

María Cristina González Toscanini

Construcción de la ficción audiovisual a partir de la evocación de la nostalgia como recurso en favor del disfrute audiovisual. Caso de Estudio: Serie Stranger Things (Netflix, 2016).

Introducción

- Ecuatoriana - Argentina
- Licenciada en Comunicación Audiovisual y Multimedia – Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador.
- Cohorte 8 (Ingresados en Agosto 2017)

El desarrollo de esta tesis buscó analizar el uso de los recursos audiovisuales de la ficción tales como el guión, puesta en escena, sonido y montaje como una estrategia para evocar el sentimiento nostálgico, y a su vez, lograr favorecer el disfrute audiovisual en el caso de estudio la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016).

Conclusiones

Partiendo del formato ficcional cinematográfico al televisivo, se puede decir que en la actualidad ambos convergen para dar paso a la cinematografía televisiva. Un formato, que, gracias a la hiperconexión e hibridación de contenidos, propio de la hipercultura, permitió al género televisivo tener una mirada cinematográfica, y así, llegar a flexibilizar sus estándares de producción. En este sentido, aparecen los nuevos canales digitales, haciendo énfasis en Netflix, la empresa que ha llegado a ser el servicio de entretenimiento *on demand* líder en el mundo. De esta manera, en el año 2016, debutó en la plataforma la serie *Stranger Things* ambientada a finales de los años ochentas, que con su construcción ficcional logra generar el sentimiento nostálgico sin provenir de una narrativa preexistente, y además incorpora un gran número de referencias intertextuales de cultura popular en cada uno de los elementos del lenguaje audiovisual. Asimismo se pudo dar cuenta, que la nostalgia, es un sentimiento que involucra la experiencia del espectador, y que, logra producirse de manera personal e histórica en el caso de estudio.

Pregunta Problema

¿Cuáles son los elementos del lenguaje audiovisual capaces de evocar nostalgia y favorecer al disfrute audiovisual en el espectador dentro del caso de estudio: la serie *Stranger Things*?

Recorrido metodológico

Esta investigación parte de la hipótesis que sostiene que el uso de recursos de la ficción audiovisual tales como, el guión, la puesta en escena, el sonido y el montaje, son parte una estrategia para propiciar el sentimiento nostálgico, y a su vez, favorecer el disfrute audiovisual. Por lo que se plantea como objetivo general de esta tesis, analizar la construcción de la ficción audiovisual a partir de la evocación de la nostalgia como recurso en la serie *Stranger Things* (2016), para así lograr favorecer al disfrute audiovisual. Se eligió esta serie como caso de estudio, por ser uno de los productos destacados del portal bajo demanda desde su estreno, y que, de acuerdo al *press release* emitido por Netflix en el año 2017, ocupó los primeros lugares entre las series más vistas de ese año, y se lo atribuyen al factor nostálgico (Netflix Centro de Prensa, 2017b). Para cumplir con este objetivo, se buscó identificar los elementos del lenguaje audiovisual que forman parte la pieza de ficción y han sido utilizados para evocar nostalgia en el espectador, por medio de un relevamiento bibliográfico. Una vez identificados, se realizó un análisis de su implementación en la construcción de la ficción del caso de estudio: el capítulo piloto de la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016). Por último, se buscó analizar de qué manera estos elementos nostálgicos son percibidos por los espectadores de la serie en el proceso de disfrute audiovisual. Estos objetivos, permitieron analizar si el uso de recursos que propician el sentimiento de nostalgia en la ficción audiovisual, tales como, el guión, puesta en escena, sonido y montaje, son parte de la estrategia orientada a favorecer al

disfrute audiovisual en el espectador. La investigación tiene un enfoque cualitativo en cual se busca identificar los componentes nostálgicos dentro de la pieza de ficción audiovisual seleccionada como caso de estudio. A su vez, describir cómo esta estrategia es percibida por los espectadores, en este caso, se logró relevar datos cuantificables que enriquecieron esta investigación. Por este motivo, para lograr los objetivos de investigación, se utilizaron dos técnicas metodológicas: análisis de contenido y visionado. El análisis de contenido se realizó sobre el primer capítulo de la serie. Con esta técnica, se identificó qué elementos de la ficción son utilizados en favor de propiciar nostalgia. En cuanto al visionado, este consistió en tres partes. La primera en la proyección del primer capítulo de la primera temporada y del tráiler promocional de la segunda temporada de la serie. Seguido a esto, los participantes contestaron un cuestionario individual de 22 preguntas, y por último, se realizó un conversatorio abierto entre los presentes. En este sentido, se eligió para el visionado a dos tipos de espectadores. El primero conformado por personas que vivieron su infancia en la época en que está ambientada la serie del caso de estudio, es decir, adultos entre 26 y 45 años; y en segundo lugar, con personas nacidas post-época, en este caso, jóvenes entre 18 y 25 años de edad. Se seleccionó estos rangos para lograr identificar las relaciones entre los tipos de nostalgia existentes y el proceso de disfrute audiovisual.

Desarrollo de la investigación

En primer lugar, se logró determinar mediante la ficha de análisis de contenido de qué manera el guión, la puesta en escena, el sonido y el montaje, son utilizados como disparadores del sentimiento nostálgico en la construcción narrativa de la ficción del caso de estudio, la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016).

En primer lugar el guión, dio cuenta en los diálogos, elementos de carácter intertextuales de cultura popular representativos de la época. Como por ejemplo, referencias a *The Hobbit* (1937), *Lord Of The Rings* (1954), *X-Men* de Marvel Comics, entre otros. Asimismo, se percibieron situaciones dramáticas como posibles disparadores nostálgicos cuyo foco es el tópico adolescente (Davis, 1979). Estas

situaciones, permiten al espectador empatizar y recordar sucesos similares de su niñez o adolescencia, como por ejemplo, salir en bicicleta con sus amigos de barrio o jugar hasta tarde en la casa de alguno de ellos, tal como lo hacen Lucas, Mike, Dustin y Will en la serie. Por otro lado, también se identifican situaciones dramáticas similares a otras ficciones de los años ochenta. Como por ejemplo, Will siendo atrapado por una criatura que no se logra saber que es, como ocurre en *Close Encounters of the Third Kind* (Spielberg, 1985) o Eleven siendo encontrada por los chicos en la mitad del bosque, que se encuentra escondida y asustada. Por último, se detectó similitud en la construcción de los personajes del caso de estudio con otras ficciones de la época. Un ejemplo de esto, es Eleven cuyo personaje tiene semejanza con el personaje de Carrie (De Palma, 1976), los integrantes de la familia McGee de *Firestarter* (Lester, 1984) y con *E.T. de E.T. the Extraterrestrial* (Spielberg, 1982). En segundo lugar, la puesta en escena, fue analizada desde sus cuatro componentes: la escenografía, el vestuario, la iluminación y el color. Se da cuenta que existe una reconstrucción fiel por medio de decorados y la incorporación de tecnología de la época en que se desarrolla la ficción. En cuanto al vestuario, se identificaron alusiones y similitudes intertextuales con personajes de otros films reconocidos. Como por ejemplo, el alguacil Jim Hopper y el personaje de *Indiana Jones and The Temple Of Doom* (Spielberg, 1984) y Martin Brody de *Jaws* (Spielberg, 1975). Por otro lado, la iluminación, busca asemejarse con films de los años ochenta que pertenecen al género de fantasía y ciencia ficción, como por ejemplo, el uso del contraluz en escenas en que se presenta por primera vez al monstruo que acecha a los personajes. Por último, el color, busca representar un color histórico, principalmente emular la textura fotográfica característica de aquella época. En este sentido, se da cuenta de tonalidades sepia y tierra, así como una poca saturación en la ficción de la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016). En tercer lugar, el elemento sonoro, contiene canciones preexistentes, principalmente diegéticos que permiten al espectador situarse en la temporalidad representada. Asimismo, la creación de tracks de acompañamiento extradieético de la ficción del subgénero

retrowave, corriente de la electrónica, que se caracteriza por hacer alusión y tener como fuente de inspiración, los films de ciencia ficción de los años ochentas. Así también, se detecta el uso de efectos sonoros diegéticos y acorde a los elementos tecnológicos presentados en la ficción para que sean reconocibles por la audiencia. Por último, el análisis del montaje del caso de estudio, da cuenta del uso de planos y secuencia de planos similares a los utilizados en ficciones realizadas en los años ochentas. Se detecta esto en escenas cuyo hilo argumental es similar al de estas ficciones de aquella época. En este aspecto, se considera que el montaje busca que el espectador tenga la sensación de estar visualizando un film realizado en los años ochenta. Por otro lado, se realizó un recorrido teórico sobre el rol del espectador como partícipe para la creación de la situación cinematográfica y la ilusión fílmica. En este sentido, el concepto de disfrute audiovisual, bajo las dimensiones propuestas por Igartua y Muñiz (2008): la identificaciones con los personajes (nivel de empatía), resonancia personal (memoria emocional y recuerdos), cercanía cultura (cercanía con la ficción) e inducción afectiva (estado de ánimo y emociones) posibilitaron dar cuenta del grado de involucramiento y participación que puede tener el espectador en relación con el sentimiento nostálgico. En este sentido, se pudo detectar que en cuanto a la identificación con los personajes que un 72.2% de los participantes manifestó que sintió empatía por lo menos con un personaje de la ficción. Entre sus respuestas, expresaron que algunos de estos le recordaban a su yo de esa edad, así como lograron identificarse con las vivencias que pasaron durante el episodio proyectado. Esto, permitió afirmar que la dimensión de identificación con los personajes de la ficción en la mayoría de los participantes fue positiva. Por otro lado, la resonancia personal, fue abordada, a partir de qué manera los elementos evocaban en los participantes, recuerdos de su niñez o adolescencia. De esta manera, los participantes manifestaron no sentirse completamente identificados con el contexto estadounidense en el que se desarrolla el episodio, aunque existieron situaciones dramáticas que sí produjeron un reconocimiento a sucesos personales similares.

Asimismo, lo que de mayor manera generó recuerdos y nostalgia personal al identificar elementos característicos de la época como juguetes, tecnología o transporte. Un 88.9% indicó que efectivamente pudo identificar elementos que les trajo recuerdos al visualizarlos en la ficción. Por otra parte, el vestuario y escenografías también permitieron ser evocadores de nostalgia personal e histórica.

De esta forma, la dimensión de cercanía cultural, presentó un alto grado de respuestas positivas en cuanto a la identificación de elementos intertextuales y que hacían alusión a otras películas dentro de la ficción. Como por ejemplo, un 77.8% de los participantes manifestó que hubo acciones o situaciones en la ficción que les recordó a películas que habían visualizado antes. Al consultar si esta identificación fue de su agrado el grupo época, fue el que mayor respuestas afirmativas generó con un 89% si y un 11% le resultó indiferente. De igual manera, el color y el sonido de la ficción fueron elementos que brindaron verosimilitud a la época y generó un alto grado de disfrute. En cuanto al color, un 88.9% expresó sintieron que acompañaba de manera correcta a la época. Por otra parte, se indagó si disfrutaban imaginarse viviendo en la época presentada, un 66.7% expresó era de su agrado y un 33.3% no. Esta dimensión, también permitió dar cuenta del conocimiento sobre la época por parte de los participantes post-época, ya que fueron los que tuvieron una mayoría de positivos, afirmaron les gusta imaginarse la época por vivir en un tiempo menos conectado. Este ítem logra demostrar que existe una diferencia en el sentimiento de nostalgia histórica acorde a la generacionalidad.

Por último, la dimensión de inducción afectiva, se cuestionó si hubo una mejoría en su ánimo, a lo cual un 72% manifestó que sí, un 13% no y un 11% indiferentes. En este sentido, se puede afirmar que la ficción que en cuya construcción hay elementos nostálgicos del caso de estudio influyó de manera positiva en el estado anímico de los participantes. De este modo, se puede decir que existió en los participantes de los visionados, un disfrute general de la ficción mediante elementos nostálgicos incorporados en la construcción de la ficción del caso de estudio.

Marco Teórico

Esta tesis recabo sustento teórico que derivaron de diversas ramas de la comunicación audiovisual, psicología, sociología, entre otras. Se hizo un recorrido sobre la ficción, los elementos del lenguaje audiovisual y el espectador retomando los conceptos de Aumont, Bergala, Marie y Vernet (2015), Casetti (1994), Cappello (2015), Chion (1998), Feldman (1996), Fernández y Martínez (1999), Gaudreault y Jost (1995), Godard (2005), Gordillo (2009), Gutiérrez (2002), Harari (2014), Martin(2002), Metz (2001), Sánchez (2008), Scolari (2008), Sempere (1968), Vale (1992), entre otros. Asimismo se explora el concepto de nostalgia desde la psicología con Routledge (2016), Batcho (1995) y Stern (1992). Desde una mirada sociológica se recurre a Davis (1979), Jameson (1991) y Lipovetsky (2004). Por otro lado, se consulta los conceptos de intertextualidad literaria y audiovisual propuestos por Genette, Genette (1989), Allen (2000), Eco (1993) y Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis (1999). Por último, el concepto de disfrute mediático propuesto Vorderer, Klimmt y Ritterfeld (2004), y que es retomado desde el campo audiovisual Igartua y Muñiz (2008) con el concepto de disfrute audiovisual.

Aportes al campo del conocimiento

La presente tesis busca ser un aporte a los estudios de la nostalgia desde el campo audiovisual que no ha sido ampliamente explorado como se evidencia en otras ramas, tales como en publicidad, marketing o videojuegos.

De esta manera, permite dar cuenta de las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual, en favor de evocar un sentimiento puntal, en este caso la nostalgia, que es incorporada no solamente en la narrativa argumental, sino también en los demás componentes de la ficción. En este caso. Así también, puede dar pie a otras investigaciones sobre el sentimiento nostálgico y su aplicación a la ficción desde una visión integral de los componentes audiovisuales.

Por otro lado, uno de los aportes que se puede destacar entre los hallazgos sobre el espectador de la serie del caso de estudio, es

la comparativa entre las dimensiones de cercanía cultural y resonancia personal en el disfrute audiovisual.

Cierre

Mi primer agradecimiento es para la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y sus docentes, en especial a mis profesoras Marina Matarrese, Vanesa Martello, Mara Steiner y Fabiola Knop. A mis padres, por su apoyo constante y aliento a la distancia. A mis amigos y compañeros que me acompañaron a lo largo de la cursada de maestría.

También agradezco a mis amigos y colegas del equipo académico de la Universidad Casa Grande (Guayaquil - Ecuador) por una vez más abrirme las puertas y permitirme realizar los visionados y grupos focales de esta investigación, así mismo, por siempre estar pendientes de mi avance académico y estadía en Argentina.

ANEXOS

1) Presentaciones previas de la Tesis en proceso

Los avances del proyecto fueron presentados en los siguientes Foros de Investigación de Posgrado de la Universidad de Palermo y los Congresos Latinoamericanos de Enseñanza del Diseño, comenzando por la última presentación

- VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (Julio 2018), Comisión: Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) C (tarde)
- Foro 3: Presentación del Avance de Tesis (Julio, 2019)
- Foro 2: Presentación del Proyecto de Tesis (Diciembre, 2018)
- Foro 1: Presentación de Anteproyecto de Tesis (Julio, 2018)
- Foro 0: Presentación de Plan de Tesis (Diciembre, 2017)

2) CV del Director

Rodrigo Cisternas es Doctor en Publicidad y Relaciones Públicas otorgado por la Universidad Autónoma de Barcelona, España,

además es Magister en Dirección de Cuentas Publicitarias (Universidad Autónoma de Barcelona, España), Magister en Diseño Curricular (Universidad de Guayaquil, Ecuador) y Magister en Antropología (Universidad de Chile, Chile). Cuenta con una Licenciatura en Educación (Universidad Mayor, Santiago, Chile) y es Técnico en

Publicidad (Instituto Profesional Escuela de Comunicación Mónica Herrera, Santiago, Chile).

Actualmente se desempeña como Decano y Docente de la Facultad de Comunicación de la Universidad Casa Grande en Guayaquil, Ecuador y Capacitador online de Fundación Telefónica de Ecuador.

Referencias

Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday*. New York: The Free Press.

Netflix Centro de Prensa (2017b). 2017 en Netflix - El Año en Maratones. Recuperado de <https://media.netflix.com/en/press-releases/2017-on-netflix-a-year-in-bingeing> [15/02/2019]

Igartua, J. y Muñiz, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica. *Comunicación y Sociedad*. 21(1), 25-52. Recuperado de <https://goo.gl/tHnd85> [04/11/2017].