. Sobre todo en lo que concierne al estudio de un espectador influenciado que, a su vez, es capaz de construir todo un universo diegético a través del discurso cinematográfico. El estudio de teorías, técnicas y herramientas que rodean a la luz, color y movimiento como objetos de estudio ha sido positivo y los resultados encajan perfectamente con el marco teórico.

Es importante destacar la escasez de análisis filmicos centrados exclusivamente en estos elementos. Esto ha supuesto una importante limitación a la hora de agrupar referentes en los que apoyarse, a pesar de ello los objetivos han sido alcanzados positivamente dando lugar a un análisis que servirá como referente para futuros. Otra limitación destacable ha estado relacionada con las teorías cinematográficas, muchas de ellas definidas como teorías de comunicación que desencadenaban en confusión y daban pie a argumentos poco sostenibles. Uno de los trabajos más delicados ha consistido en saber detectarlas y diferenciarlas para así asegurar eficientes resultados.

En conclusión, el cine es un arte que está en constante innovación y, aunque se muestra sometido a factores culturales muy amplios, su esencia visual viene construida desde generaciones atrás. Esto permite educar a un espectador fiel que consumirá esta industria y no solo tendrá la capacidad de estudiarla sino de manipularla para crear nuevas teorías e incluso nuevos contenidos. Con este trabajo se pretende dejar huella en las bases de un conocimiento analítico en el área de la cinematografía que permitirá servir de guía para futuros estudios y análisis. Para ello se perseguirá el objetivo de ser publicado en una revista de cine y así generar un alcance dentro de un público crítico.

Por último, la elección de *Stranger Things* como proyecto de estudio ha sido una decisión acertada que ha dado ejemplo y consistencia a las teorías previamente estudiadas. Un obra audiovisual que revive la magia de un cine ya a treinta décadas de la actualidad y que no solo recupera a su prototipo de espectador sino que ha conseguido atrapar una audiencia más joven y comprometida. La generación es distinta y el público más exigente, pero las técnicas y las intenciones se mantienen. La respuesta; una aceptación completamente masiva.

## **. Bibliografía.**

Martín Cillero, F. (2000). Ejemplo de análisis cinematográfico. *Escuela Abierta* 4, 61-68.

Ganovic Kozlicic, I. (2016). Aspectos psicológicos de la dirección cinematográfica: lo siniestro en el cine de la casa encantada. *Tesis Doctoral UCM*.

González Requena, J. (1995). *El análisis cinematográfico*, 57-108. Madrid: Complutense, S. A.

Zavala, L. (2010). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Revista del Tiempo*, 65-68.

Vázquez de la Fuente, M. (2010). Análisis filmico e interpretación: epistemología de los modos de significación. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 249-277.

Truffatut, F. (1954) Une certaine tendance du cinéma français. *Cahiers du Cinéma*, 31.

## Webgrafía:

Aesthesis Psicólogos Madrid. (2016). Cine, psicología y cultura. *Psicólogos Madrid Capital*. Recuperado de <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/cine-psicologia>.

Flomenbaum, E. (2007). Publicaciones: Investigación y redacción. *Tea Cine Club*. Recuperado de <http://www.cineclubtea.com.ar/publicac.htm>.

Garro, F. (2016). Edición de vídeo: Un viaje por la psicología del color. Club de videógrafos. Recuperado de <https://clubdevideografos.es>.

Poniewozik, J. (2016). The get down and Stranger Things feed nostalgia with a historical remix. *New York Times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com>.

Melendez Martin, J. (2016). *Yorokobu, cine y psicología del color*. Cine y TV. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/>.

Mitry, J. (2011). La semiología en tela de juicio. *El Cine Signo, discusiones sobre semiótica filmica*. Recuperado de <https://elcinesigno.wordpress.com>.

Luna, J.A. (2015). Fotografía: paleta de colores en las películas. Hiper textual. Recuperado de <https://hipertextual.com>.

Perez, L. F. (2017). Camara: Movimientos de cámara y definición. *Aprender Cine*. Recuperado de <https://aprendercine.com>.

Fernández Almoguera, M. C. La estética cinematográfica: Luz y color. *Centro de Comunicación y Pedagogía*. Recuperado de <http://www.centrocp.com>.

Fernández Labayen, M. (2008). Un repaso histórico por la teorías cinematográficas: Portal de comunicación. *Jornalismo contemporáneo*. Recuperado de <https://jornalismocontemporaneo.wordpress.com>.

## 7. Tablas y figuras.

CRITERIO	LUZ	DEFINICIÓN	EFEECTO
<b>Naturaleza y origen</b>	Natural	Luz diurna, del sol	- Realismo y naturalidad
	Artificial	Creada mediante focos	- Uso creativo - Manipulada para crear sombras y emociones.
<b>Intensidad</b>	Directa	Luz dura, proyectada hacia objetos	- Destaca el objeto - Acentúa los contrastes - Puede borrar los colores (áreas muy iluminadas) y los detalles (sombras)
	Difusa	Indirecta y suave mediante reflectores.	- Suaviza las formas - No marca las sombras - Transmite tranquilidad - Respeta la uniformidad

CRITERIO	LUZ	DEFINICIÓN	EFEECTO
<b>Ángulo</b>	Frontal	Inunda todas las superficies visibles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplana la imagen</li> <li>- Aumenta los detalles</li> <li>- Anula la textura</li> <li>- Efecto 2D</li> </ul>
	Lateral	Proyectada desde un flanco, a 90 grados respecto a la línea entre la cámara y el objeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera una atmósfera acogedora</li> <li>- Aumenta el contraste pero no informa tanto de los detalles</li> <li>- Efecto 3D</li> </ul>
	Trasera (contraluz)	Proyectada desde detrás del objeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Destacan mucho al objeto o personaje</li> <li>- Crea grandes contrastes</li> </ul>
	Cenital	Se proyecta desde encima del objeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elevado contraste</li> <li>- Exagera los rasgos</li> <li>- Sensación dramática</li> </ul>
	Contrapicada	Proyectada desde abajo del objeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Efecto inquietante</li> <li>- Expresión fantasmal</li> <li>- Efecto de suspense, terror, misterio, etc.</li> </ul>
	Relleno	Complemento de otras luces construyendo atmósferas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensación de apertura, nitidez, precisión, etc.</li> <li>- Cine en blanco y negro años 50 Hollywood</li> </ul>
	Reflejada	Luz que rebota en una superficie como paredes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene gran potencial creativo.</li> <li>- Gran capacidad para iluminar el objeto en conjunto</li> <li>- Transmite armonía y equilibrio.</li> </ul>

Tabla 1. Fuente: propia.



COLORES	EFEECTO
Blanco	Pureza, limpio, nítido, alegría
Verde	Fresco, en crecimiento, joven, esperanza, paz y bienestar
Rojo	Amor pasional, odio, ira, agitación y peligro
Azul	Frío, melancolía, deprimido, tranquilidad y serenidad
Negro	Formal, nítido, rico, fuerte, elegante, pena
Amarillo	Tibieza, luz, madurez
Naranja	Festivo, alegre, salud, energía
Rosa	Ternura, delicadeza
Dorado	Amor, realeza, rico, imperial
Gris	Tristeza, decadencia
Morado	Nobleza, lujo, magia, espiritualidad

Tabla 2. Fuente: propia.

COLORES	EFEECTO
Claros	Atraen la mirada con mucha más fuerza que los colores oscuros
Cálidos	(Rojo, amarillo, naranja) dan impresión de proximidad, sensaciones intensas y vitales
Frios	(Verde, azul, morado) Atmósferas lejanas, tranquilas, solitarias, frías.
Primarios	(Azul, amarillo, rojo) Conducen inmediatamente la vista hacia la parte de la fotografía donde se encuentran presentes.
Secundarios	(Naranja, verde, morado) Sensaciones desagradables, disarmonías o armonías, mezclas atractivas y vibrantes
Tonos altos	Sugieren grandiosidad, lejanía, vacío
Tonos bajos	Sensación de aproximación
Fondos claros	Intensifican, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto
Fondos oscuros	Debilitan, entristecen y quitan importancia en el conjunto.
Fondos neutros y apagados	Si recogen a un motivo u objeto de colores variados, vivos y saturados, este parecerá que salta fuera de la imagen y atraerá la atención del espectador

Tabla 3. Fuente: propia.

PATRON DE COLOR	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO
Pictórico	Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición	En las películas ambientadas en el Siglo de Oro, se imita la luz de los cuadros de los reyes y nobles
Histórico	Intenta recrear la atmósfera cromática de una época	En películas históricas y bélicas se reduce el % cromático del color para general sensación de desolación
Simbólico	Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados	En <i>La Lista de Schindler</i> , el director filma en rojo vivo el vestido de una niña (destacando sobre el blanco-negro) que es un referente importante en el relato literario que inspiró la película.
Psicológico	Cada gama de color produce un afecto anímico diferente. Los colores fríos transmiten decaimiento y depresión; los cálidos exaltación, entusiasmo y aliento	En <i>El pianista</i> , los colores grises y fríos evocan el horror del Holocausto. En las películas de Indiana Jones, la gama cromática dorada y cálida transmite aventura, exaltación y dinamismo

Tabla 4. Fuente: propia.

Modelos	Teorías cinematográficas		
<b>Teorías de la enunciación</b>	Teorías realistas de la postguerra	Teorías del cine de autor	Cine del tercer mundo
<b>Teorías del canal y del mensaje</b>	Teorías del montaje (formalismo ruso)	Semiótica y lingüística estructural	Teorías del postestructuralismo
<b>Teorías de la recepción</b>	Teorías del multiculturalismo	Teorías del visionado	Teorías de la construcción de identidad

Tabla 5. Fuente: propia.

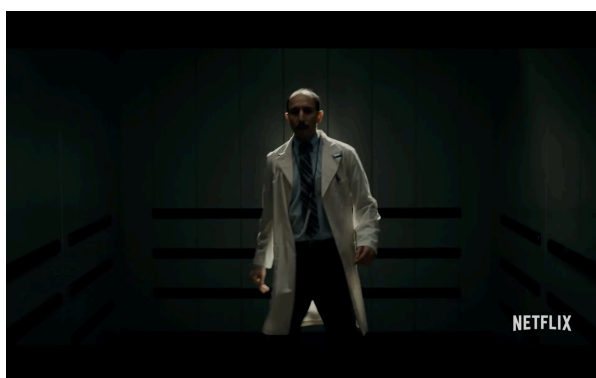


Figura 1

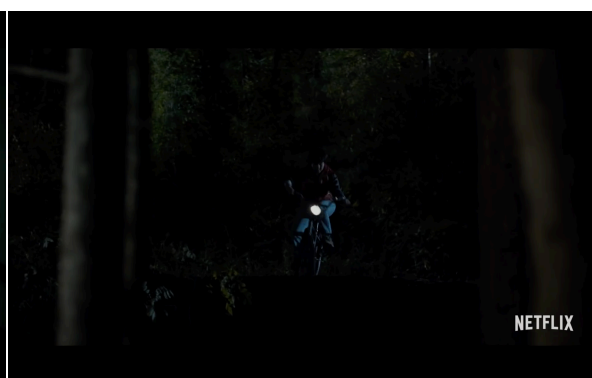


Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5

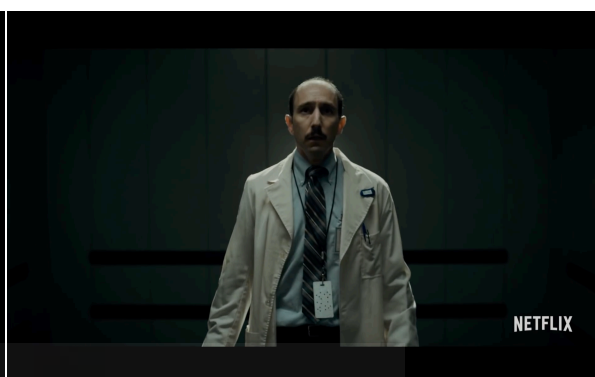


Figura 6



Figura 7

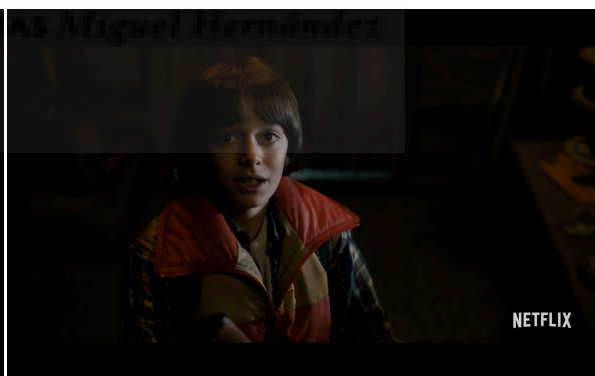


Figura 8



Figura 9

## 8. Anexos

1. Cuando se da la ausencia de alguna de las unidades mencionadas nos encontramos con la falta de coherencia y se genera una ruptura en la congruencia final. Esta ausencia de contenido, a veces, y en ocasiones muy exclusivas, se corresponde con un aumento de significado como en el caso de las películas de terror. Aplicando los principios de las interrupciones y congruencia postulados por la psicología cognitiva, se consiguen unos determinados estados de ánimo en su público como podría ser la angustia.
2. La teoría de los autores sigue siendo una cinefilia metodológica que por una parte reclama la cultura visual y de masas como algo de valor y, por otra parte, se revela contra la visión de la Escuela de Frankfurt de que el cine comercial y de entretenimiento es alienante para los públicos. Es contrarios al antiamericanismo de las élites francesas de izquierda.
3. La política de los autores va dar carta de nacimiento a los cines modernos de los años sesenta y setenta, basándose en una serie de posicionamientos románticos que sitúan al autor como centro. Incluso una derivación como la del tercer cine, que denuncia la posición de la autoría, parte de sus convenciones teóricas.
4. Los análisis relacionados con las teorías del visionado presentan múltiples intereses. Reivindican la importancia de la cinefilia en la historia del cine; recolocan la tarea del crítico a través de su equiparación con el cinéfilo; estudian los fenómenos como el placer y el juego; redirigen la importancia del cine como medio audiovisual con importantes implicaciones sociales, culturales y económicas.
5. El análisis instrumental puede ser de carácter genético o ideológico. El análisis genético se centra en las condiciones personales y sociales de creación o producción, como es el caso de la teoría de autor y los cursos de cinematografía para directores. A su vez, el análisis ideológico está orientado a estudiar los contenidos de las películas y sus condiciones de distribución y consumo, considerando a la película como un elemento sintomático de procesos de naturaleza social, como la violencia, la injusticia o la corrupción. La herramienta central del análisis instrumental es la valoración de la película. El objetivo general de este tipo

de análisis es utilizar la película analizada como herramienta para un objetivo transitivo.

6. La continuidad cinematográfica o *raccord* hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una composición, a fin de que no rompan en el receptor o espectador la ilusión de secuencia. Esta continuidad puede mantenerse mediante un correcto cuidado de la iluminación, la música, los colores e incluso de la estética de los personajes.

