



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

---

---

INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES

*READY PLAYER ONE* : A TRAVÉS DE LA  
POSMODERNIDAD Y EL CAPITALISMO  
TARDÍO

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN

PRESENTAN:

JANETH ALVARADO GODÍNEZ

ISAAC VILCHIS REYES

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA

PACHUCA DE SOTO, HIDALGO. JUNIO 2021

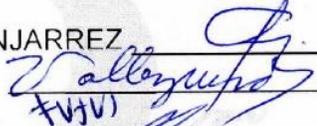
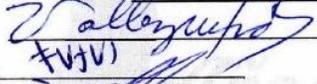
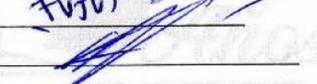
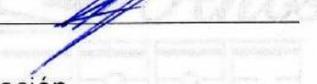


**Mtro. Julio César Leines Medécigo**  
 Director de Administración Escolar  
 P r e s e n t e

Estimado Mtro. Leines Medécigo:

Le informo que el jurado asignado a los pasantes de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación **JANETH ALVARADO GODÍNEZ**, con número de cuenta **261010**, e **ISAAC VILCHIS REYES**, con número de cuenta 244484, quienes presentan el trabajo titulado: **“Ready Player One: a través de la posmodernidad y el capitalismo tardío”** después de revisar el trabajo en la modalidad de tesis colectiva en reunión de sinodales, ha decidido autorizar la impresión de tesis, luego de que los alumnos realizan las correcciones acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

**PRESIDENTE:** MTRA. TANIA SIVELY ZAVALA MANJARREZ   
**SECRETARIO:** DRA. ROSA MARÍA VALLES RUIZ   
**VOCAL:** DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA   
**SUPLENTE:** LIC. MANUEL TOLEDO MOLANO 

Sin otro particular, reitero a usted mi atenta consideración.

ATENTAMENTE  
 "Amor, Orden y Progreso"  
 Pachuca de Soto, Hidalgo, 9 junio del 2021

  
 Dr. Raul Arenas Garcia  
 Coordinador de la LC

C.C.P. Minutario  
 RAG/ly

Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n,  
 Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto,  
 Hidalgo, México; C.P. 42084  
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 ext 4201, 4205  
 icshu@uaeh.edu.mx



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	8
<b>Contexto e historia del cine de ciencia ficción</b> .....	8
1.1 Antecedentes .....	9
1.2 El cine de ciencia ficción hollywoodense .....	12
1.3 Cine Clásico, Moderno y Posmoderno.....	16
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	19
<b>Imágenes de la posmodernidad y el capitalismo tardío</b> .....	19
2. 1 Modernidad .....	20
2.2 Imperialismo moderno .....	25
2.3 Capitalismo y capitalismo tardío.....	27
2.4 Industrias Culturales.....	28
2.5 Posmodernidad .....	31
2.5.1 Posmodernidad y cine .....	34
2.5.2. Herramientas para el análisis del cine posmoderno. ....	36
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	41
<b>Ready Player One. Posmodernidad e Industria Cultural</b> .....	41
3.1 Discurso.....	41
3.1.1 Estructura de la transmisión narrativa .....	41
3.1.2 Manifestación.....	46
3.2 Historia o Contenido .....	58
3.2.1 Las escenas.....	62
3.2.2. Acciones .....	63
3.2.3. Acontecimientos.....	64
3.2.4. Existentes .....	65
3.2.5. Gente, cosas, etc., ya transformados por los códigos culturales del autor.....	73
3.2.5.1. Posmodernidad .....	74
3.2.5.2 Industrias Culturales.....	83
<b>Conclusiones</b> .....	87
<b>Bibliografía</b> .....	96

# INTRODUCCIÓN

El trabajo que se llevó a cabo fue muy arduo desde el principio, y pasando por cada uno de los procesos para su correcta elaboración. Al inicio del mismo, hubo varias correcciones al enfoque al que se quería llegar, sin embargo, el trabajo en equipo nos ayudó a poder centralizar los intereses en un sentido común, es así que se logró definir el tema a trabajar.

En trayecto, todavía se hicieron algunas modificaciones para llegar al enfoque final, y es así que, con ayuda del estado del arte, se decidió una postura teórica, abarcando los temas planteados para analizar.

*Ready Player One*, como objeto de estudio, se convirtió en todo un reto, puesto que, en su producción audiovisual se pueden encontrar un sin número de posibilidades y abordarlo implicó un esfuerzo todavía mayor, al final del proyecto nos dimos cuenta de que a veces, las cosas que más cuestan, son las que más satisfacción dan cuando se logran.

Con este trabajo se pretende dar respuesta a la pregunta de investigación que a continuación se describe, para poder aportar algo a las líneas de investigación contemporáneas y que se reflejan en la cotidianidad del día a día.

Es así como surge la pregunta principal de investigación ¿la película *Ready Player One* realiza una crítica al capitalismo a partir de su discurso o es una estrategia de la industria cultural para promover formas de consumo vigentes en décadas anteriores?

Con respecto a todos los trabajos revisados que abordan temas de interés para el área de investigación, la modernidad y posmodernidad, así como la cinematografía, se infiere que la posmodernidad está presente en casi todas las representaciones culturales y sociales, ya sea por influencia de los medios de comunicación, por la dinámica económica en la que el día a día se ve envuelto y que la cinematografía es una herramienta sumamente basta en cuestión de reproducción de símbolos, significados y representaciones. También se observa que en la mayoría de los trabajos se engloban términos respecto a la hibridación de elementos utilizados en la realización de un nuevo, lo que Jameson (1988) define como “pastiche”, término que se abordará de manera más detallada en el capítulo 2 y que se refiere a la creación

de un nuevo producto a partir de la mezcla o recicle de elementos ya establecidos previamente.

Como ya se mencionó, en cualquier medio se puede ver la influencia de la posmodernidad, es por eso que el tema cobra gran relevancia ya que se analizará el cómo se ve reflejada dentro del filme *Ready Player One*, independientemente de que sea una película catalogada en el género de “Ficción” realmente mostró una amplia gama de representaciones culturales, haciendo énfasis en la cultura pop, sin embargo, muestra una hibridación entre una sociedad futurista y una cultura retomada de la década de los 80. Esto dio pauta para darle más relevancia al trabajo, puesto que la gran parte de las investigaciones se enfocan en lo antiguo en contraposición con lo actual, o en su defecto la modernización afectando a lo tradicional, sin embargo, en esta investigación partimos de un postulado futurista que es influenciado por lo pasado, en donde se ve un renacer por lo clásico.

Aunado al tema de la posmodernidad, el discurso principal pareciera ser una severa crítica hacia el sistema económico capitalista, siendo contradictorio por el hecho de que el emisor del discurso es una de las industrias más grandes en la producción y difusión de contenidos con el fin de generar capital monetario.

Además, se retomarán teorías críticas desde el punto de vista de las industrias culturales. La teoría crítica de Adorno y Horkheimer (1949) permite descubrir los estigmas de la historia a través de la cultura, según los alemanes, el arte aparece en el capitalismo actual como parte de la industria. Hay una integración total y una previsión que identifican el sistema de la industria cultural con la extrema racionalización de la sociedad capitalista y el modelo fascista. (Szpilbarg & Saferstein, 2014). En este sentido, para Adorno, el hecho de que el arte pierda su esencia tiene un significado negativo puesto que piensa en el arte burgués como un punto de partida para una posible crítica y emancipación: “la estandarización y producción en serie ha sacrificado aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social” (Cabot, 2011).

Partiendo de lo anterior, en este trabajo se sostiene como hipótesis que *Ready Player One* es una reproducción del orden capitalista, como una forma en la que el sistema se reitera a sí mismo, vendiendo ideologías para promover formas de consumo vigentes de los 80’s, que la

industria cinematográfica busca volver a poner en circulación en la actualidad. Apelando al sentimiento de nostalgia para así poder acercarse a un público con un rango de edades más amplio (Jameson, 1988).

La narrativa cinematográfica expuesta en Ready Player One mostró que el discurso expresado dentro de la trama general hace referencia a la vida cotidiana en la que la sociedad en general se ve inmersa día a día, con un sistema económico basado principalmente en un eje capitalista, cuyas principales características son los medios de producción privados, dominio de la oferta-demanda, en el que los grandes monopolios pelean entre sí por captar el mayor número de usuarios o consumidores sin importarles los medios que tengan que usar para llegar a su objetivo, la masificación de productos y la cosificación de las personas. Estos elementos los podemos asociar con la narrativa principal de la película en donde el antagonista intenta hacerse acreedor de los derechos legales del Oasis para así poder vender el 80% del campo visual de los consumidores, y en donde sus empleados no reciben un avatar personalizado, si no todos son iguales y genéricos.

Hollywood es una de las empresas más grandes en cuanto a la industria Cinematográfica y es donde se produce la película. La principal característica de la industria cinematográfica es crear contenido audiovisual para la distribución de entretenimiento, generando así ganancias para la misma empresa promotora a través de crear una preferencia de parte de los consumidores hacia sus productos.

En el caso de la película Ready Player One se usó el “pastiche”, concepto que revisaremos más a detalle en el desarrollo de este trabajo, como estrategia para generar un apego que ya no solo se limita a un objeto en específico, sino con la hibridación total de contenidos. Con el fin de que el consumidor se sienta identificado, ya que asume la posición del protagonista y la hace propia, puesto que todos sus referentes le apuntan que su realidad social es similar a la que se muestra en la película.

Para poder desarrollar esta investigación, de corte cualitativa, se tomaron en cuenta conceptos y temas que resultan imprescindibles para entender el enfoque de la misma, es por eso que

se decidió dividirla en tres capítulos que abarcan los principales temas en los que se apoya la investigación.

El capítulo uno de este trabajo aborda la historia del cine de ciencia ficción y sus diversos formatos en la industria cinematográfica, se retoman autores que especifican algunas de las características más importantes del género, el cuál utiliza representaciones imaginarias como lo son los alienígenas, vida extraterrestre o viajes en el tiempo, normalmente acompañados de elementos tecnológicos como lo son naves espaciales, máquinas del tiempo, robots, etc. que representen el avance industrial del futuro, pero sin limitarse solamente a estos aspectos.

En el capítulo dos se retomarán temas como lo son la posmodernidad y el capitalismo. Es normal pensar en primera instancia en los grandes pensadores que construyeron los conceptos clásicos abordados dentro del medio educativo, como lo son Adorno y el propio Marx, sin embargo, existen posturas menos explotadas en las que se toman puntos del contexto actual para poder evolucionar de forma teórica conforme se avanza en la pragmática. Se retomarán los principales conceptos que dieron estructura al trabajo de investigación, como lo son el concepto de modernidad y su intervención con el pensamiento ilustrado, hasta la postura que defiende Weber respecto a la definición del individuo moderno, sin dejar de lado el pensamiento hegeliano y los aportes de Rousseau. También se abordarán temas como lo son el imperialismo moderno como proceso histórico y los elementos que lo componen y su relación con el capitalismo tardío. Esto abrió el paso al tema de industrias culturales, donde retomamos sus principales características, por último, el apartado final de este capítulo, la posmodernidad, ya que es aquí en donde los apartados anteriores cobran relevancia al ser ejes centrales centro del planteamiento teórico que se utilizó dentro de nuestro análisis.

En el capítulo 3 se expondrá el esquema propuesto por Seymour Chatman (1990), quien retoma las propuestas de estructuralistas de la teoría narrativa, la cual considera que en toda narración existen dos elementos: La historia y el discurso, siendo en el segundo elemento en donde se agregarán las categorías de posmodernidad e industrias culturales, como parte de la sustancia del contenido. Temas que se muestran en el siguiente trabajo.

# CAPÍTULO 1

## Contexto e historia del cine de ciencia ficción

En el siguiente capítulo se aborda la historia del cine de ciencia ficción y sus diversos formatos en la industria cinematográfica, se retomarán autores que especifican algunas de las características más importantes del género, el cuál utiliza representaciones imaginarias como lo son los alienígenas, vida extraterrestre o viajes en el tiempo, normalmente acompañados de elementos tecnológicos como lo son naves espaciales, máquinas del tiempo, robots, etc. Que representan el avance industrial del futuro, pese a esto, no se limita solamente a estos aspectos, sino que engloba cualquier situación salida de la imaginación humana, que puede tener una base teórica, pero sin embargo, ser hasta cierto punto irreal o improbable (Novell, 2008).

El cine de ciencia ficción muestra escenarios fuera de la realidad, que desafían los límites de la imaginación humana, en muchas ocasiones se ha utilizado como crítica hacia aspectos políticos y sociales, o como predicción del surgimiento de conciencias digitales. “La ciencia y la tecnología se reflejan en la ciencia ficción, realizando una crítica a diferentes aspectos de la realidad que podrían ser corregidos para así mejorarlos o modificarlos” (Teolotte, 2002, pág. 116)

Este tipo de cine vio sus orígenes en el año 1902 dentro del cine mudo, con el cortometraje *El viaje a la luna* de Georges Méliés. La historia del cine de ciencia ficción suele dividirse en 11 momentos importantes: el periodo primitivo que abarca de 1898-1914, el periodo siliente de 1915-1927, el primer periodo sonoro de 1928-1930, la edad de oro del cine de terror 1931-1935, el declive del horror de 1936-1938, el segundo ciclo del cine de terror de 1939-1949, la década atómica de 1950-1959, decadencia de Hollywood y la expansión internacional de 1960 -1967, la ciencia ficción comprometida de 1968-1976, la ciencia ficción renovada de 1977-1983 y por último los nuevos valores de 1984-1990; (Peña, 1994).

## 1.1 Antecedentes

Para poder abordar el tema del cine es necesario entender a qué se refiere este término, para Gubern (1969), el cine es principalmente, el lograr representar movimiento a través de imágenes, esto nos lleva a entender que el concepto básico de este arte, realmente no es nuevo, puesto que los hombres primitivos intentaban representar el movimiento a través de dibujos en las cuevas, si bien no lo lograban de manera clara, se pueden ver pinturas rupestres de animales con más de cuatro patas, lo cual nos da a entender que se quiso enfatizar el desplazamiento de este; con el paso del tiempo, en China, los movimientos se veían representados a través del juego de sombras, principalmente hechas con las manos sobre una superficie plana y esto era utilizado como entretenimiento, dando paso al teatro de sombra.

Hacia 1649 el jesuita alemán Athanasius Kircher, inventó la linterna mágica, un aparato óptico, basado en el diseño de la cámara oscura, la cual creaba proyecciones a través de imágenes fijas y luz, este invento fue un precursor del cinematógrafo y retomado posteriormente por los hermanos Lumiere. En 1816, Joseph-Nicéphore Niepce logró fijar a través de diversos químicos, imágenes captadas por una cámara oscura, convirtiéndose en la base de la fotografía; antes de morir, el francés, se asoció con Louis-Jacques Mandé Daguerre, quién perfeccionó la técnica de Niepce y obtuvo fotografía con un tiempo de exposición aproximado de treinta minutos, así nacía el daguerrotipo, poco a poco el perfeccionamiento de la fotografía fue en aumento de la mano de los conocimientos químicos aplicados en su proceso (Gubern, 1969).

Para Gubern (1969), otro de los pilares del cine, fue lo que se conoce como *la inercia de la visión*; en 1824, el médico Peter Mark Roget, presentó una investigación acerca de la persistencia retiniana, en donde explica que el movimiento genera una línea continua en la visión, es decir, si una tiza incendiada es agitada en la oscuridad, el ojo humano percibirá una línea continua, esto ocurre por un espectro que deja el movimiento al ser captado por el cerebro, este principio y el de la fotografía son elementos esenciales en el surgimiento del cine.

Para 1874, la fotografía comienza a ser importante para el estudio de objetos en movimiento, así Étienne-Jules Marey, obtiene fotografías en serie del galopar de un caballo, a esta técnica se le conoce como cronofotografías y permitía captar con el disparo de un gatillo series de doce fotografías sucesivas (Gubern, 1969).

Otro de los avances importantes en el desarrollo del cine, según lo explica Gubern (1969), ocurrió en 1888 de la mano de Reynaud, quién mediante el empleo de un tambor de espejos, consiguió proyectar sus imágenes, por reflexión, sobre una pantalla. Cabe destacar que a Reynaud se le atribuyen los primeros dibujos animados ya que las imágenes que proyectaba eran hechas por él mismo.

El género de ciencia ficción de acuerdo con Teolotte (2002), muestra como la ciencia puede generar sus propias evidencias, sus posibilidades y su probabilidad. Ya que trata de responder a la pregunta ¿Qué pasaría si...? intentando así explicar lo desconocido, se presta a la imaginación, y le da paso al uso de efectos especiales para darle sentido. El cine de ciencia ficción se abrió paso para la aceptación en el mundo del cine, con una visión parcial de las posibilidades que se encuentran entre el mundo real y lo imposible.

Las primeras películas de ciencia ficción aparecieron al comienzo de la época del cine mudo, generalmente como cortometrajes en blanco y negro. Tenían una temática tecnológica futurista para el momento, con un toque de comedia. Fue en 1902 con la película *El viaje a la luna* del mago, director y cinematógrafo George Méliès que se daba comienzo a la aparición de un nuevo género cinematográfico, así como también de otros cineastas que se pueden considerar pioneros del género, por ejemplo, Segundo de Chomón, Cineasta de origen español creador de *El Hotel Eléctrico* (1908), Robert William Paul con *The Adventurous Voyage of The Arctic* (1903) y Cecil Hepworth con *Prehistories Peeps* (1905), ambos directores de origen inglés. Y Zecca cineasta de origen francés con el filme *El amante de la luna* (1905), y el alemán Otto Rippert quien realizo *Homubculos* (1908) (Domínguez, 2014).

Vivian Sobchack (1987) menciona que los años anteriores a los 50's son considerados como la prehistoria del cine de ciencia ficción, principalmente con el filme *Destination Moon*

(1950) de Irving Pichel como la película que da inicio a la ciencia ficción en el cine. Este género tuvo mayor auge a partir de 1950, cuando se expusieron películas como *Cohete K-1*, de Kurt Neumann (Grassi, 2020).

Esta época se distinguió por su actitud de lucha fuera de lo común. En los años 50's las películas se caracterizaban por armas futuristas en la época de la Guerra Fría y el consumismo; siendo el miedo al holocausto nuclear el argumento principal de aquellas filmaciones. Ese momento de esplendor de la ciencia fantástica se caracterizó por sus ganas de lucha, siguiendo el contexto que se vivía en esa época (Grassi, 2020).

Así aparecen películas como *The Thing From Another* (1951) de Christian Nyby, *When Worlds Collide* (1951) de Rudolph Maté, *It Came From Other Space* (1953) de Jack Arnold, y *The War of the Worlds* (1953) de Byron Haskin, por mencionar algunos (Novell, 2008).

Los años 60's, se consideran una época de cambios, ya que la ciencia ficción tendría una mudanza fundamental al dejar la exploración al espacio y sustituirlo por explorar el interior del planeta. Con las aportaciones de Wells y Verne momento coyuntural que representaba: la Guerra comienza a ser parodiada, y el anticomunismo norteamericano pasó a ser tolerado por la industria del cine en películas como *Dr. Strangelove or: How I Learned to stop Worrying and Love* de Stanley Kubrick de 1964, y *El planeta de los simios* de Franklin J. Schaffner, en 1968. Las películas de bajo presupuesto se convirtieron en grandes producciones cinematográficas, un ejemplo de ello es *Una odisea del espacio* de 2001 dirigida por Stanley Kubrick, en 1968, la cual para muchos es considerada como su obra maestra (Novell, 2008).

El final de la década de 1960 y el comienzo de 1970 consolidaron transformaciones sociales, con la evolución en la tecnología, la aparición de computadoras portátiles, y la liberación, mostrando universos distópicos y una preocupación por el futuro de la humanidad, películas como: *A Clockwork Orange* de Stanley Kubrick en 1971, *Rollerball* de Norman Jewison en 1975, ambas con una temática de experimentos genéticos y un cambio importante para la sociedad.

De acuerdo con Novell (2008), al final de los años 70's marcaría una época importante en el mundo del cine de ciencia ficción, por la aparición de dos películas consideradas clásicos del cine: *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg y *Star Wars* de George Lucas, ambas de 1977. Ya que se impulsaría el uso de efectos especiales, dando paso a la imaginación para dar vida a extraterrestres, un impulsor de esto sería la película *Alien* de Ridley Scott, en 1979, dando así un avance y apoyo al cine de ciencia ficción de los comienzos de 1980 donde las películas se caracterizan por monstruos futuristas, y la aparición de protagonistas femeninos en películas que eran consideradas exclusivamente masculinas.

El cine de ciencia-ficción generalmente se mezcla con otros géneros y en ocasiones atraviesa la línea que los divide, Teolotte (2002), menciona que existen largometrajes que cruzan los límites con otros géneros cinematográficos, por ejemplo, con el cine de terror lo hacen *Dr. Frankenstein* (1931), *Dr. Cyclops* (1940); algunos otros se ven influenciados con el cine negro y la cultura Ciberpunk con filmes como *Blade Runner* (1982); así como también se ven involucrados con el cine bélico por ejemplo *Outland* (1981).

El cine de Ciencia ficción ha dejado de ser un cine dirigido al público adolescente. Tanto es así que interesa a realizadores intelectuales como los de la *Nouvelle vague*. Y hoy con los adelantos técnicos sigue reinando en el mundo de las producciones siendo la Industria Hollywoodense una de las más reconocidas a nivel mundial y con mayor impacto en la sociedad en general (Grassi, 2020).

## **1.2 El cine de ciencia ficción hollywoodense**

La historia del cine en Estados Unidos tiene su comienzo a partir de 1900 gracias a Tomás Alba Edison quien es uno de los precursores del cine, al filmar algunas películas de corta duración, con escenas cotidianas de su clase social, como también con la aparición de compañías productoras dedicadas a la realización de películas como los son la *Biograph* y la *Vitagraph* en 1897 y en 1898 (Gubern, 1969).

El cine en Hollywood vivió la denominada guerra de patentes en 1897 hasta 1906, donde Edison demandaba a otros productores generando así la creación de dos bandos que peleaban por el derecho de realizar películas, los cuales eran la *Motion Pictures Patents Company*, la *Edison Co*, *Vitagraph*, *Biograph* *Essanay* entre otras más contra los llamados independientes, socios de la *Independ Motion Picture Distribuing and Sales*, la *Greater New York Film Company*. Los cuales sufrían de altercados y sabotajes, generando que muchos de los creadores de películas se mudaran a diferentes partes, una de ellas California, lugar que dio vida a lo que hoy se conoce como Hollywood, meca del cine norteamericano (Domínguez, 2014).

Gracias a esos altercados nacen algunos de los primeros estudios de la industria estadounidense como la *Paramount*, *Universal Pictures*, *Fox* y *Warner Bros*; Este momento que dio firmeza al cine se denomina como momento primitivo ya que es cuando se descubren los recursos narrativos y las técnicas que dan origen al cine Clásico de Hollywood.

El momento primitivo abarca de 1898 a 1914, con una particularidad, las producciones se filmaban en un Plano general, no existía ningún movimiento de cámara, comenzando con los cortometrajes de Georges Méliès, pionero de los efectos especiales utilizados para dar un efecto fantástico. El cortometraje *Viaje a la Luna de 1902*, fue inspirado en las novelas de Julio Verne, siendo uno de los más populares cortometrajes de Méliès, dentro los 500 que fueron producidos por él de 1896 a 1912; (Novell, 2008).

Como lo menciona Domínguez (2014), es en este momento en que se empezaron a utilizar distintas maneras de producción, destacando principalmente tres: Sistema de operador de cámara, modo sistema de director y el estilo de equipo de dirección.

Sistema de operador de cámara nace en los inicios del cine en donde el camarógrafo es el responsable de la realización del film, no sobrepasando los dos minutos; el modo o sistema Director da la responsabilidad a más personas, el operador de cámara es el encargado de la fotografía, el director de la escena, y se agregan asistentes escenógrafos y operadores de la iluminación; y por último el estilo de equipo de director se destaca por la necesidad de cubrir la demanda por el uso de más directores por producción y es cuando se comienzan a escribir los primeros guiones y las escenas para mejorar el proceso de producción (Domínguez, 2014).

Las películas más representativas de ciencia ficción en el cine mudo, denominado como el período silente de 1915 a 1927, están en sintonía con el cine soviético con producciones como: *Aelita, Reina de Marte* (1924) de Yakov Protázanov basada en la novela homónima de León Tolstoi, Así como también del expresionismo alemán con la mítica *Metrópolis* (1926), película de Fritz Lang, o la danesa *Himmelskibet* (1917) de Holger-Madsen, la cual se considera la primera *gran space opera* cinematográfica. (Enciclopedia de cine, 2020).

El nacimiento del cine sonoro generó importantes cambios en la industria del cine de la época, el periodo sonoro abarcó de 1928 a 1930, y una de las películas más representativas de este periodo fue el musical futurista *Una fantasía del porvenir* de 1930. Siendo este último año una época importante para el cine de ciencia ficción en Hollywood, ya que destacó la película *Just Imagine* bajo la dirección de David Butler, cuya temática consistía en un futuro donde la tecnología marcaba el camino de la vida humana. Pero no solo eso ya que la industria buscaba combinar los diferentes géneros dando vida a grandes producciones que hasta la fecha dieron rumbo al cine de ciencia ficción en los Estados Unidos.

Con el fin de la primer Guerra Mundial y el comienzo de la segunda se empezó a tener interés por la ciencia y la tecnología, dando como resultado un panorama utópico dentro del cine de ciencia ficción norteamericano, como muestra está el primer filme de este género *Just Imagine* (1930), además que se destacaba por las producciones: *El doctor Frankenstein* en 1931 y *El hombre invisible* en 1933, de James Whale; *El poder invisible*, *La vida futura* y *Flash Gordon*, películas de 1936. La participación de Estados Unidos en el final de la Segunda Guerra Mundial, provocó la producción en masa de películas bélicas ocasionando que la ciencia ficción como género expusiera pocos títulos, entre los que se pueden mencionar: *Con destino a la Luna* (1950), *El enigma de otro mundo* (1951), *Ultimátum a la Tierra* (1951) de Robert Wise, *Cuando los mundos chocan* (1951), *Invaders from Mars* (1953), *It came from outer space* (1953), *El monstruo de tiempos remotos* (1953), *La guerra de los mundos* (1953), *La mujer y el monstruo* (1954), *La humanidad en peligro* (1954), *Asesinos del espacio* (1954), *Japón bajo el terror del monstruo* (1954) y *20000 leguas de viaje submarino* (1954); (Teolotte, 2002) .

La única película que se opuso al dominio estadounidense en la ciencia ficción, fue la producción japonesa: *Japón bajo el terror del monstruo* en 1954 de Inoshiro Honda, que vio nacer a *Godzilla*, cuyo argumento estaba dirigido contra los estragos de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki (Bassa y Frexias, 1997). Otras producciones que destacaron son: *El experimento del Dr. Quatermass* (1955), *Planeta prohibido* (1956) y *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), esta última cuenta con diversos remakes como lo son: *La invasión de los ultra cuerpos* (1977), dirigida por Philip Kauffman, *Secuestradores de cuerpos* (1993), dirigida por Abel Ferrara e *Invasión* (2007), dirigida por Olivier Hirschbiegel.

La decadencia de Hollywood y la expansión internacional abarca de 1960 a 1967, en el cual se filmaron *El pueblo de los malditos* en 1960, *El tiempo en sus manos* del mismo año, *El último hombre sobre la tierra* de 1964, *Viaje alucinante*, *Fahrenheit 451* y *El planeta de los simios* de 1966, e *Invasores del otro mundo* 1967.

Mientras la ciencia ficción comprometida, periodo de 1968 a 1976, vio nacer a producciones como: *Una odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick y *Cuando el destino nos alcance* en 1973 de Soylent Green.

La ciencia ficción renovada de 1977 a 1983 muestra producciones importantes en el género de ficción como lo son: *Star Wars* en 1977, de George Lucas, *Encuentros del tercer tipo* del mismo año de Steven Spielberg, *Superman* en 1978, *Star Trek* en 1979, *Alien, el octavo pasajero* de Ridley Scott, *Cromosoma 3* en 1979 de David Cronenberg, *Mad Max 2, el guerrero de la carretera* en 1981, *Tron* en 1982, siendo una de las primeras producciones en utilizar gráficos generados por computadora; *ET, el extraterrestre* en 1982 de Steven Spielberg, entre otros más. (Grassi, 2020)

Los nuevos valores, es el periodo que abarca de 1984 a 1990, cuenta con películas como: *Terminator* en 1984 de James Cameron, *Regreso al futuro* en 1985 de Robert Zemeckis, *La mosca* en 1986 de David Cronenberg, *Depredador* en 1987, *Robocop* en 1987 de Paul Verhoeven y *Desafío total* en 1990 de Paul Verhoeven. Por último, el horizonte infográfico de 1991- a la actualidad se pueden encontrar producciones como: *Parque Jurásico* en 1993,

*Días extraños* en 1995 de Kathryn Bigelow, *Independence Day* en 1996, *Cube* en 1997 de Vincenzo Natali, *The Matrix* en 1999 de los hermanos Larry y Andy Wachowski; y *Olvídate de mí* en 2004 de Michael Gondry, entre otras más.

### **1.3 Cine Clásico, Moderno y Posmoderno**

El cine ha pasado por diferentes etapas que caracterizan una época, el cine clásico, el moderno y el posmoderno, los cuales presentan obras de arte que no compiten entre sí, sino que se complementan, el cine clásico por ejemplo convierte la experiencia en un espectáculo regido por las tradiciones cinematográficas mientras que a diferencia el cine moderno se aleja de estas tradiciones naciendo a partir de la imaginación. Entonces es que a partir de los anteriores nace lo que se conoce como cine posmoderno ya que este se encarga de combinar los elementos que se encuentran en el cine clásico y el cine moderno.

De acuerdo con Lauro Zavala (2005), el cine clásico es el resultado de técnicas y estrategias cinematográficas que establecieron el nacimiento del cine norteamericano, durante los años 1900 y 1960. Este tipo de cine utiliza fielmente los acuerdos visuales, a través de la invención de artistas de manera individual, haciendo uso de la narrativa para crear fantasías, incorporando diversas tradiciones artísticas.

Algunas películas que se encuentran dentro del cine clásico son: *Nosferatu* de Friedrich W. Murnau en 1922, *El Acorazado Potemkin* de Segei Eintein en 1925, *Metropolis* de Fritz Lang en 1927, *La Pasión de Juana de Arco* de Carl Theodor Dreyer en 1928, *Las luces de la ciudad* de Charles Chaplin en 1932, *M el Maldito* de Fritz Lang en 1932, *Tiempos Modernos* en 1936, *Blanca Nieves y los siete enanos* de David Hang en 1937, *El mago de Oz* de Victor Fleming en 1939, *El gran dictador* de Charles Chaplin en 1940, *Historia de Filadelfia* de George Cukor en 1940, *Casablanca* de Michel Curtiz, en 1942, *Que bello es Vivir* de Frank Capra en 1946, *Rashomon* de Akira Kurosawa en 1950, *El ladrón de bicicletas* de Vitorio de Sica en el mismo año, *Ben-Hur* de William Wyler en 1959, *Hiroshima, mi amor* de Alain Resnais en 1959, *Psicosis* de Alfred Hitchcock en 1960, *La dulce vita* de Federico Fellini en 1960, etc; todas son ejemplos claros del uso de un plano general hacia un plano detalle,

comprometido con dinámicas industriales, respondiendo siempre bajo una misma dirección (General, 2012).

La ruptura con el cine clásico dio origen al cine moderno. Este proviene de la visión individual de los artistas y de acuerdo con Zavala (2005) no hay una regla en específico para la elaboración de una película moderna, pero si se pueden detectar algunas formas de ruptura en algún momento de la historia del cine, por ejemplo el Neorrealismo Italiano de 1940, la Nueva Ola Francesa en 1960, el Nuevo Cine Alemán en 1970 o el Nuevo Cine Mexicano a principios del siglo XXI.

Algunas películas que se encuentran dentro del cine moderno son: *El padrino* de Francis Ford Copola en 1972, *El exorcista* de William Friedkin en 1973, *Rocky* de John G. Avildsen en 1976, *Taxi Driver* de Martin Scorsese en 1976, *Grease* de Randal Kleiser en 1978, *El resplandor* de Stanley Kubrick en 1980, *La chica de rojo* de Gene Wilder en 1984, *Dirty Dancing* en 1987, *La sociedad de los poetas muertos* de Peter Weir en 1989, *La lista de Schindler* de Steven Spielberg en 1993, *La vida es bella* de Roberto Benigni en 1997 y *Titanic* de James Cameron en 1997, etc.

El comienzo en el cine moderno de acuerdo con Zavala, corresponde a un inicio descriptivo, ya que comienza con el uso de un plano muy cerrado a uno más abierto. Los recursos visuales del cine moderno a lo largo del tiempo son el uso del plano-secuencia, el incremento de la polisemia visual y un sonido asincrónico (2005).

El cine posmoderno como lo menciona Zavala (2005), nace del uso de elementos del cine clásico y el cine moderno. Algunos ejemplos de este cine son largometrajes como: *La Naranja Mecánica* de Stanley Kubrick en 1971, y *Blade Runner* de Ridley Scott en 1982, *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino en 1994, *Amélie*, de Jean-Pierre Jeunet en 2001, *Moulin Rouge*, de Baz Luhrmann en 2001, *Los abrazos rotos*, de Pedro Almodóvar en 2009, *21 Gramos* de Alejandro González Iñárritu en 2003; El cine posmoderno hace uso de juegos temporales, una película se puede considerar posmoderna en el momento que el inicio muestra un simulacro de intriga de predestinación, haciendo uso o no de recursos de realidad virtual.

El cine posmoderno hace uso de parodias de más de un género o estilo en una misma película un ejemplo claro es *Shrek* de Willim Steig en 2001, además del uso de referencias y de la incertidumbre, ya que cada película del cine posmoderno es un universo autónomo frente a la realidad, Zavala explica que:

El cine posmoderno tiene un inicio simultáneamente narrativo y descriptivo acompañado por un simulacro de intriga de predestinación (...), puede ser explicado a partir de la filosofía del lenguaje del último Wittgenstein, para quien el lenguaje construye una realidad autónoma frente a la realidad que perciben nuestros sentidos. El cine es así un instrumento para construir realidades que no necesariamente tienen un referente en la realidad externa al espacio de proyección (...). Es decir, una película es posmoderna ya sea cuando contiene simultáneamente elementos del cine clásico y elementos del cine moderno, o bien cuando algún componente semiótico o algún segmento de la película son, alternativamente, de naturaleza clásica o moderna (2005: pág 9).

La estética posmoderna nace a partir de la simultaneidad y alternancia, se puede considerar una película posmoderna cuando en ella se incluyen elementos propios del cine clásico y moderno. Ya que incluyen una narrativa clásica con elementos de narrativa moderna. Sin olvidar que cada una es diferente entre sí, aun cuando tengan elementos similares. Cada elemento puede ser parte de diferentes momentos, puede incluir elementos como la parodia, una gran flexibilidad y permeabilidad con relación al ámbito político, económico o social que se esté viviendo simultáneamente, es decir, la posmodernidad pone en cuestión la ideología y deja a los espectadores elegir de manera crítica entre un sinnúmero de filmes posmodernos o por lo menos así parece ser. Las características descritas con anterioridad, coinciden con nuestro objeto de estudio, la película *Ready Player One*, la cual, como se verá más adelante, retoma elementos de la posmodernidad, descritos en el capítulo siguiente y de la industria cultural para conformar, lo que Jameson denomina Pastiche.

## CAPÍTULO 2

### **Imágenes de la posmodernidad y el capitalismo tardío**

Cuando se habla de posmodernidad y capitalismo, es normal pensar en primera instancia en los grandes pensadores que construyeron los conceptos clásicos abordados dentro del medio educativo, como lo son Adorno y el propio Marx, sin embargo, existen posturas menos explotadas en las que se toman puntos del contexto actual para evolucionar de forma teórica conforme se avanza en la pragmática.

Dentro de este capítulo se abordarán los principales conceptos que le darán estructura al trabajo de investigación, comenzando por los antecedentes que abrieron paso a los mismos, partiendo de las definiciones primarias.

El primer apartado habla sobre el concepto de modernidad desde su gestación con la *querelle des anciens et des modernes* y su intervención con el pensamiento ilustrado, hasta la postura que defiende Weber respecto a la definición del individuo moderno, sin dejar de lado el pensamiento hegeliano y los aportes de Rousseau.

Por su parte, en el segundo apartado, se abordará el llamado imperialismo moderno como proceso histórico y los elementos que lo componen, además de la relación que guarda con el llamado capitalismo tardío, que se abordará en otro apartado más a detalle, junto con el capitalismo clásico, como sistema económico central dentro de la investigación.

Esto abre el paso a otro apartado que es el de industrias culturales, en donde se retoman las principales características de ellas, siendo Adorno el principal exponente, al ser pionero en describir a detalle el uso de estas por parte del sistema y la imposición de elementos culturales a través de la industria y comercialización.

El último apartado planteado dentro de este capítulo es el de la posmodernidad, la cual se ve inmersa en la industria cinematográfica al estar presente en diferentes largometrajes. Es aquí en donde los apartados anteriores cobran relevancia al ser ejes centrales dentro del

planteamiento teórico que se pretende utilizar en el análisis, en este sentido es importante señalar que se retomará el pensamiento defendido por Jameson y el concepto que introduce a la teoría de la posmodernidad, conocido como “pastiche”, que se convertirá, como se menciona antes, en el elemento clave para la reiteración de la nostalgia y la promoción del consumismo en nuestro objeto de estudio, la película *Ready Player One*

## **2. 1 Modernidad**

La modernidad es un periodo histórico que se caracteriza por incluir ideas y cambios en la sociedad occidental, se vio presente en la filosofía, la ciencia, la política y el arte. Uno de los principios de la modernidad, según Hegel (citado por Marrades, 2000), es la forma en la que el individuo se relaciona con él mismo, es decir, la libertad de este para aferrarse a sus propias decisiones y sus propios juicios, a esto se denomina subjetividad. Este principio de libertad se ve reflejado en todos los ámbitos de la vida social, en el derecho, en la religión, en la moral, pero su máxima expresión se ve reflejada en el ámbito artístico (Marrades, 2000).

El derecho de la libertad subjetiva constituye el punto central y el viraje en la diferenciación entre la antigüedad y la época moderna. Este derecho ha sido enunciado en su infinitud en el cristianismo y convertido en efectivo principio universal de una nueva forma del mundo (Hegel, 1821).

Para hablar de modernidad y su concepción desde la filosofía hegeliana, es necesario hablar del llamado *querelle des anciens et des modernes*, movimiento que tuvo sus orígenes durante una sesión de la *Académie Française* en 1687, donde Charles Perrault defendió la superioridad del arte moderno sobre el antiguo, con fundamento en la manifiesta primacía de las ciencias de la época, desde filósofos como Descartes y Copérnico, debía tener una inferencia mayor en la perfección de las artes (Giusti, 1999). Posteriormente, se daría en veredicto que las épocas tienen sus propias características y su propio canon, por lo tanto, es imposible hacer una comparación entre dos distintas épocas, es así que no se puede llegar a la conclusión de que una sea superior a otra, por lo menos en el ámbito artístico, simplemente son diferentes, sin embargo, las discusiones siguieron en Alemania de la mano de

Winckelmann (1764), quien paradójicamente defendió la importancia de comprender históricamente las características propias del arte griego y la necesidad de seguir el ejemplo del mismo, lo cual da entrada a nuevas teorías histórico- filosóficas con respecto al arte antiguo (clásico) y el moderno. Y se convierte en una disputa contra lo sostenido por Perrault.

En los años posteriores, filósofos, científicos, artistas y pensadores se fueron decantando cada uno por el argumento que mejor le parecía, llegando a intensificarse cada vez más la discusión en torno a la superioridad o no de la modernidad, esto se ve reflejado, por mencionar un ejemplo, en el manifiesto iluminista de Condorcet en 1794 (Moral y Suárez, 1980), que apelaba a la capacidad de perfeccionamiento del hombre, por lo cual, para él, la modernidad más que un periodo de tiempo brinda un acercamiento más real a la perfección de las artes, pero sobre todo desde el campo filosófico. Condorcet hizo un recorrido sobre el progreso de la capacidad humana partiendo de las civilizaciones primitivas hasta llegar al desarrollo de una clase dominante y posteriormente, el anhelado ideal futuro del género humano, en el cual habría de eliminarse la desigualdad y realizarse a plenitud la perfección del hombre (Giusti, 1999).

A las propuestas dentro de la discusión creada por la modernidad, se antepone Rousseau con su crítica a la civilización, contrario de lo expuesto con la fe en el progreso del espíritu humano, ya que sostiene que de esta exposición se desprende que siendo casi nula la desigualdad en el estado natural, esta debe su fuerza y su incremento al desarrollo de nuestras facultades y a los progresos del espíritu humano, y por fin se vuelve estable y legítima mediante el establecimiento de la propiedad y de las leyes (Rousseau, 1959).

Así también Rousseau hace un contraste entre lo que denomina “hombre salvaje” y el “hombre civilizado”. Para él, el proceso de civilización es simultáneo a una degradación del hombre. En este sentido, la concepción de Rousseau de la civilización moderna, se contrapone a lo que Condorcet expuso en su tratado y da la pauta para que la discusión se enriquezca de fundamentos teóricos filosóficos.

Cabe rescatar que, aunque la postura de Rousseau pareciera completamente negativa, tiene un lado positivo, en donde sostiene que es posible una utopía política en la que habría de realizarse, por medio del contrato social, la identificación del individuo con la voluntad general.

Estas dos posturas tienen una inferencia en el posicionamiento de Hegel (1821), que en sus primeras reflexiones se inclina hacia el apego por la antigüedad, pero es al mismo tiempo, seguidor de los ideales de la Revolución Francesa. Está convencido de la originalidad y validez del principio kantiano de la autonomía de la voluntad, y lo considera, incluso, el sustento de la Ilustración, sin embargo, también interpreta el mundo griego, al igual que Rousseau, como un espíritu armónico en el que están unidos el sentimiento y la razón.

Para Hegel (1821), tras los diversos planteamientos de la filosofía moderna, se afirma que en ellos hay un denominador en común, lo que se define como "el principio de la subjetividad" y que, si bien representa una dimensión de la racionalidad desconocida por los griegos, pareciera ser la base sustancial sobre la que se apoyaba la ética de la antigüedad.

Así es como a partir del pensamiento hegeliano, el concepto filosófico de modernidad refiere un proceso de horizontes transformables relacionados con el tiempo y la subjetividad, verificado en el pensamiento como una entidad u objeto en que necesariamente se cumpla la superación de sus propias condiciones. A partir de esta visión, el concepto de modernidad filosófica refiere la persistencia de la novedad permanente, la definición de su esencia en el tránsito constante del sí mismo.

Considerar a la subjetividad como "principio de una nueva forma del mundo" o como rasgo distintivo del mundo moderno respecto de la antigüedad, significa, ante todo, poner en primer lugar la pretensión de la filosofía y la ciencia moderna, de replantear el conocimiento, la moral, la política, el arte, al igual que su posible integración sistemática, sobre la base de la autonomía y la autodeterminación de la razón. Ni el orden teleológico de la naturaleza o la realidad, ni la cosmovisión religiosa de la tradición medieval, ni las representaciones del sentido común, ni las formas objetivas de la realidad social, pueden ofrecer resistencia a la

capacidad crítica o a la absoluta autonomía de la razón. En múltiples ámbitos del mundo moderno ha llegado a imponerse este principio de la subjetividad (Giusti, 1999).

Por otro lado, surge la perspectiva de Weber, en donde la modernidad significaba aproximarse a los procesos que implicaban la racionalización de la vida, a las estructuras de dominación y poder, a los tipos de autoridad racional y a su legitimación (Dazza, 2010).

La modernidad según como lo describe Dazza (2010), se manejaba en dos caminos: uno mantenía la posibilidad de controlar y modificar la realidad con el uso de los recursos materiales y humanos; mientras que el otro le daba reconocimiento a los individuos ya que estaban sujetos al cambio social, no obstante, “la modernidad sólo se definió por la eficacia de la racionalidad instrumental, por la dominación del mundo que la ciencia y la técnica hacían posible. Pero esa visión no da idea completa de la modernidad, e, incluso, oculta su mitad: el surgimiento del sujeto humano como libertad y como creación” (Touraine, 1994, pág. 205).

Así es que él introduce un elemento primordial para entender la modernidad y es a partir de ver a los “individuos modernos”. Los elementos en la obra de Max Weber que permiten establecer una noción de individuo son: la vinculación del Estado con la economía capitalista como origen de la modernidad; la ética religiosa y las imágenes del mundo asociadas a ella; y las consideraciones weberianas acerca del individuo moderno y el sentido de la acción (Vieyra & Hernández, 2012).

Desde la perspectiva de Max Weber (Vieyra y Hernández, 2012) la importancia de la unión del Estado y el capitalismo radica en que ambos convergen para generar una imagen del mundo en el individuo, que hace que éste oriente su acción de una manera sin precedentes en otra etapa histórica. La forma en la que se configura la imagen del mundo moderno en los individuos ocurre a través de la dominación legal llevada a cabo por el Estado, en su estrecha relación con el capitalismo. Partiendo de esta premisa, entenderíamos el principio de subjetividad de Hegel, como un principio construido a partir de la unión Estado- Capitalismo, en dónde el individuo, ve lo que le hacen ver.

Con respecto a la dominación legal-racional, Weber afirma que el poder se basa en un orden normativo legal y opera en relación con el sistema jurídico. En este sentido, en la dominación legal-racional se obedece siempre a las leyes y normas abstractas, establecidas previamente. Al mismo tiempo, tanto el soberano como los dominados obedecen al orden dictado por el Derecho, que impone las leyes y las normas, aplicables sólo a los miembros de la asociación política. Para que las normas y leyes puedan aplicarse en la dominación racional debe existir una jerarquía administrativa, dentro de la cual justamente están presentes las reglas técnicas o normas (Weber, 1964).

Para Weber, el principal elemento que permite tanto al Estado, como al capitalismo su funcionamiento, es la burocracia. Él sostiene que la razón decisiva para el progreso de la burocracia ha sido su superioridad técnica, la cual la hace funcionar como una maquinaria con procedimientos eficaces y rápidos, así como con una rigurosa subordinación y un ahorro de fricciones y costos objetivos (Vieyra y Hernández, 2012). Este tipo de exigencias son impuestas a la administración desde la economía capitalista, por lo que las empresas capitalistas modernas se sustentan en modelos de una organización administrativa muy específica adoptada por los Estados.

Cuando el Estado se une con el capitalismo, adopta los lineamientos de funcionamiento de la empresa para preservar sus fines. La peculiaridad de este tipo de dominación, a diferencia de la carismática y de la tradicional, consiste en que deshumaniza los procesos administrativos, debido a que persigue la eficacia y la desvincula del amor, el odio y todos los elementos afectivos (Weber, 1964). Lo que ocasiona que la aplicación de las reglas generales y abstractas se dirija tanto a los dominados, como a quienes se encargan de la administración, ya que se ha llevado a cabo una nivelación de aspectos sociales y económicos. Esto implica que, al buscar el desarrollo personal dentro de este orden, exista un proceso de deshumanización en donde el primer objetivo es buscar una nivelación social a través de un reclutamiento de profesionales que hayan pasado el mayor tiempo posible en formación y tengan un apego hacia el cumplimiento del deber profesional.

Gracias a esto se puede inferir que, desde la perspectiva de Weber, la influencia en la educación y la instrucción de los individuos, es fundamental para entender la dominación burocrática y que crea en los individuos características específicas para insertarse en el orden político, económico capitalista y así mismo en la esfera pública.

En la obra de Max Weber, el Estado y el sistema capitalista, constituyen dos de los elementos importantes para la configuración del individuo moderno, puesto que al dirigir la acción de éste, tanto bajo el dominio de las normas y las leyes establecidas, persiguiendo fines económicos (de subsistencia, de acumulación, etcétera), como en la obtención de títulos que le faciliten el acceso al mundo laboral, ambas entidades configuran los principales marcos de acción en que se desarrolla el individuo en la era moderna. Por lo tanto, se entiende que es el estado, el capitalismo y las relaciones de dominación son los que van dictando los cánones de la era moderna, ya que afectan directamente a la formación del individuo moderno en sociedad, dictan las leyes y normas que regulan la conducta y la dinámica social económica además de que crean un apego y apelan a la conciencia moral de responsabilidad laboral profesional, deshumanizando las acciones del individuo dejando de lado las emociones propias del ser humano (Vieyra y Hernández, 2012).

Este pensamiento, devenido de Weber, con el paso del tiempo abre una posibilidad a que la modernidad, como él la entiende, permee en casi todos los aspectos de la vida cotidiana, principalmente tomado de la mano de lo económico, uno de los casos es el que se abordará en el siguiente apartado.

## **2.2 Imperialismo moderno**

Tal y como se expuso en el apartado anterior, la modernidad es un proceso histórico que tuvo sus orígenes en El Renacimiento, con la movilización del enfoque centrado en la religión a uno centrado en el individuo y en la razón, que impactó directamente al sistema político y económico de su época.

La modernización iniciada en Europa, migró poco a poco a través de los procesos de colonización que derivaron en prácticas de dominación, de pueblos que se consideraban a sí mismos superiores o civilizados, sobre otros países o continentes y que fueron sometidos y explotados por los primeros.

A esta etapa se le conoció como colonialismo y consideraba como meta la expansión territorial y la adquisición de materias primas, así como la mano de obra gratuita obtenida a través de la adquisición de esclavos. Esta forma de imperialismo se vio modificada durante el siglo XIX dando origen al imperialismo moderno donde según Briones:

...las potencias europeas empezaron a perseguir sistemáticamente la adquisición de nuevos territorios coloniales y a respaldar con capital propio la conquista y penetración económica de los países subdesarrollados, pero ya en la fase inicial y no, como hasta entonces, solo cuando las cosas habían alcanzado un cierto grado de madurez. De la noche a la mañana se convertía el colonialismo en imperialismo (2010, pág. 3).

Lo anterior se relacionó directamente con la economía, de este modo según Howsband citado por Briones (2010) fue la creación de una sola economía global, lo que permeó hasta lo más profundo de las transacciones económicas, comunicaciones, movimientos de productos, dinero y seres humanos que fue ampliando poco a poco la brecha entre países desarrollados y subdesarrollados.

Este proceso se vio influenciado por el creciente desarrollo tecnológico que marcó la mayoría de las sociedades de finales del siglo XIX, permitiendo la creación de redes de transporte, trenes, barcos de vapor, etc. Que posibilitaron la llegada del imperialismo a los lugares más remotos del planeta, y la inclusión de estos sectores en la ya conformada economía mundial.

Desde luego, el imperialismo de los últimos años del siglo XIX era un fenómeno “nuevo”. Era el producto de una época de competitividad entre economías nacionales capitalistas e industriales y que se vio intensificada por las presiones para asegurar y salvaguardar mercados en un periodo de incertidumbre económica. Era un periodo en que las tarifas proteccionistas y la expansión eran las exigencias que planteaban las clases dirigentes. Como se ve, imperialismo y capitalismo son partes inseparables de la evolución histórica de los dos

últimos siglos, no se puede entender el imperialismo sin tomar en cuenta los principios económicos básicos del capitalismo (Briones, 2010).

Con esto, podemos decir que se pasó de la búsqueda de territorio a la búsqueda de mercados y al consumo irracional de materia prima, lo cual derivó en lo que posteriormente se denominó como capitalismo tardío.

### **2.3 Capitalismo y capitalismo tardío**

Mandel (1979) apunta que el capitalismo desde su nacimiento en el siglo XVI en Inglaterra se conformó como la estrategia económica predominante y dejó a la luz una nueva clase social: el proletariado.

Sin embargo, este alumbramiento no fue inmediato sino gradual, Katz (2003) señala que al menos se pueden identificar tres etapas del capitalismo: el libre cambio del siglo XIX, el imperialismo clásico de 1914 a 1945 y el período tardío de posguerra.

Este último, también denominado capitalismo tardío, según Mandel (1979) se ve caracterizado por la disminución brusca de las inversiones extranjeras, que en etapas anteriores habían optado por mover el capital a países en desarrollo, de donde obtenían mano de obra barata y materias primas, la nueva forma de capitalismo encuentra gran parte de su fuerza en el desarrollo de tecnología, que viene en esta etapa a sustituir, en gran medida, la necesidad de fuerza de trabajo, cosa que deriva en que sea más redituable invertir en maquinaria que se instala en países metropolitanos, que gastar en el traslado de esta a países tercermundistas.

De este modo después de la Segunda Guerra Mundial, los principales países inversionistas apostaron por generar materias primas en sus propios países, lo que disminuyó radicalmente el consumo de materia prima que se importaba de países en desarrollo, y aunado a los bajos salarios que recibían los obreros, detonó una serie de movimientos sociales y rebeliones que

hizo más inestable y riesgoso mover el capital a países de la periferia. Lo anterior generó un proceso de recesión económica que acentuó la crisis económica y radicalizó la pobreza.

La crisis mundial originó un precio cada vez bajo de la mano de obra en los países en desarrollo o semi coloniales, lo que resultó altamente atractivo para los países imperialistas quienes una vez más optaron por invertir, sin embargo, los bajos salarios tan atractivos para los grandes capitalistas, funcionan a sí mismo como una limitante, puesto que impiden la acumulación del capital, y las precarias condiciones de los obreros limitan su capacidad adquisitiva lo que impide la extensión del mercado (Mandel, 1979).

Los cambios económicos y políticos originados en la tercera etapa del capitalismo se vincularon de manera decisiva con el surgimiento de un nuevo tipo de sociedad que basa su desarrollo en el auge tecnológico y mediático: la que Daniel Bell menciona como “sociedad postindustrial”, pero que también se ha designado como “sociedad de consumo”, “sociedad de los media”, “sociedad de la información”, “sociedad electrónica o de la alta tecnología” y similares. Estas derivan en teorías que desempeñan la función ideológica de demostrar, en defensa propia, que la nueva formación social en cuestión ya no obedece a las leyes del capitalismo clásico, esto es, la primacía de la producción industrial y la omnipresencia de la lucha de clases (Jameson, 1988).

Este nuevo tipo de sociedad determina la identidad de los sujetos, quienes se enfrentan no sólo a la crisis del capitalismo actual sino a la posmodernidad. De esta identidad dependen muchas de las grandes industrias económicas creadoras de contenido e ideologías, dando paso a las conocidas industrias culturales, entre ellas: El cine.

## **2.4 Industrias Culturales**

El término de industrias culturales fue planteado por los filósofos alemanes Theodor Adorno y Max Horkheimer. Ellos se referían a la producción de cultura de masas y el uso económico de esos bienes culturales en una sociedad capitalista, así como a su destino en esa misma sociedad. Theodor Adorno, no consideraba el cine, la radio o la televisión como expresión

de la cultura, y sí productos de la industria cultural ofrecidos a las masas en su conjunto, para incrementar el consumo masivo de estos productos. (Adorno y Horkheimer, 1949).

El poder que la industria cultural reflejó en el capitalismo, en específico en los medios masivos de comunicación, generó diferentes críticas que derivaron en la lucha de clases. En su prólogo a la *Dialéctica de la Ilustración* instalan la tesis de que la humanidad no ha avanzado hacia la libertad, hacia la plenitud que prometía la Ilustración, sino que en lugar de esto ha habido un retroceso, y la humanidad, así, “se hunde en un nuevo género de barbarie” (Adorno y Horkheimer, 1949, pág. 59). Adorno y Horkheimer (1949) pondrán en cuestión al iluminismo, mediante una lectura racional que busca historizar la razón, pero siempre teniendo en cuenta que la posibilidad de libertad en la sociedad debe buscarse dentro del pensamiento nacido de los ideales de la Ilustración.

En palabras de los autores, “el mito es ya ilustración, la ilustración recae en mitología” (Adorno y Horkheimer, 1949, pág. 11). La cuestión es que, si el problema de la razón se relacionaba con el afán del hombre por dominar la naturaleza y contrarrestar al mito, la Ilustración nace ya bajo el signo del dominio (en donde el conocimiento es una forma de poder). Así, el control de la naturaleza termina siendo un control del hombre por el hombre. El iluminismo, en su afán de emancipación del hombre, cristaliza las relaciones sociales y su ideología se convierte en razón instrumental del positivismo, siendo más totalitario que otro sistema. (Szpilbarg y Saferstein, 2014).

En un inicio, el término de industrias culturales mantenía un tono peyorativo y nostálgico sobre la cultura, hasta llegado el momento de comprender sus dinámicas propias, su lugar en la economía, la sensibilidad y el consumo cultural, pero conforme va evolucionando la sociedad, van avanzando las formas de consumo, no solo de productos si no de símbolos culturales

El concepto de industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Las industrias culturales locales cumplen un rol fundamental en el

desarrollo de las personas, sociedades y naciones, son portadores de identidad, valores y significados, generadoras de innovación y empleo sin embargo existen elementos que se mantienen a nivel general, específicamente hablando de los países en donde el sistema económico es capitalista, y estos elementos van enfocados al consumo.

El término de industrias culturales, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación y La Cultura o por sus siglas en inglés UNESCO, abarca aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos que son inmateriales y culturales en su naturaleza (2020).

Las industrias culturales que aparecen después de la segunda mitad de siglo XIX (la prensa de masas, el fonógrafo, el cine, la radio y la televisión), van a diferenciarse de las restantes mercancías industrializadas por el trabajo simbólico que constituye su materia prima misma; por su valor de uso ligado a la personalidad de sus creadores; por su requerimiento ineludible de transformar el valor simbólico en valor económico; y por su imperiosa necesidad de renovación constante, muy por encima de cualquier otro producto o servicio, que choca con la estandarización obligada de toda industria y con su presencia intensiva de las economías de escala que impulsan espontánea y continuamente hacia la concentración nacional e internacional (Quiroz, 2006).

Es por eso que este término se refleja de manera subyacente dentro de la investigación, la industria cinematográfica, hoy en día, es una de las importantes a nivel mundial no solo en el ámbito económico, sino en la creación de ideales, estereotipos y pensamientos, que son características que moldean la cultura, local y externa, con la cual se van transformando las sociedades modernas, si bien, no podemos establecer el cine como creador directo de culturas, si tiene un impacto en ella.

Conforme fueron evolucionando, tanto las sociedades, como las industrias culturales, la interacción social y la subjetividad de los individuos se vio modificada, tanto es así, que en la actualidad, ya no se puede hablar de modernidad, y se abre paso a una nueva época, la del posmodernismo.

## 2.5 Posmodernidad

El término “posmodernidad” se ha abierto paso en los campos de estudio de la filosofía, la sociología, la comunicación y la teoría del arte. Por lo que su aplicación depende de la disciplina que lo utilice. De acuerdo con Powter (2005), existe un debate alrededor de su delimitación, ya que por una lado se encuentran los que aseguran que es una época de ruptura con la cosmovisión moderna y de producción de una nueva forma ver la realidad en función de la razón; y por otro se encuentran los que sostienen que es más que la ultimación y agonía de los paradigmas modernos, razón por la cual seguiríamos dentro de la modernidad.

Este enfoque es el que da origen a la investigación, pero desde un punto más adecuado a lo que se vivió con la ruptura del campo estético de la modernidad, principalmente en el ámbito artístico, y se da un giro completo hacia el Pop Art, en el que se dejan las bases plasmadas por los primeros teóricos mencionados pero que pierde su enfoque como movimiento de oposición al orden cultural de la burguesía y gana terreno en el orden social como la “cultura oficial” bajo el nombre de posmodernidad.

La posmodernidad es un término apuntado a los nuevos modos de interacción derivados del capitalismo tardío. Según Foster (1988), hay teóricos críticos como Rosalind, Krauss y Crimp, que definen la posmodernidad como una ruptura con el campo estético del modernismo, hay otros como Jameson y Baudrillard, que particularizan el momento posmoderno como un nuevo modelo de espacio y tiempo. Para Owens Y Kenneth Frampton, enmarcan su declive de los mitos modernos de progreso y la superioridad.

De acuerdo con Jameson (1988), se puede vincular a la posmodernidad a la lógica cultural de un capitalismo tardío, en la cual se pierden algunos límites y se contrastan culturas, las llamadas culturas popular y de masas. Posmodernidad, es un concepto periodizado cuya función es la de correlacionar la emergencia de nuevos rasgos formales en la cultura con la emergencia de un nuevo tipo de vida social y un nuevo orden económico, mejor conocido como sociedad postindustrial o de consumo, la sociedad de los medios de comunicación o de espectáculo o el capitalismo multinacional.

Las principales características de la posmodernidad se ven reflejadas principalmente en el arte, que se toma como un reflejo de la sociedad, y que va cambiando en su forma misma dejando de lado la división entre formas creativas y formas críticas, rechaza la oposición entre teoría y práctica. Pero no solo se ve afectado el arte, también dentro de ámbitos académicos, filosóficos políticos etc., en donde resulta, hasta cierto punto, difícil de delimitar en una sola rama ciertos trabajos como el del discurso de Foucault, ya que se ven permeados por la posmodernidad, pero sin dejar de lado algunos argumentos de la modernidad.

Es importante resaltar el hecho de que la sociedad en general vive inmersa en un mundo virtual, ya sea por medio de los Mass Media, o por el auge y crecimiento de las redes sociales o plataformas en Internet, sin embargo, surge un nuevo fenómeno, la posmodernidad, que va a estar presente en todo producto cultural.

El hecho de que este concepto sea un tema bastante abordado dentro de las referencias teóricas actuales, como eje de partida o como una idea errónea de la concepción de la sociedad actual, hace que no pase desapercibida y obliga a los nuevos investigadores a voltear y observar de manera más clara que realmente hay un cambio, o evolución dentro de las interacciones sociales mediadas por medios virtuales y no solo eso, sino que crea una nueva forma de consumo, dándole un papel primordial al capitalismo dentro de la cultura.

Los medios masivos de comunicación fungen un papel sumamente importante en la configuración de la posmodernidad, ya que son los principales difusores de ella, en este sentido Jameson (1988) añade un concepto a la posmodernidad al que denomina “Pastiche”.

El pastiche es una imitación que se realiza con la intención de parodiar o de hacer sátira de los elementos, es aquí en donde nace una obra totalmente nueva, a partir de una anterior ya que se transforma en una forma de intertextualidad. Para Jameson (1988) esta característica es muy importante porque es cuando se da la “desaparición del sujeto individual”, cuya principal característica es cerrarse y no permitir la entrada de nuevos caminos, por el contrario se encarga de mirar el pasado en busca de registros almacenados que pudieran dar paso a una reconfiguración, esta práctica es una especie de canibalización de los estilos

pasados, es un mecanismo que se utiliza para designar la imitación de algún recurso como lo puede ser el estilo de un autor o la copia de un tiempo en específico.

En este sentido, cabe mencionar que el término pastiche desde una perspectiva Crítica tiene un sentido negativo, como lo sostiene Adorno (1967) al hablar de Industrias culturales junto con Horkheimer, en donde lo describe como un término “kitsch”, en pocas palabras como un desperdicio, o que está hecho de los restos.

La posmodernidad en el arte es una lucha de autoafirmación por parte de los sujetos frente a una nueva noción de lo artístico, ya que acentúa la importancia de los procesos más allá de los resultados y de esta manera no existe un vínculo de la imagen a una realidad externa, convirtiéndola a si en su propio objeto. “Lo que significa que lo real en la obra no es más que el artificio de la mirada de quien la construye, lo cual podría ser denominado como el pasaje de la re-presentación a la auto-re-presentación.” (Powter, 2005, pág. 3).

El arte posmoderno es despojado de todo poder crítico, a partir del pastiche, ya que lo define como una práctica inadvertida de imágenes y lenguajes que dejan al artista como un recipiente vacío. Por lo tanto, el pastiche designa los rasgos que identifican las condiciones del arte posmoderno. Es decir que las obras posmodernas se conforman por una serie de significantes “sin la carga y la inversión de un Inconsciente personal ni grupal [...]. Es un surrealismo en último término, bastante realista, dada su incorporación de la lógica de las sociedades contemporáneas” (Jameson, 1991, pág. 107).

La posmodernidad representada en películas se basa en la división de las ideas, en contextos diferentes relacionados entre sí, dirigidos a mostrarnos un mundo decadente del que nadie quiere ser parte. También se apela al sentimiento de nostalgia, a través de referentes que hacen hincapié principalmente en los 70's, como menciona Jameson (1988) las obras de la posmodernidad pretenden encontrar la manera de crear cierta identificación con signos pasados ya reconocidos, pero dándoles un enfoque diferente.

Aquí es dónde se aborda la posmodernidad de manera más específica, en el caso particular de esta investigación, la posmodernidad tomando parte dentro de una de las industrias culturales más grandes a nivel mundial. El cine.

### **2.5.1 Posmodernidad y cine**

Identificar los periodos que preceden al periodo posmoderno es importante al momento de entender las características del cine posmoderno que servirían para definir tendencias y tensiones relevantes en el acontecer de la historia del cine. La posmodernidad se exterioriza como un concepto consecuente de la modernidad, relacionado a una etapa posclásica del cine, según Stam, (2001) “el cine posmoderno puede atender a diferentes definiciones, a una coordenada discursiva/conceptual, un corpus de textos, un estilo o estética específica, una época, una sensibilidad predominante y un cambio en los paradigmas” (pág. 344).

Jameson (1991), muestra una perspectiva multidimensional que aborda la posmodernidad como estilo, discurso y época, identificando así a la posmodernidad como un impulsor cultural del capitalismo tardío, elemento primordial del cine a través del pastiche. Sin embargo, considerar que todo cine es posmoderno, es una manera errónea de abordarlo:

Estoy lejos de pensar que toda la producción cultural de nuestros días es "posmoderna" en el sentido amplio que daré a este término. Sin embargo, el posmodernismo es el campo de fuerza en que tipos muy diferentes de impulsos culturales (...) tienen que abrirse camino. Si no concebimos de manera general la existencia de una dominante cultural, nos vemos obligados a compartir el punto de vista que pretende que la historia actual es mera heterogeneidad, diferencia casual, coexistencia de innumerables fuerzas diversas cuya efectividad es indescifrable (1991, pág. 21).

El cine posmoderno utilizado como un producto nace del pastiche ya que el cortar, desordenar, ordenar y volver a pegar imágenes es un recurso clave de la práctica fílmica, muchas veces considerado el único recurso puramente cinematográfico. El pastiche cinematográfico permite la ilusión de unicidad espacio temporal aun basándose en la mixtura y la disruptividad del espacio- tiempo.

Las diversas conformaciones de las audiencias, los nuevos dispositivos de visión, así como la utilización de las nuevas tecnologías, aportan rasgos posmodernos necesarios, algunas características en el cine posmoderno son las que a continuación se especifican:

**La intertextualidad:** siendo el reconocimiento de dichas alusiones por parte de la audiencia. Elemento que cuestiona la participación y la atención del espectador, continuamente retado a identificar los textos citados y a sentirse parte de esa recolección del pasado, llegando así a sentirse más identificado con el autor y las referencias culturales que comparte la trama relatada. Es lo que Noel Carroll (1998) define como cine de alusión y se supone opera sobre espectadores con un conocimiento cinematográfico importante. Característica que incluye las citas, las conmemoraciones y reelaboraciones de géneros pasados, ciertos homenajes en forma de recreaciones de escenas clásicas, así como el uso de tramas, gestos y líneas de diálogo que hayan pasado a la historia del cine.

**La autoreferencialidad:** retoma a la parodia, el pastiche y otras estrategias disruptivas que distancian al espectador y proponen una nueva relación con éste. De acuerdo con Carroll (1998), la atención que el cine posmoderno dedica al acto de mirar; marca que el hecho de comunicar suplante el contenido mismo de dicha comunicación. La presencia constante de cámaras, los monitores y las pantallas de ordenador, las cintas de video y el video aficionado son elementos recurrentes de las películas posmodernas.

**La multiplicidad de estilos:** es la combinación, la confrontación, rotación y regeneración de estilos que llega a convertirse, como describe Connor (1997), en una furiosa polifonía de voces descontextualizadas. En donde la idea del autor como originador de todo queda descartada. La fragmentación y mezcla propia del estilo posmoderno se convierte en un reflejo de la fragmentación de los propios sujetos. Esto implica que la idea del autor ya no es lo suficientemente estable para ser la fuente de un estilo personal, lo que conlleva al uso del “pastiche”.

**La nostalgia y su exaltación:** habla de las referencias a acontecimientos pasados como consecuencia del desencanto de los hechos contemporáneos o, en palabras de Jameson

(1991), "la canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado, el juego de la alusión estilística azarosa" (pág. 37) que elimina la sensación de origen histórico. La memoria, de acuerdo con Huyssen (1995), defiende a los sujetos posmodernos del miedo a la obsolescencia y la velocidad del cambio. En el cine posmoderno esta función hace el uso de géneros clásicos, estética retro, remakes, secuelas y precuelas, con la idea de que el cine pasado fue mejor. Su máximo exponente sería el cine de nostalgia, y en el caso de Hollywood las películas que hacen regencia a estilos pasados (especialmente, la década de los ochenta), que más que recrear, cuestionar o recordar una época concreta, lo que busca es revivir en el espectador una experiencia cultural de ese periodo histórico en particular.

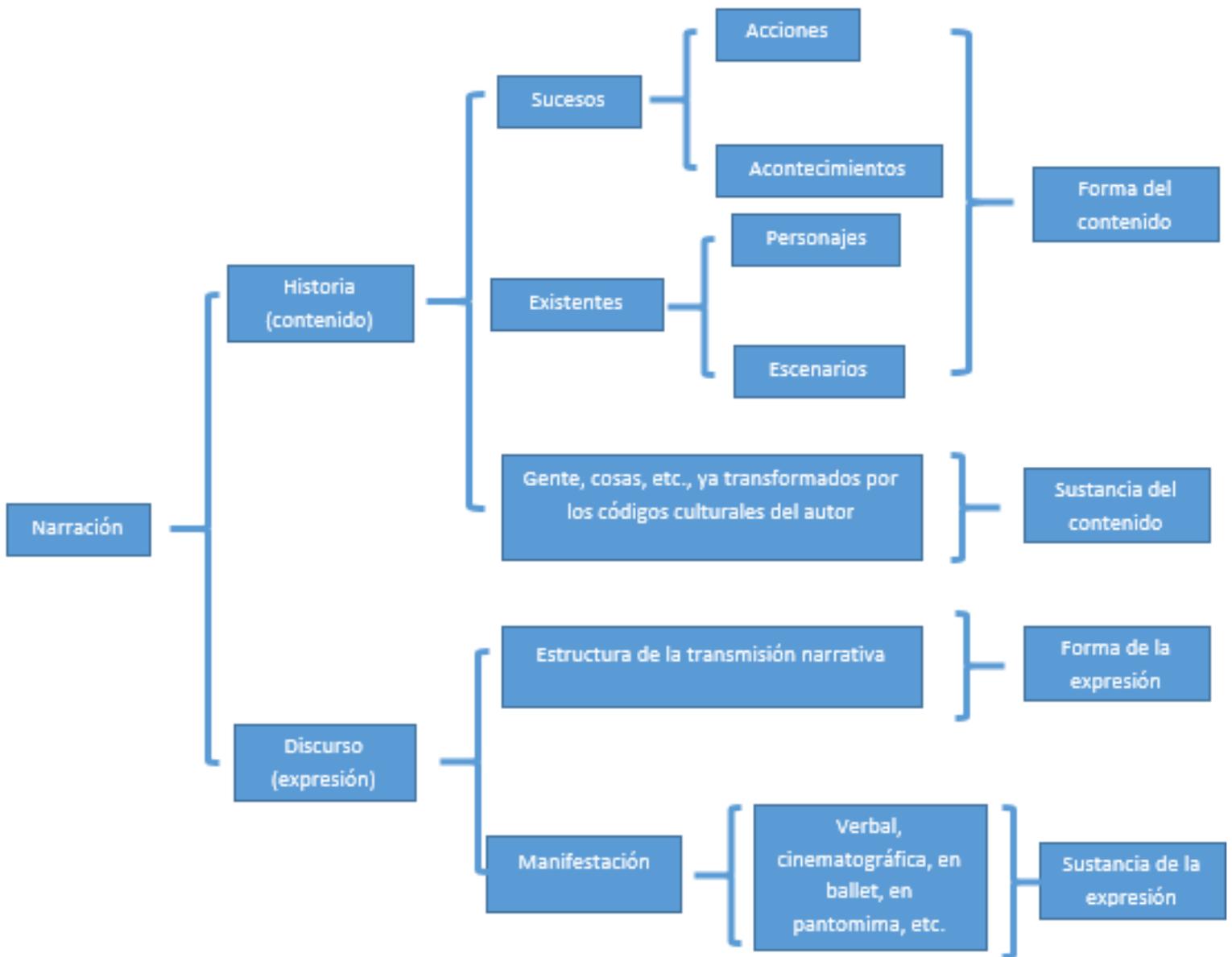
### **2.5.2. Herramientas para el análisis del cine posmoderno.**

A lo largo de este capítulo se han presentado diversos conceptos teóricos que sustentan este trabajo, sin embargo, es importante mencionar cuáles regirán el trabajo en concreto, debido a que contribuyen a la conformación de un modelo de análisis que incluye diversas categorías retomadas de la teoría.

En el caso de la modernidad, se retomó la posición de Weber, específicamente los elementos de razón, sistema y economía, partiendo de estos para abordar la posmodernidad como rompimiento de la estética de la modernidad. Otro aspecto importante a resaltar es de dónde surge la posmodernidad, que en este caso se retomará en el análisis posterior, con la idea principal del pastiche como elemento principal dentro del objeto de estudio, e interactuando con los aspectos de mercantilización e ideología, propuestos con las industrias culturales de Adorno (Mattelart, 1974).

Ahora bien, para incorporar estas categorías en un modelo y considerando que el cine es discurso y narrativa, nos apoyaremos en el esquema propuesto por Seymour Chatman (1990), quien retoma las propuestas estructuralistas de la teoría narrativa, la cual considera que en toda narración existen dos elementos: La historia y el discurso. El primero se refiere a la cadena de sucesos más los existentes, mientras que el segundo se refiere a la expresión y los medios a través de los cuales se transmite el contenido. Partiendo de lo anterior, Chatman

(1990), plantea el siguiente esquema, en el que puntualiza los aspectos que integran tanto historia como discurso:



**Fuente:** Chatman, S. (1990). Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid, España: Taurus, Alfaguara.

Como se expuso en el cuadro anterior, historia y discurso se subdividen en varias categorías de análisis que explicaremos a continuación:

Discurso (expresión): también conocido como plano de la expresión, y “es un conjunto de enunciados narrativos, en el que el enunciado es el componente básico de la forma de la expresión” (Chatman, 1990, pág. 157) en el caso de los medios audiovisuales mediatizados, el discurso se plantea específicamente y de manera planeada por el autor, para generar ciertas reacciones.

Estructura de la transmisión narrativa: es el cómo se va desarrollando la historia, apoyándose en la estructura temporal que utiliza, los tipos de narradores, las secuencias que se incluyen. En esta parte se pretende describir si la forma en la que se desarrolla la narrativa lleva un orden cronológico lineal o en su defecto si hay juegos temporales (Chatman, 1990).

Manifestación: según lo menciona Chatman (1990), se refiere al modo en el que se presenta la narración al espectador, en decir, el formato en el que se cuenta la historia, en el caso del cine, intervienen detalles técnicos, como lo son los planos, tomas, movimientos de cámara, angulaciones, iluminación y escenografía.

Historia o contenido: ¿Qué se cuenta dentro de la narrativa?

Sucesos: son los incidentes significativos o bien, acciones, actos o acontecimientos dentro de una historia, y su fin el de crear una trama, estos incidentes van dando una forma determinada al desarrollo de la historia. (Chatman, 1990).

Acciones: “Una acción es un cambio de estado causado por un agente, o alguien que afecta a un paciente” (Chatman, 1990, pág. 46) en caso de que el cambio resulte trascendente dentro de la trama, el agente que lo ocasionó se convierte en personaje. Los principales tipos de acciones que puede realizar un personaje, son actos físicos no verbales (Juan corrió por la calle), pensamientos (Juan pensó: “éste es el fin”), sentimientos o percepciones (Juan se sentía incómodo) y comentarios (Juan dijo: “tengo hambre”),

Acontecimientos: “Supone un predicado cuyo objeto narrativo es el personaje, u otro existente en el que se haya centrado“ (Chatman, 1990, pág. 47), es decir aquí los hechos recaen sobre el personaje y no es él quien los efectúa.

Existentes: es también conocido como el espacio de la historia, y se refiere a las entidades que se muestran en un proyecto audiovisual, lo que el autor hace que exista en el espectador cuando éste aprecia la producción. “Los sucesos no son espaciales, aunque ocurran en el espacio, las que son espaciales son las entidades que las realizan o son afectadas por ellos” (Chatman, 1990, pág. 103).

Personajes: son los actores que convergen en la historia de la trama, tienen un papel a desarrollar y de acuerdo al grado de relevancia que tiene sus acciones pueden ser, protagónicos o secundarios, cabe destacar que los personajes pueden tener una inferencia directa en la representación del espacio, y que este puede ser indicado de forma verbal.

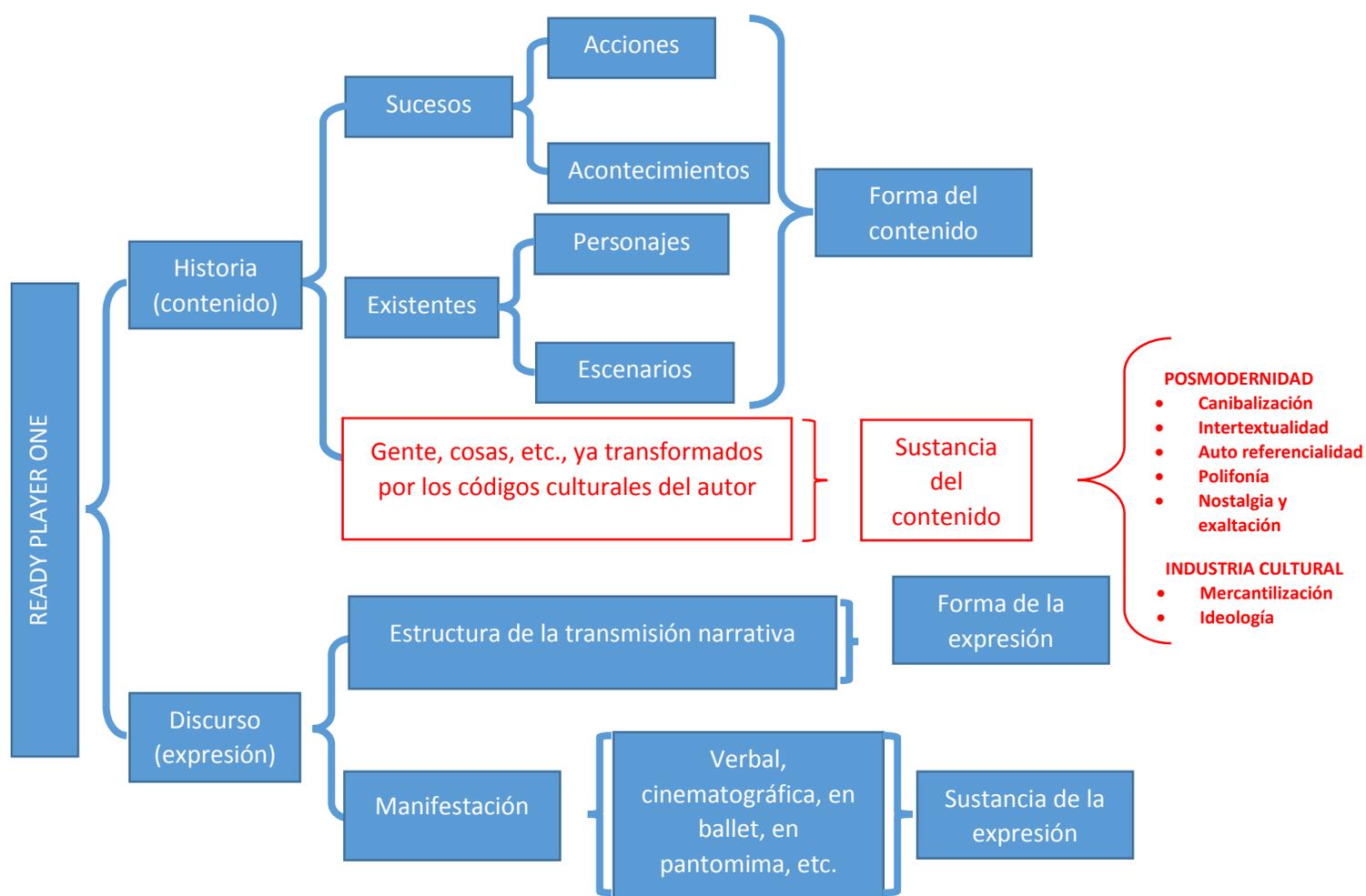
Escenario: es el espacio sugerido por la imaginación en el que se desenvuelve un personaje. “el escenario hace resaltar al personaje en el sentido figurativo normal de la expresión, es el lugar y colección de objetos frente a los cuales, van apareciendo adecuadamente sus acciones y pasiones” (Chatman, 1990, pág. 148)

Gente, cosas, etc., ya transformados por los códigos culturales del autor: son elementos “extra” que contempla el autor dentro de la historia, y que reflejan la condición cultural del mismo, ya sean añadidos con un trasfondo específico o por uso común, pueden ser elementos originales o retomados de alguna otra cultura, pero con un fin propio del autor.

Es en esta última categoría, correspondiente a la historia es donde se incorporará elementos de la posmodernidad y la industria cultural, puesto que todo producto mediático se ve permeado por el tiempo y la época en que es realizado y por los códigos culturales de sus autores. De este modo agregamos al esquema las categorías de canibalización de los estilos, intertextualidad, autoreferencialidad, polifonía y nostalgia y exaltación que corresponden a

la posmodernidad y la mercantilización e ideología del capitalismo tardío que corresponden a la industria cultural.

De modo que el instrumento de análisis para este trabajo quedará de la siguiente manera:



**Fuente:** Chatman, S. (1990). Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid, España: Taurus, Alfaguara.

Las categorías expuestas en el anterior esquema, son las que brindaran el sustento a la hipótesis de la investigación, ya que son las que permitirán un acercamiento teórico de manera crítica con cada uno de los elementos a resaltar del objeto de estudio: La película *Ready Player One*

## CAPÍTULO 3

### **Ready Player One. Posmodernidad e Industria Cultural**

Tal y como se explicó en el capítulo anterior, para el análisis de la película *Ready Player One*, utilizaremos el modelo de Chatman (1990) incorporando las categorías derivadas de los conceptos de modernidad, posmodernidad e industrias culturales.

Recordando que dicho modelo considera dos categorías: Discurso e Historia. Se iniciará con el primero haciendo hincapié en que este considera las subcategorías de: Estructura de la transmisión Narrativa que integra la forma de expresión; y la manifestación que considera todos los elementos que integran el lenguaje cinematográfico.

#### **3.1 Discurso**

Como ya se mencionó, el discurso, también es conocido como plano de la expresión, y “es un conjunto de enunciados narrativos, en el que el enunciado es el componente básico de la forma de la expresión” (Chatman, 1990, pág. 157) en el caso de los medios audiovisuales mediatizados, el discurso se plantea específicamente y de manera planeada por el autor, para generar ciertas reacciones. En el caso específico de nuestro objeto de estudio, es el cómo se está narrando la historia, para poder hacerlo de manera correcta, es necesario puntualizar en algunos datos del objeto de estudio.

##### **3.1.1 Estructura de la transmisión narrativa**

*Ready Player One* es una película norteamericana de ciencia ficción, dirigida por el cineasta Steven Spielberg, el total de la duración de la misma es de 139 minutos. La cinta fue producida por Warner Bros. Pictures<sup>4</sup>, Amblin Partners, Amblin Entertainment<sup>4</sup>, Village Roadshow Pictures<sup>4</sup>, De Line Pictures, Access Entertainment, Dune Entertainment, Farah Films y Management.

Distribuida por Warner Bros. Pictures, con una inversión de 175 millones de dólares, la producción estuvo a cargo de Donald De Line, Dan Farah, Kristie Macosko Krieger y Steven Spielberg, el guion fue escrito por Ernest Cline y Zack Penn y la banda sonora estuvo a cargo de Alan Silvestri. Esta película está basada en la novela homónima *Ready Player One* de

Ernest Cline, la fotografía estuvo a cargo de Janusz Kamiski, el montaje por Michael Kahn y el vestuario por Kasia Walicka Maimone<sup>1</sup>.

## **Elenco**

El elenco de la *Ready player One* fue conformado de la siguiente manera:

- Tye Sheridan como Wade Owen Watts / Parzival12
- Olivia Cooke como Samantha Evelyn Cook / Art3mis13
- Ben Mendelsohn como Nolan Sorrento/ Sorrento14
- Mark Rylance como James Donovan Halliday / Anorak15
- Simon Pegg como Ogden Morrow / Curador16
- T. J. Miller como i-R0k17
- Hannah John-Kamen como F'Nale Zandor
- Lena Waithe como Hache / Helen Harris18
- Win Morisaki como Toshiro Yoshiaki / Daito19
- Philip Zhao como Akihide Karatsu / Sho20
- Ralph Ineson como Rick21
- Letitia Wright como Reb.

## **Banda Sonora**

*Ready Player One*, bajo la dirección musical de Alan Sylvestri, contó con canciones como *I wanna be your love* de Prince, *Everybody wants to rule the world* de Tear for fears, *I hate myself for loving you* de Joan Jett and The blackheart, *Just my imagination & running away whit me* de The temptations, *Faith* de George Michael, *One way another* de Blondie, *Stand on it* de Bruce Springsteen, *Blue Monday* de New Order, *Staying alive* de Bee Gees, *We´re not gonna take it* de twisted sister, *You make my dreams* de Dryl Hall & John oats y por último *Jump* de Van Hallen.

---

<sup>1</sup> Es importante resaltar que lo datos mostrados a continuación fueron recopilados directamente de la película en su versión digital y de la ficha técnica proporcionada directamente por la productora a través de plataformas en Internet.

## **Tecnología**

Las escenas fueron diseñadas por CGI (imagen diseñada por computadora), Unity3D Game Engine, RPO avatar creator de morph3D para crear avatares, Gauntlet de direct games (para crear escenas), Oculus Rift, HTC vive y Hololens. Set de pantalla verde, trajes de captura de movimiento junto con HMD, sistema de captura facial ILM, cámaras panavisión.

## **Hechos pos-fílmicos**

*Ready Player One* recaudó más de 300 millones de dólares y fue exhibida al público el 30 de marzo de 2018, nominada al Oscar a Los Mejores Efectos Visuales. Ha recibido reseñas positivas de parte de la crítica y de la audiencia. En Rotten Tomatoes, la película posee una aprobación de 72%, basada en 316 reseñas, con una calificación de 6.9/10. En Metacritic le han otorgado a la película una puntuación de 64 de 100, basada en 55 reseñas, indicando "reseñas generalmente favorables" Con grandes elogios a los efectos visuales, trama, dirección, y grandes referencias a la cultura pop de los 80,90s Las audiencias de CinemaScore le han dado una "A-" en una escala de A+ a F, mientras que en el sitio IMDb los usuarios le han dado una puntuación de 7.9/10, sobre la base de 79 892 votos, a fecha del 12 de abril de 2018. (Expansión: vida y arte, 2018).

La trama de la película está ambientada en el año 2045, cuando el mundo está al borde del caos y del colapso. Sin embargo, la gente ha encontrado la salvación en el "Oasis", un enorme universo de realidad virtual creado por el brillante y excéntrico James Halliday. Cuando él fallese, dejará su inmensa fortuna a la primera persona que encuentre el huevo de pascua digital que ha escondido en algún lugar del "Oasis", desatando una competición que tiene enganchado al mundo entero.



Portada promocional de la película “*Ready Player One*”

La trama se desarrolla de manera no lineal, aunque si se respeta la estructura, inicio, desarrollo, final; uno de las características de la película es que se insertan juegos temporales, dentro de la historia se hacen cortes en el tiempo, principalmente en las escenas en las que los protagonistas acuden a la biblioteca central, en donde se encuentran las memorias del creador del “Oasis”, aquí la continuidad narrativa se rompe y se insertan eventos pasados en la vida del autor del juego.

Otro de los aspectos que rompe con la continuidad en el tiempo dentro de la película, es que los personajes principales, llevan una doble vida, lo real y lo virtual, en este caso, las historias de cada uno se van desarrollando de manera simultánea e independiente.

La película está contada a través de juegos temporales, específicamente se centra en el uso constante de *Flash Back*<sup>2</sup>, pues toda la narrativa se centra en un regreso utópico a la década de los 80's, de este modo tenemos tanto el juego en el tiempo que permite la tecnología del futuro como la constante apelación a los recuerdos del creador del juego que origina toda esta historia, ya que como se ve a continuación, la película se enclava en un futuro que pareciera pos-apocalíptico donde las clases sociales se encuentran aún más marcadas y la población en general busca escapar de su realidad.

---

<sup>2</sup> Recuerdos pasados que intervienen en el momento presente

Dentro de la estructura de la transmisión narrativa, se pueden encontrar más características, aparte de la continuidad temporal, dentro de estas características, encontramos al narrador.

Un narrador es quien mediatiza los enunciados básicos del discurso y los transmite al espectador, crea ese vínculo de comunicación entre la obra y el público. Dentro de la película, existen dos tipos de narradores; el narrador extradiegético, que da a conocer lo que sucede o lo explica de forma explícita, como si se tratara de un ser divino que lo ve y lo sabe todo, es omnipresente y los personajes no son capaces de saber de su existencia; el otro tipo de narrador que se puede encontrar dentro de la película es intradiegético, lo que quiere decir que el narrador es parte de la historia, un personaje más que influye en el desarrollo de la misma (Chatman, 1990).

Al principio de la película, Wade Watts, el personaje principal, cumple con la función de narrador intradiegético, pone en contexto al espectador dando una explicación detallada del mundo en el que se va a desarrollar la historia, presenta algunos personajes e introduce términos y conceptos que se usarán posteriormente en la película, de igual forma al final de la misma, vuelve a tomar la posición de narrador intradiegético, y realiza el cierre de la película explicando en que termina la historia y una reflexión de cierre que sirve como despedida y conclusión. Esto no quiere decir que todo el tiempo se cuenta con la narración por parte del personaje principal, ya que, en la mayoría de la película, se encuentra un narrador extradiegético que permite al espectador admirar el desarrollo de la historia, sin que el personaje principal pierda la secuencia con los acontecimientos de la película.

El narrador se ve completamente influido por el punto de vista, en el caso específico de la película, un punto de vista figurativo, que es el que hace referencia a una concepción general del mundo, de la situación, ideales y valores, y no simplemente de un personaje en particular.

Los actos del habla de los personajes, son uno de los aspectos a incluir en el análisis de la estructura de la transmisión narrativa y se refiere a las diferentes maneras en las que se puede manifestar la voz y el diálogo de los personajes. En la mayor parte de la película, los personajes se expresan a manera de locución, es decir, con voz audible expresan de manera explícita lo que se quiere transmitir, aunque existen otro tipo de locuciones que los personajes aplican para dar a entender el sentido de lo que se dice, lo hacen a través de pensamientos, presentados con voz audible al espectador, pero sin que el personaje hable por sí mismo, o

simplemente a través de gestos y movimientos. Dentro de la trama, el personaje siempre tiene un diálogo constante de manera oral, sin embargo, la mayoría de los diálogos que tiene que ver con emociones y sentimientos, las expresan de manera no verbal.

### 3.1.2 Manifestación

La manifestación del discurso, que se refiere al modo en el que se presenta la narración al espectador, es decir, el formato en el que se cuenta la historia, en el caso del cine, intervienen detalles técnicos, como lo son los planos, tomas, movimientos de cámara, angulaciones, iluminación escenografía etc.

A continuación, se presentan algunas imágenes tomadas directamente de la película para poder ejemplificar la manera en la que se da la manifestación del discurso en *Ready Player One*.

Para comenzar el análisis de los planos<sup>3</sup>, es necesario puntualizar que son utilizados con determinados fines, va directamente relacionado a lo que se quiere destacar en cada una de las escenas.

La mayoría de los planos utilizados en escenas donde los protagonistas tienen diálogo son *medium shot*<sup>4</sup> o plano medio, con un acercamiento hasta llegar a *close up*<sup>5</sup>. En la película este tipo de planos son ocupados específicamente para entablar una conversación entre los personajes, ya que les permite mostrar con más detalle los rasgos del rostro, las expresiones faciales, ademanes, gestos; de igual forma establece relaciones más íntimas entre los personajes.

---

<sup>3</sup> Es el conjunto de imágenes que constituyen una misma toma. La planificación es la relación de distancia y tamaño entre la cámara y el motivo.

<sup>4</sup> En un plano medio se encuadra de la cintura a la cabeza, o al revés, de la cintura a los pies

<sup>5</sup> Este plano se utiliza para mostrar con claridad a un sujeto desde la parte superior del pecho hasta la cabeza con un poco de aire en la parte superior.



Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Por otro lado, existen escenas<sup>6</sup> dentro de la película, en las que se denota mucho dinamismo, con movimientos rápidos tanto de los personajes como de las tomas, éstas se encuentran generalmente en secuencias<sup>7</sup> donde se desarrollan los tres retos para encontrar las llaves y en el desenlace de la película. Aquí se intenta que el espectador pueda sentir la energía y el peligro que existe, es por eso que la manifestación visual se hace a través de una serie de planos secuencias<sup>8</sup> en *full shot*<sup>9</sup>. De igual forma, en estas escenas, se pueden apreciar acercamientos con *zoom*<sup>10</sup> hasta llegar a un plano *close up*, esta característica y juegos de planos se da principalmente cuando alguna de las acciones ocurridas, repercute directamente en alguno de los personajes principales, o en la trama general de la película. También es importante resaltar que en todas las escenas de lucha, o persecución se hace un excesivo uso de movimientos de cámara tipo *travelling*<sup>11</sup>. Con el fin de darle un sentido subjetivo al espectador, para que pueda sentirse parte de la escena.

En la película, el desenlace se deriva de la batalla en el castillo de Anorak, en esta escena se encuentran todos los planos antes mencionados, puesto que, se quiere representar todo tipo de emociones encontradas, tanto de los personajes principales, como de los secundarios, así como mostrar un panorama del contexto que se vive dentro de la película.

---

<sup>6</sup> Parte dotada de unidad en sí misma y constituida por uno o varios planos con los mismos personajes

<sup>7</sup> Plano o serie de planos que constituyen una unidad argumental

<sup>8</sup> Grabación de una escena de manera continua,

<sup>9</sup> Es una toma en la que una persona u objeto se puede apreciar en su totalidad y es el protagonista de la toma o secuencia.

<sup>10</sup> Acercamiento progresivo dentro de un plano

<sup>11</sup> Movimiento de la cámara en el que se sigue la acción del personaje o personajes en escena



Plano secuencia en full shot. Primer reto: carrera por la llave.

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Plano secuencia en full shot. Segundo reto: El salto no dado.

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Plano secuencia en full shot. Tercer reto:Adventure.

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Plano secuencia en full shot. Batalla en el planeta Doom, castillo de Anorak.

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Close Up: emociones de los personajes. Parzival desconcertado

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

En la película, existen dos tipos de escenarios, lo virtual y lo real; en lo virtual los movimientos de la cámara son muy fluidos, se hacen acercamientos y *full shot* a algunos detalles a destacar, otro plano importante en estos escenarios es el contrapicado<sup>12</sup>, que es utilizado en momentos de tensión entre los personajes, principalmente cuando en cuadro aparece el antagonico, Nolan Sorrento.



Contrapicado para las escenas de tensión. Sorrento sosteniendo el Orbe de Osuvox

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

---

<sup>12</sup> Escuadre en donde la vista se hace desde la parte inferior hacia arriba

Por otro lado, se encuentran las escenas del mundo real, que, aunque lo muestran como un mundo caótico, el dinamismo se pierde, en la mayoría de las escenas se usa de manera constante el *full shot* y la ambientación es sombría. Cuando en este mundo se refieren a los personajes, el plano se convierte en *medium shot*, aunque los movimientos de cámara siguen siendo sobrios



Full Shot en la vida real

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Continuando con la manifestación del discurso, otro de los elementos que Chatman (1990) retoma, es el formato en el que se expresa, esta parte es sencilla, ya que sólo se pretende saber de qué manera se presenta al público, en el caso de películas, es de manera cinematográfica a través de un producto audiovisual digital.

También es necesario incluir datos de la estructura en la cual se presenta, propios como el uso de escenografía. Como ya se mencionó antes, la película muestra la historia de los personajes en dos mundos paralelos, el real y el virtual, si bien, en el real las personas pueden actuar y ser “normales”, en cuestión de escenografía, la película muestra grandes avances tecnológicos que en la actualidad no se ven, esto es con ayuda de la edición digital y efectos especiales.



Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Las escenas en el mundo real, tienen un manejo diferente en cuestión de movimientos de cámaras, sin embargo también hay una diferenciación en el uso de colores y tomas, para empezar, al inicio de la película, se hace un cambio notable en el antes y después de la muerte de Halliday, se puede apreciar que los colores son más vivos, sin llegar al extremo, en el movimiento de la cámara, hay fluidez y predomina un acelerado sentimiento de asombro, principalmente cuando se habla de Halliday, esto va de la mano con la emoción que se puede percibir del narrador al hablar sobre el “Oasis” y su creador, haciendo énfasis a la felicidad que predominaba antes de su muerte.



Felicidad al Halliday anunciar el concurso por el Oasis, recién ocurrida su muerte

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Colores sobrios y frustración y enojo después de algunos años de la muerte de Halliday

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Por otro lado, una vez que Halliday muere, hay un salto temporal que ubica a la historia cinco años después, y en donde la representación del mundo real se ve influenciado por la miseria, y el descontento, la escenografía cambia drásticamente al hablar de los protagonistas y antagonistas. Los primeros se ven inmersos en un mundo en donde se pueden apreciar los suburbios improvisados de los más pobres, aunque los colores son sombríos y en su mayoría

opacos, hacen alusión a Halliday, puesto que se pretende que el espectador haga una correlación sobre la conexión del creador con el pueblo, por su parte cuando las escenas muestran el mundo de los antagonicos, los colores de vuelven fríos y sobrios, principalmente representados en colores grises y blancos, de igual forma las formas predominantes son formas geométricas y muy minimalistas, tratan de representar una clase social alta, tanto en su forma de vestir, actuar y principalmente en la arquitectura representada, esta burguesía encuentra su máximo representante con la compañía *Innovated Online Industries* (I.O.I.)



Suburbios “las torres”

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

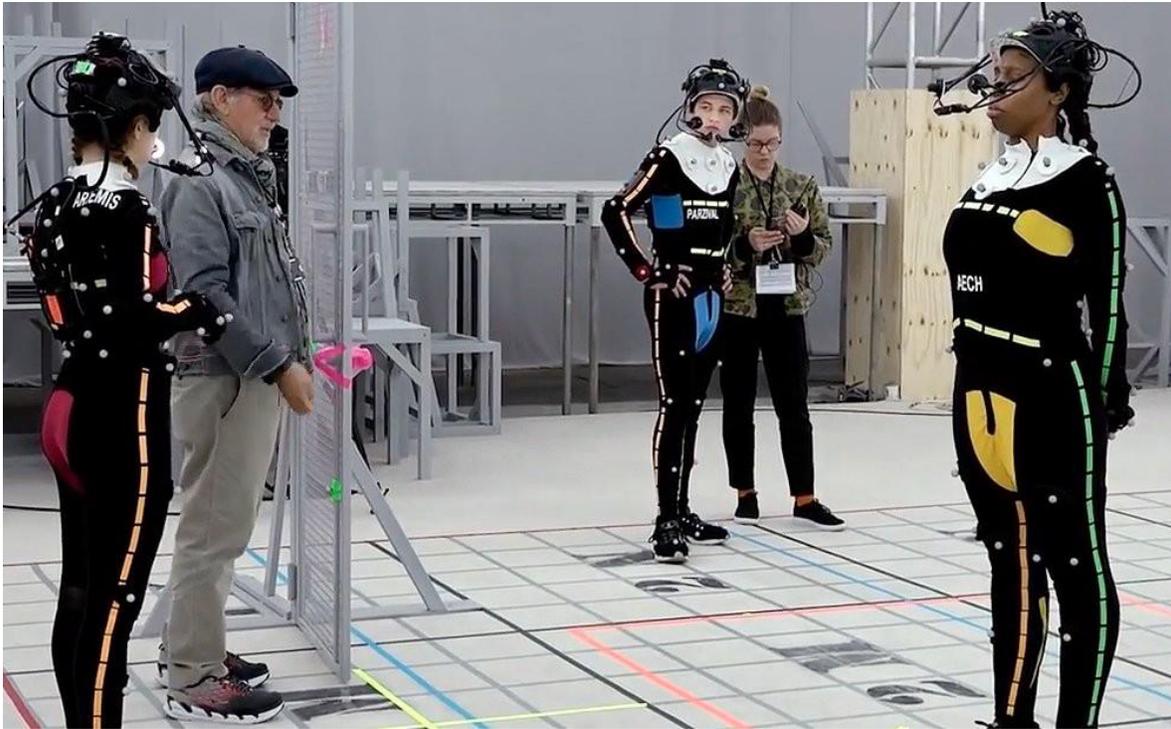


#### Instalaciones de I.O.I.

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

La otra parte de la historia, se desarrolla en lo virtual, o como en la película se conoce, el Oasis, aquí todos los colores son dinámicos y vivos, representa, la libertad, la vida y la pluralidad, los escenarios, son inspirados en la cultura pop, desde los personajes hasta las locaciones, así es como podemos ver lo que pareciera un mundo de fantasía con personajes de cualquier dimensión y realidad relacionándose entre sí, en todo tipo de escenografías. Para poder lograr esto, fue indispensable el uso de tecnología ya que las escenas fueron hechas a través de imágenes diseñadas por computadora (CGI, por sus siglas en inglés), *Unity3D Game Engine*, es el sistema utilizado para recrear escenas tipo video juegos, *RPO avatar creator de morph3D*, ese el nombre que reciben los instrumentos que se utilizaron para crear los avatares a partir de las facciones de los personajes, esta tecnología se apoya de sensores de movimiento que se colocan en todo el cuerpo del actor y son captados por una computadora, para luego recrear los movimientos con los avatares, los avatares son los personajes ficticios controlados por los personajes reales, , Gauntlet de direct games, es el programa que se utilizó para crear escenas digitales en tercera dimensión lo más cercano posible a las locaciones recreadas, Oculus Rift, HTC vive y Hololens. Son instrumentos que se colocan como visores, estos cumplen la función de proyectar los escenarios en tercera dimensión para que los actores puedan llevar a cabo los movimientos en relación con el espacio. También se ocuparon *sets* de pantalla verde para montar en las grabaciones los escenarios digitales, y cámaras panavisión para poder capturar video con una amplia visión.



Actores usando un traje RPO avatar creator de morph3D

Fuente: Imagen tomada del Blog digital Oarsis. (Rodríguez, 2018) <https://blog.oarsis.com/ready-player-one-todo-lo-que-tenes-que-saber-389fbd6b01f4>

El manejo de la estructura sintagmática, se puede describir como la forma en la que se dan los cambios de escena y secuencias, en el caso de *Ready Player One*, las tomas se van intercalando, cuando hay un cambio de escena existe un fundido<sup>13</sup>, y para las secuencias, se pueden encontrar movimientos de cámara como *travelling* y el plano secuencia, además de que siempre se marcan dicotomías dentro de la narrativa, lo virtual con lo real, los ricos y los pobres, buenos y malos, lo empático con lo apático, lo cual se convierte en un claro ejemplo de la forma binaria que se tenía de la concepción del mundo desde la modernidad.

Además, para poder concluir con la ramificación de lo concerniente al discurso, es necesario hablar de la iluminación, en la mayor parte de la película se utilizan colores vivos, principalmente en el mundo virtual, la luz es viva y realmente es complicado saber de dónde proviene, aunque en escenas donde se quiere resaltar algún elemento, suele usar tanto luz

---

<sup>13</sup> Una imagen desaparece gradualmente en lo que la siguiente aparece de la misma manera

cenital<sup>14</sup>, como iluminación directa, lo que lo diferencia del entorno, puesto que muchos elementos irradian luz. Cuando las escenas son nocturnas, la luz es cenital, a veces más tenue y sólo alcanzan a ser visibles ciertos rasgos tanto del personaje como de la escenografía, este tipo de iluminación se percibe más en el mundo real, ya que en el “Oasis” el tiempo se ve determinado por la zona en la que se encuentre el jugador.



Ejemplo de luz en el mundo virtual de la película

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

---

<sup>14</sup> Luz que emana de la parte superior de la escena y por lo general ilumina el rostro y cabeza del personaje en cuadro



Ejemplo de luz cenital en el mundo real de la película

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Existe una gran diferencia en el tipo de iluminación en cuanto a los dos mundos representados en la película, por un lado, iluminación total en el mundo virtual, en donde muchos de los elementos de la escenografía tienen luz propia, y por otro una luz tenue que acentúa los espacios monótonos de la vida real.

Una vez destacados estos puntos del apartado, es posible continuar con el siguiente del esquema de Chatman (1990), ya que la manifestación es la manera en la que se representa la historia o contenido, y ayuda comprender mejor lo que se explicará a continuación.

### **3.2 Historia o Contenido**

¿Qué se cuenta dentro de la narrativa? Esta pregunta es la que plantea la historia de la narrativa, en general será la historia como tal de la película *Ready Player One*.

La película tiene comienzo en el año de 2045, en las torres de Columbus Ohio siendo la ciudad de mayor crecimiento en la tierra, mostrando una sociedad futurista, en donde la sociedad deja de resolver los problemas y aprende a vivir con ellos, lo que los lleva a buscar un lugar para escapar de la realidad, y gracias a la tecnología, esto es posible. Siendo un mundo dividido claramente por las clases sociales, los que tienen y los que no. Convirtiendo así a James Halliday en su héroe al crear el Oasis, una plataforma de realidad virtual donde puedes ser lo que tú quieras ser, dejando fuera tu aspecto físico, nivel económico o creencias religiosas.

La historia se centra en Wade Watts un joven huérfano que vive en las torres de Columbus Ohio, una parte marginada de la ciudad, junto con su tía y como él lo llama su desfile de novios buenos para nada. Su realidad se centra en su existencia en el oasis, ya que todo lo que sueña lo puede lograr en dicha plataforma en donde encuentra a sus amigos H, Sho Art3mis, y Daito.

Un día James Halliday muere, y deja un mensaje en el “Oasis” a través de su avatar, Anorak el sabio, heredando toda su fortuna a quien sea capaz de resolver tres retos con los cuales puede obtener tres llaves que lo hará dueño del Oasis.

Pasan 5 años y nadie logra descifrar los retos, solo un personaje logró descubrir cómo entrar a la primera prueba y luego de eso fue olvidado. La prueba consistía en ganar una carrera con obstáculos representados en diferentes películas y videojuegos de los años 80’s, como lo son *Jurassic Park*, *King Kong*, *Volver al Futuro*, *Tron*, entre otros.

Es aquí donde nuestro personaje principal Wade Watts, que bajo su avatar Parzival, tiene su primer encuentro con Art3mis en el primer reto, ella es una chica que se encarga de eliminar a los Sixers, quienes son empleados de la segunda empresa más poderosa del mundo “IOI”, siendo jugadores producidos en masa con la única función de buscar las llaves de los retos. La primera vez que Parzival participa en la carrera, no logra ganarle a King Kong pero sí salvar a Art3mis de la muerte, ya que, al morir en el “Oasis”, sus personajes si pueden regresar, pero sin nada de los artículos ganados durante el juego, lo que hace que las personas entren en crisis extremas ya que su vida consiste en el “Oasis” y si mueres ahí no tienes otra cosa porqué vivir realmente.

Al enfrentarse Parzival y Art3mis en el taller de H, él se encuentra cautivado al encontrarse frente a frente con una de sus mayores ídolos, pero pronto tienen una discusión, ya que Art3mis no concuerda con la ideología de Parzival, para ella, él no tiene la fuerza y determinación para convertirse en dueño y protector del “Oasis”, siendo su mayor defecto el miedo común de perder su avance dentro del juego.

Tras esta charla, Wade se plantea lo que en realidad es importante y va a los diarios de Halliday centrándose en la escena: la fiesta en la oficina, en la que se muestra a Halliday

discutiendo con Ogden Morrow sobre la importancia de poner reglas y en donde Halliday se niega rotundamente a esta sugerencia:

Ogden Morrow: Si haces algo que las personas quieren o necesitan a ti te toca poner las reglas.

James Halliday: Ya no quiero poner más reglas, soy un soñador, construyo mundos. Me gustaba cuando eran las cosas como así lo eran, cuando era un juego,

Ogden Morrow: Pero ese es el punto las cosas van hacia el frente, aunque a ti no te guste,

James Hallyday: Por qué no podemos ir en reversa, por una vez, en reversa muy rápido, tanto como puedas y meter el pedal a fondo. (Spielberg, 2018)

Esta escena logra que Parzival descubra una pista importante para lograr ganar el primer reto. En el segundo intento por ganar la carrera, Parzival se posición en la parte final de los competidores. Al dar comienzo, en lugar de acelerar, decide ir en reversa siguiendo el consejo y arriesgándose, lo que hace que encuentre un atajo, o el camino correcto que lo llevaría a ganar el primer reto encontrándose así en el primer lugar de la tabla de posiciones, también haciéndose poseedor de la llave de cobre y a su vez ganando una pista para resolver el segundo reto:

“Un creador que odia su creación, una llave oculta, un salto no dado repasa tus pasos, escapa del pasado y la llave de jade a ti habrá llegado.” (Spielberg, 2018).

Esta inscripción en la pista ganada, da la apertura a que, en compañía de sus amigos, busquen a respuesta del segundo reto, que se trataba de dar “el salto no dado”, para ello, vuelven a visitar las memorias de Halliday, en donde encuentran indicios del lugar en donde se podría ocultar la segunda llave, sin embargo, se dan cuenta de que su suposición estaba errónea, y al verse atacados por los Sixers deciden huir, pero cometiendo el error de dejar al descubierto la identidad real de Parzival, lo que pone en riesgo su integridad física.

Sorrento, intenta persuadir a Wade de unirse a I.O.I., pero al negarse, recibe la sorpresa de que este, mandó drones a las torres donde vive para matarlo haciendo explotar la estructura donde se encontraba su tía. Tras toda la confusión ocasionada, Wade es llevado a la fuerza a la base de operaciones de la “resistencia” en la que se encuentra Samantha Cooc mejor conocida como Art3mis, ahí es cuando se muestra un movimiento real en contra de la compañía IOI, cuando Wade y Samantha comienzan a platicar con más calma, Wade

descubre una pista del segundo reto escondida en una escena en donde Halliday habla acerca de su cita con Kira, o en la vida real llamada Karen Underwood, quien posteriormente se convertiría en la difunta esposa de Ogden.

Tras descifrar la pista se encuentran inmersos en el mundo de *The Shining*<sup>15</sup> intentando llegar al momento exacto en el que Halliday bailarían con Kira después de ir al cine a ver la obra de Kubrik, la primera en lograr llegar con Kira es Art3mis, haciéndose poseedora de la llave de jade, posteriormente sus demás compañeros lo lograron obteniendo la siguiente pista.

“Si sabes la respuesta máxima, divídela entre la cifra mágica, y lo que necesitas quieres y deseas estará en la fortaleza trágica.” (Spielberg, 2018)

Cuando regresan a la base de la resistencia a buscar cómo resolverla, son descubiertos por IOI, desatando una redada en la que atrapan a Samantha, y Wade logra escapar, una vez afuera de la base de operaciones, encuentra a Helen conocida como H, a Toshiro que es Daito y Cho quien es conocido como Sho, los cuales escapan de los drones de IOI. Estos personajes tratan de buscar una manera de liberar a Samantha quien es recluida en uno de los centros de pago que tienen IOI para que paguen las deudas ya sean suyas o de sus familiares.

H, Parzival, Daito y Cho, logran infiltrarse en la sesión de Sorrento para engañarlo, logrando así que él crea que está siendo secuestrado por ellos en la vida real, aunque no es así, ya que solo es un engaño, por lo que gracias a esa distracción logran comunicarse con Art3mis la cual les cuenta que Sorrento ya descubrió la pista para el tercer reto en la Fortaleza trágica. Tras ser liberada Art3mis logra infiltrarse entre las tropas de los Sixers, para así tratar de ayudar a sus amigos.

Al verse descubiertos Parzival, Daito, H, y Cho se dirigen a la fortaleza trágica para así tratar de derrotar a Sorrento, a través de una transmisión en vivo, logran convocar a todos los jugadores a que se unan a ellos para pelear en contra de los Sixers y para defender la libertad de los avatares en el juego.

---

<sup>15</sup> Película dirigida de Stanley Kubrick en 1980

Mientras de desata una batalla épica a los alrededores de la fortaleza, los Sixers intentan ganar la última llave jugando *Adventure*, mientras que Samantha Ayuda a los avatares mundiales a entrar desactivando el escudo llamado “El orbe de Ozuvox”.

El desenlace se da a partir de que, en una acción desesperada, Sorrento activa un catalizador que acaba con la vida de todos los jugadores, sin embargo, Parzival, gracias a una vida extra que ganó en una apuesta con el curador, es el único avatar que sobrevive. Una vez que Sorrento descubre esto, busca detener a Wade en la vida real, a través de la fuerza, Parzival logra ganar la llave de Cristal, con la cual pasa a ser el ganador del juego, llegando a firmar un contrato que resulta ser una última prueba, hecha para descubrir si es digno o no. Al pasarla, llega a una habitación en donde se encontraba Halliday, en forma de niño y de la última etapa de su vida, haciendo entrega de un “Huevo de pascua” que le daba el control total del Oasis.

Cuando Parzival llega a la última etapa del juego, en la vida real pasan una transmisión en vivo, así que todos son testigos de su victoria. Al final de la película, Sorrento es arrestado y Wade comparte la compañía con sus nuevos amigos.

### 3.2.1 Las escenas

Una vez que se conoce la historia que se cuenta, se puede proceder con la siguiente parte del esquema, en este caso se usará el esquema es el de Syd Field (1984) como apoyo, el cual se utiliza para identificar las partes más importantes de la narración.

<u>Principio</u>	<u>Medio</u>	<u>Final</u>
Primer Acto	Segundo Acto	Tercer Acto
<u>Planteamiento</u>	<u>Confrontación</u>	<u>Resolución</u>
pp. 1-30	pp. 30-90	pp. 90-120
<u>Primer nudo de la trama</u>	<u>Segundo nudo de la trama</u>	
pp. 25-27	pp. 85-90	

Esquema tomado del manual del Guionista de Syd Field (1984)

Dicho esquema servirá para desarrollar el dado por Chatman (1990), específicamente en la parte de los sucesos, que son los incidentes significativos o bien, acciones, actos o acontecimientos dentro de una historia, y su fin el de crear una trama, estos incidentes van dando una forma determinada al desarrollo de la historia.

En el caso del primer acto, que es en donde se da el planteamiento del problema y el primer nudo, tomaremos como referencia, el primer reto por la llave, justo cuando Parzival logra vencer en la carrera y se hace acreedor a la primera llave de tres.

En el segundo acto, se da la confrontación, esta escena será la batalla en el planeta Doom frente al castillo de Anorak, Sorrento (antagónico), tiene secuestrada a Samantha Cook, quien es Art3mis en el juego, entonces Parzival convoca todos los jugadores del oasis que se unan con él para atacar a Sorrento y su ejército de Sixers, al mismo tiempo, intentan evitar que ganen el último reto para completar las tres llaves.

Para el acto final, tomaremos la escena en donde Parzival está jugando por la última llave, el oasis está vacío, pero en la vida real se vive una persecución hacia Wade, para evitar que gane el juego.

Una vez definidas estas escenas específicas, podemos proseguir con las acciones y los acontecimientos que son parte de los sucesos de la historia.

### **3.2.2. Acciones**

Una acción “es un cambio de estado causado por un agente, o alguien que afecta a un paciente” (Chatman, 1990, pág. 46) en caso de que el cambio resulte trascendente dentro de la trama, el agente que lo ocasionó se convierte en personaje. Los principales tipos de acciones que puede realizar un personaje, son actos físicos no verbales (Juan corrió por la calle), pensamientos (Juan pensó: “éste es el fin”), sentimientos o percepciones (Juan se sentía incómodo) y comentarios (Juan dijo: “tengo hambre”).

Siguiendo la tónica de las tres escenas que describimos en el apartado anterior, en el primer acto tenemos una serie de sucesos, uno de ellos, es el hecho de que Parzival descubriera la pista como acto seguido a esto, gana la carrera siguiendo la pista y se hace acreedor a la llave,

este es el primer nudo de la historia, y que detona el desarrollo de la misma. Existe otra acción que pareciera aislada, pero que tiene un gran peso en el desenlace de la historia, es cuando intentan descubrir la segunda pista en las memorias de Halliday, Parzival apuesta con el bibliotecario y le gana una moneda, al principio pareciera una acción de relleno, pero cobra relevancia en el desenlace de la trama.

En el segundo acto, la acción principal es que Parzival va a intentar detener a Sorrento, y así evitar que se apodere del Oasis, este se convierte en una de las premisas de toda la historia, segunda acción en esta escena, el llamado que le hace a la comunidad global, es trascendente al grado de que se desata una guerra en contra de Sorrento y es lo que permite a Parzival poder llegar hasta la tercera prueba. Posteriormente, libera a Art3mist del juego quitándole la vida, para que Samantha pueda escapar del centro en donde estaba secuestrada. Como última acción relevante en esta escena, es el hecho de que Parzival enfrenta a Sorrento, en una pelea por el Oasis.

Para el tercer acto o desenlace, uno de las acciones principales, es que Parzival ganara la tercera llave para poder ser acreedor del huevo de pascua, y así ganar los derechos del Oasis, la segunda acción es el que rechazó firmar el contrato que Anorak el sabio le estaba dando, puesto que ese había sido el error de Halliday, posteriormente, Parzival hizo el juego más ameno para todos y haciendo que la gente también comenzara a recuperar su vida real por medio de días de descanso obligados del Oasis.

Estos actos son los que cobran mayor relevancia para el desarrollo de la trama, ahora es momento de considerar los acontecimientos que intervienen en la misma.

### **3.2.3. Acontecimientos**

Un acontecimiento “Supone un predicado cuyo objeto narrativo es el personaje, u otro existente en el que se haya centrado” (Chatman, 1990, pág. 47), es decir aquí los hechos recaen sobre el personaje y no es él quien los efectúa. Nosotros nos centraremos en los acontecimientos más relevantes que hayan marcado el destino del personaje protagónico, en cada una de las escenas antes descritas.

En la primera escena que describimos, el acontecimiento más importante, es la llegada de Art3mist, a la vida de Parzival para buscar las demás pistas, y que, al momento de ponerle en primer lugar del marcador, ganó fama en todo el mundo, siendo muy popular pero también poniendo en la mira del antagonico, quién comienza a perseguirlo para evitar que logra ganar el juego. Este acontecimiento desató varios más que lo hacen ser uno de más relevantes en la película.

En la segunda escena, el principal acontecimiento, es la llegada de todos los jugadores del Oasis a la batalla de Doom, esto abre la posibilidad, de que Parzival pueda llegar a entrar al castillo de Anorak, de igual manera el hecho de que Art3mist estuviera por dentro del Orbe, da apertura a que sea ella quién desactive el escudo que los rodea y así se inicia la batalla, otro de los acontecimientos importantes es cuando Sorrento, utiliza el cataclizador<sup>16</sup>, terminando con todos los jugadores.

Para la tercera escena, los acontecimientos van ligados con los de la segunda, una vez que el cataclizador termina con la población total del Oasis, Parzival revive, gracias a la apuesta que ganó al bibliotecario, él le otorgó una vida extra, esto le permitió a Parzival poder iniciar con el último reto y posteriormente ganarlo. De igual manera, uno de los acontecimientos que servirían, es que Halliday programó los servidores del Oasis para que todo mundo pudiera ver lo que pasaba en el último reto, eso ayudó a Parzival para que todos, en las torres de los suburbios, quisieran ayudarlo e intentaran detener a Sorrento, al igual que los abogados de Halliday supieran dónde encontrarlo para la firma de los contratos.

Estos acontecimientos son de gran peso en cada una de las escenas, puesto que de ellos derivan las problemáticas y soluciones por las que pasan los personajes, mismo que forman parte de lo que Chatman (1990) describe como existentes, y que se explicará a continuación.

#### **3.2.4. Existentes**

Esta parte se refiere a las entidades que se muestran en un proyecto audiovisual, lo que el autor hace que exista en el espectador cuando éste aprecia la producción. “Los sucesos no son espaciales, aunque ocurran en el espacio, las que son espaciales son las entidades que las

---

<sup>16</sup> Artefacto mágico del Oasis que sirve para destruir la vida de un planeta entero

realizan o son afectadas por ellos” (Chatman, 1990, pág. 103) los existentes de la Película Ready Player Ones, son los personajes y los escenarios. Se procederá a describirlos a continuación.

#### **3.2.4.1. Personajes**

Son los actores que convergen en la historia de la trama, tienen un papel a desarrollar y de acuerdo al grado de relevancia que tiene sus acciones pueden ser, protagónicos o secundarios, cabe destacar que los personajes pueden tener una inferencia directa en la representación del espacio, y que este puede ser indicado de forma verbal.

Para poder describir a los personajes, se comenzará con el protagonista: Wade Watts, es el personaje principal de la historia, su avatar es Parzival, y es un chico que está viviendo la transición de la adolescencia a la adultez, es huérfano, y vive con su tía en las Torres de Columbus Ohio, su situación económica es media baja, y tiene problemas con su tía y las parejas de su tío. Es un chico muy común, su único atributo sería el ser un gran admirador de Halliday y de la cultura pop en general, lo que le ayuda a conocer cada aspecto de la vida de Halliday, por más mínimo que parezca, esto repercute directamente en la trama, pues esos conocimientos lo acercan a descubrir la pista y ganar el primer reto del juego, esto detona el resto de la historia, desde el conocer a Art3mist, hasta lograr descifrar los tres retos y ganar los derechos del Oasis. Durante la trama, Wade, cambia su manera de concebir el juego, al principio, buscaba ganarlo por motivación propia, por el dinero, e incluso como una meta personal, pero conforme van pasando los acontecimientos, descubre el verdadero peligro que corre el oasis si cayera en las manos equivocadas. Así se lleva la transición de un chico egoísta a un personaje que busca el bien común, no solo dentro del juego, si no de la vida real.



Wade Watts

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Parzival

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures

La co protagonista es Samantha Evelyn Cook, quien es dueña del avatar Art3mist, quien es una jugadora muy renombrada dentro del Oasis, famosa por ser cazadora de Sixers, es intrépida y tiene el propósito de ganar el juego para liberar el “Oasis” de I.O.I. Su principal motivo es que su padre murió en un centro de lealtad, a causa del excesivo trabajo que le obligaban a realizar por las deudas que tenía con I.O.I., ella intenta a toda costa ganar el juego para no permitir más Sixers, y así librar el “Oasis” de esa compañía, Samantha en forma de su avatar tiene contacto con Parzival en el primer reto, pero es hasta que él logra ganar la primer llave que comienzan a trabajar juntos, al principio no tenían el mismo fin, pero conforme avanza la trama, Parzival entiende el punto de vista de Art3mist y comienzan los dos a buscar ganar el juego. Posteriormente, los dos se conocen en la vida real y terminan enamorados.



Samantha Evelyn Cook

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Art3mist

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures

El siguiente personaje es el antagonico, Nolan Sorrento, es un empresario desdichado, trabajó como empleado para Halliday, y se acercó varias veces a brindar aportes e ideas para el Oasis, pero siempre fue rechazado porque no cumplía con los valores de Halliday, posteriormente se hizo presidente y director de la compañía Innovated Online Industries o I.O.I. al morir Halliday, y entrar en vigor el juego por el poder de su compañía, Sorrento comenzó a apostar toda la industria a ganar el control del “Oasis” para así convertirse en la industria más grande del mundo, también planea vender el campo visual de los jugadores para que se vean obligados a pagar suscripciones, además de que las demás empresas tendrían que pagar para que sus anuncios pudieran a aparecer en el “Oasis”. Durante la trama, Sorrento manda asesinar a la tía de Wade, e intenta hacer todo lo posible para que él no gane el juego.



Nolan Sorrento

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One*  
[Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Nolan Sorrento Avatar

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One*  
[Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Para continuar con los demás personajes cabe destacar que son secundarios, el primero de ellos es Helen, o conocida como H, es la amiga inseparable de Parzival, sin embargo, no sabe quién es en la vida real hasta que las circunstancias los obligan a verse, es intrépida y buena en los juegos violentos, apoya a Parzival e incluso llega a protegerlo y aconsejarlo. Posteriormente tenemos a So, quien es Sho, y a Daito, en la vida real Toshiro, no se sabe mucho de ellos, simplemente que son Gounters<sup>17</sup>, al igual que Parzival y H, los cuatro se

---

<sup>17</sup> Cazadores de huevos, los buscadores de las llaves de cada reto en el Oasis

conocen únicamente en el Oasis, pero siempre están juntos y se apoyan unos a otros hasta las últimas consecuencias. Estos personajes se vuelven más protagónicos a partir del secuestro de Samantha Cook, ya que son ellos los que apoyan a Parzival cuando va a iniciar la batalla en el planeta Doom.



Helen

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



H

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



So

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



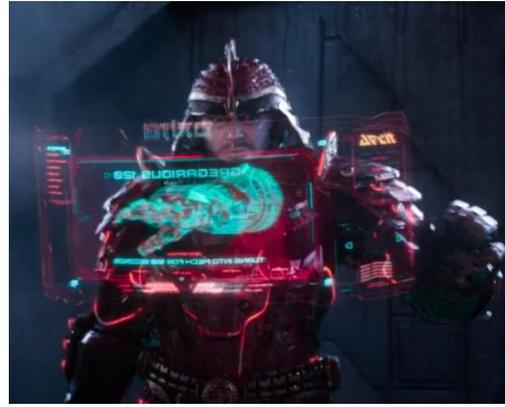
Sho

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Toshiro

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One*  
[Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Daito

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One  
Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures

### 3.2.4.2. Escenarios.

Una vez terminados los personajes más destacados, se puede proseguir con los escenarios, que son los espacios sugeridos por la imaginación en el que se desenvuelve un personaje. “el escenario hace resaltar al personaje en el sentido figurativo normal de la expresión, es el lugar y colección de objetos frente a los cuales, van apareciendo adecuadamente sus acciones y pasiones” (Chatman, 1990, pág. 148).

Para hablar de escenarios se tiene volver a puntualizar el hecho de que la película se desarrolla en dos partes, lo virtual y lo real, para describir los escenarios, nos basaremos de nuevo en las tres escenas que identificamos en el esquema de Syd Field (1984).

En la primera escena, el escenario de la carrera, tal cual no es una sola locación, es toda una ciudad, la única constante es la calle, y autos por todos lados intentando sobrevivir a los peligros del camino. La ciudad tiene edificios altos que imposibilitan mirar alrededor, y ocultan algunos de los peligros, además de que emula grandes ciudades como Nueva York y Tokio, algunas de las calles están plagadas por trampas, como pozos, puentes derrumbados, criaturas salvajes, minas, grúas demoledoras y toda clase de peligros, además de tener curvas muy cerradas o saltos vertiginosos.

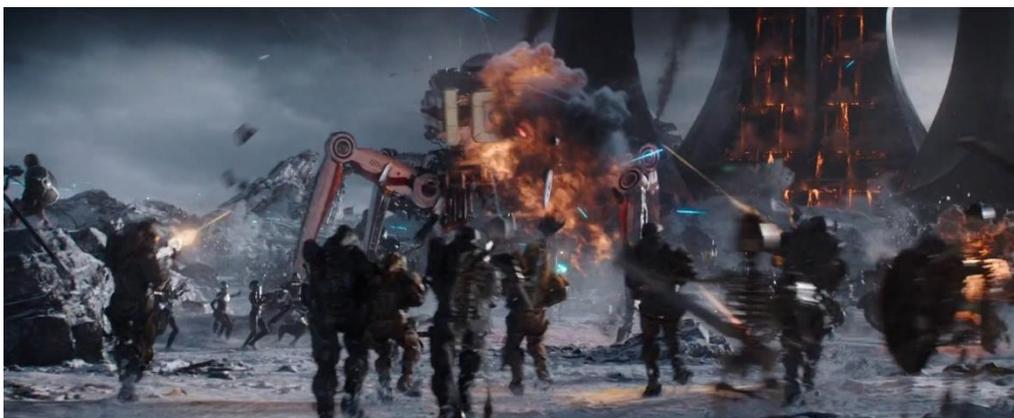


Escenario de la primer secuencia elegida

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película].  
Estados Unidos. Warner Bros Pictures

La segunda escena es de las más relevantes y el escenario es el planeta Doom, desde el inicio de la película, se muestra el planeta como uno de los sitios más peligrosos dentro del Oasis, puesto que todos van a buscar objetos mágicos y recursos en ese lugar, es una guerra constante, en la segunda escena escogida, se lleva a cabo la batalla contra los Sixers. El planeta es un lugar desolado, casi desértico, lo único que se ve en el horizonte son rocas y montañas, aquí es el lugar en donde se encuentra el Castillo de Anorak el sabio, y también es en donde se lleva a cabo la tercera prueba para ganar la última llave.



Escenario: la batalla contra los Sixers, el castillo de Anorak de fondo

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados  
Unidos. Warner Bros Pictures

Para la tercera escena elegida, el escenario es cambiante, puesto que se narran lo virtual y lo real de forma simultánea, por una parte, el escenario es el castillo de Anorak, y por el otro las torres de los suburbios.



El castillo de Anorak

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Suburbio Las Torres

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Otro parámetro que se tomó en cuenta para los escenarios, fue el hecho de que fueran reiterativos, en este caso podemos nombrar tres de ellos, en primer lugar se encuentran los suburbios, ya que el inicio, el nudo y el desenlace tienen apariciones en este escenario, al inicio es donde se comienza con la narración y la introducción al contexto en el que se desenvuelve Wade, posteriormente, es aquí en donde lo buscan para matarlo, muriendo su tía y él siendo capturado por los compañeros de Samantha, siendo este el nudo, al final es en los suburbios en donde se desata la persecución que determinaría el destino del Oasis y en donde sale triunfador Wade.

Es segundo escenario que tiene mayor reiteración, son las instalaciones de I.O.I. Aquí ocurren la mayoría de los sucesos que derivan de la participación del antagonista, Sorrento, de igual forma es donde está establecido el centro de control de los Sixers, por lo cual se convierte en el escenario característico de los antagonistas.

Estos son los escenarios que tienen un mayor impacto en la trama de la película, sin embargo, dentro de la producción se pueden encontrar una gran variedad de escenarios, el mismo Parzival explica que en el juego existen todo tipo de mundos, tantos como alcance la imaginación y en la película se ve reflejado eso.

Ahora es momento de analizar la última parte de la historia según Chatman (1990), que es en donde se agregaron las categorías de Posmodernidad e Industrias Culturales.

### **3.2.5. Gente, cosas, etc., ya transformados por los códigos culturales del autor**

Son elementos “extra” que contempla el autor dentro de la historia, y que reflejan la condición cultural del mismo, ya sean añadidos con un trasfondo específico, o por uso común, pueden ser elementos originales, o retomados de alguna otra cultura, pero con un fin propio del autor.

Es en esta última categoría, correspondiente a la historia es donde incorporaremos elementos de la posmodernidad y la industria cultural, puesto que todo producto mediático se ve permeado por el tiempo y la época en que es realizado y por los códigos culturales de sus autores. De este modo agregamos al esquema las categorías de canibalización de los estilos, intertextualidad, auto referencialidad, polifonía y nostalgia y exaltación que corresponden a la posmodernidad y la mercantilización e ideología del capitalismo tardío que corresponden a la industria cultural.

Como se mencionó anteriormente se ven reflejadas a partir del arte, reflejado por la sociedad, y que va en constante cambio, inmerso en un mundo virtual, la posmodernidad representada en películas nace a partir de la fragmentación de los ideales y de los diversos contextos que tienen una apelando así a la nostalgia, a través de referentes que hacen hincapié principalmente en los años 70's, como menciona Jameson (1988) las obras de la posmodernidad pretenden encontrar la manera de crear cierta identificación con signos pasados ya reconocidos, pero dándoles un enfoque diferente.

Siendo así el modo de abordar la posmodernidad de manera más específica, en el caso particular de esta investigación, la posmodernidad tomando parte dentro de una de las industrias culturales más grandes a nivel mundial. El cine.

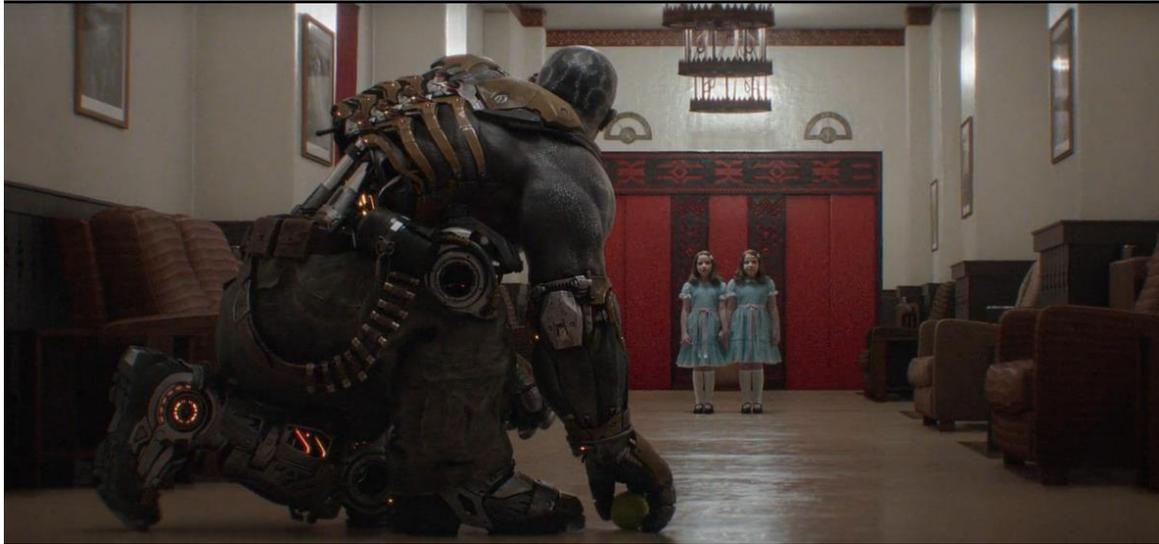
### 3.2.5.1. Posmodernidad

Es este enfoque el que da origen a la investigación, pero desde un punto más adecuado a lo que se vivió con la ruptura del campo estético del modernismo, principalmente en el ámbito artístico, y se da un giro completo hacia el Pop Art, en el que se dejan las bases plasmadas por los primeros teóricos mencionados, como Foster, Krauss, Crimp y Baudrillard, pero que pierde su enfoque como movimiento de oposición al orden cultural de la burguesía y gana terreno en el orden social como la “cultura oficial” bajo el nombre de posmodernismo.

### La intertextualidad

Esta categoría se refiere a alusiones y al reconocimiento de otros productos o narrativas por parte de la audiencia. Elemento que cuestiona la participación y la atención del espectador, continuamente retado a identificar los textos citados y a sentirse parte de esa recolección del pasado, llegando así a sentirse más identificado con el autor y las referencias culturales que comparte la trama relatada. Es lo que Noel Carroll (1998) define como “cine de alusión” (pág. 241), y se supone opera sobre espectadores con un conocimiento cinematográfico importante. Algunas de las características de estas alusiones son, las conmemoraciones y reelaboraciones de géneros pasados, ciertos homenajes en forma de recreaciones de escenas clásicas, así como el uso de tramas, gestos y líneas de diálogo que hayan pasado a la historia del cine.

Dentro de *Ready Player One*, se pueden encontrar una infinidad de referencias, principalmente de películas de la época de los 70's hasta inicios de los 2000's, esto se encuentra reflejado tanto en personajes de relleno, que forman parte de la escenografía, como es el caso de *Alien* (1979), *Jurassic Park* (1993), *Chucky: el muñeco diabólico* (1988), *Volver al Futuro* (1985), sin embargo de los más marcados y que tienen una inferencia directa en el desarrollo de la trama son, *the shining* (1980), de Kubrick, esta intertextualidad, brinda un homenaje a la icónica película de terror, y tiene una participación trascendental, específicamente el segundo reto para conseguir la llave, se recrean partes de diferentes películas, como la escena de las gemelas en el pasillo, la de la tina del baño, y la del laberinto entre otras.



The shining en Ready Player One

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos.  
Warner Bros Pictures



The Shining (1980)

Fuente: Imágenes tomadas de la película The Shining

Kubrick, S. (1980) *The Shining* [película] Estados Unidos. Warner Bros

Otro de los símbolos icónicos de la cultura pop representado en *Ready Player One*, es el famoso DeLorean, de la saga *Volver al futuro*, la máquina del tiempo es conducida por Parzival en todas sus batallas, este icónico vehículo es su medio de transporte.



DeLorean de Volver al Futuro en *Ready Player One*

Fuente: Imagen tomada de la película *Ready Player One*

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



DeLorean de Volver al Futuro

Fuente: Imagen tomada de la película *Back to the future*

Zemeckis, R. (Director) (1985) *Back to the future* [Película]. Estados Unidos. Universal Pictures

En *Ready Player One*, se encuentran múltiples ejemplos de intertextualidad, resulta casi imposible el poder nombrarlos todos, sin embargo, los más notorios y reiterativos se nombran a continuación; cabe destacar que esta intertextualidad no sólo se limita a películas, también hace uso de videojuegos, y música, tal es el caso del Avatar de Halliday, Anorak el sabio, quien es un personaje en *League of Legends* (2009), un videojuego con temática épica, o los personajes de Daito y Sho, quienes están inspirados en *Mortal Combat* (1992), Parzival hace referencia a Duran Duran, que es una banda musical británica fundada en 1978, H, en la batalla de Doom, se transforma en el gigante de hierro (1999) para poder pelear contra Mega Godzilla (1974), de igual manera, participan soldados galácticos como los *storm troopers* de *Star Wars* (1977), así como *Master Chiefs* de *Halo* (2001), soldados de *Gears of Wars* (2006), música de *Van Hallen* (1972), de *Twisted Sister* (1973), o de Prince (1978), guerreros de *God of War* (2005), personajes de *Alien* (1979), *King Kong* (1933) y sus posteriores apariciones en el mundo cinematográfico. Realmente esta película es muy basta en cuanto a contenido intertextual.



Hello Kitty en Ready Player One

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



El gigante de hierro en Ready Player One

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures



Chucky en Ready Player One

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

## La auto referencialidad

Retoma a la parodia, el pastiche y otras estrategias disruptivas que distancian al espectador y proponen una nueva relación con éste. De acuerdo con Carroll (1998) la atención que el cine posmoderno dedica al acto de mirar; marca que el hecho de comunicar suplante el contenido mismo de dicha comunicación. La presencia constante de cámaras, los monitores y las

pantallas de ordenador, las cintas de video y el video aficionado son elementos recurrentes de las películas posmodernas.

La Auto referencialidad, en otras palabras, es la manera en la que se representa el medio asimismo dentro de la película, en este sentido, *Ready Player One* tiene una escena en donde lo hace de manera literal, esto ocurre cuando Parzival, Art3mist, H, Sho y Daito, van en busca de la segunda llave, la pista los lleva a un cine, esta escena cumple con la auto referencialidad, puesto que, el medio por el cual se está transmitiendo la película es el cine, en la escena, ellos tienen que entrar a la película *The Shining* de Kubric, para poder sortear los obstáculos y así poder ser acreedores de la segunda llave.



Cine en donde entran a *the shining* por la segunda llave

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

De igual manera, la película tiene un formato de video juegos en las escenas virtuales, se puede observar que en los planos subjetivos<sup>18</sup> existen gráficos en el visor que hacen referencia a los video juegos, también en el reto por la última llave, los visores de todos los jugadores, al igual que los servidores del Oasis, se conectaron automáticamente para ver en vivo el último reto, es decir, los demás jugadores estaban viendo lo mismo que los espectadores de la película en lo virtual.

---

<sup>18</sup> La vista que tiene el mismo personaje



Plano subjetivo con formato de interfaz de videojuegos

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Además de la auto referencialidad que se refleja por primera vez al momento que el director se auto refiere, es decir al hacer partícipes de la trama películas como *Jurassic Park*, los *Gremlins*, *Joe Dante*, *Back to the future*; todos filmes dirigidos por él mismo.

### **La multiplicidad de estilos**

Es la combinación, la confrontación, rotación y regeneración de estilos que llega a convertirse, como describe Connor (1997), en una furiosa polifonía de voces descontextualizadas. En donde la idea del autor como originador de todo queda descartada. La fragmentación y mezcla propia del estilo posmoderno se convierte en un reflejo de la fragmentación de los propios sujetos. Esto implica que la idea del autor ya no es lo suficientemente estable para ser la fuente de un estilo personal, lo que conlleva al uso del “pastiche”.

Para el caso específico de *Ready Player One*, se puede observar que la mayoría de los elementos utilizados, principalmente en el Oasis, son ideas retomadas de otros autores, los escenarios, los personajes, las armas, incluso el sistema de juego son propuestas hechas con anterioridad y que el autor de la película retoma para crear un nuevo contenido, esto lo logra dándole diferentes características y valores a los que ya estaban establecidos por los autores

originales, es decir, el autor retoma únicamente la imagen ya reconocida pero le agrega otras características, en este caso, los personajes icónicos se transforman en personas comunes que eligieron ser como ellos, se ven físicamente igual a los personajes originales pero su esencia es completamente diferente, así es como se pueden observar escenas como la de Chucky peleando en contra de los Sixers, o destructores imperiales bombardeando el castillo de Anorak.



Chucky atacando a un sixer en la batalla del planeta Doom

Fuente: Imagen tomada de la película Ready Player One

Spielberg, S. (Director) (2018) *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures

Conforme se desarrolla la historia, se puede percibir que la gran mayoría de los personajes, son símbolos ya utilizados con anterioridad, es decir, se convierte en un gran pastiche, con un nuevo significado partiendo de referentes ya establecidos.

### **La nostalgia y su exaltación**

Habla de las referencias a acontecimientos pasados como consecuencia del desencanto de los hechos contemporáneos o, de acuerdo con Jameson (1991), la canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado, el juego de la alusión estilística azarosa que elimina la sensación de origen histórico. La memoria, de acuerdo con Huyssen (1995), defiende a los sujetos posmodernos del miedo a la obsolescencia y la velocidad del cambio. En el cine posmoderno esta función hace el uso de géneros clásicos, estética retro, remakes, secuelas y precuelas, con la idea de que el cine pasado fue mejor. Su máximo exponente sería el cine de nostalgia, y en el caso de Hollywood las películas que hacen regencia a estilos pasados (especialmente,

la década de los ochenta), que más que recrear, cuestionar o recordar una época concreta, lo que busca es revivir en el espectador una experiencia cultural de ese periodo histórico en particular.

Los años 80's se caracterizaban por ser una década repleta de contrastes, el lado negativo con la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética, la aparición de enfermedades que dejaron huella en la historia como lo fue el Sida. Mientras tanto el lado positivo se ve con la creación y los avances tecnológicos, la primera computadora y el Internet sin olvidar el nacimiento de artistas que dejaron marca en la época. El nacimiento de los videojuegos como Pac-Man, que fue creado bajo la inspiración de un trozo de pizza por Toru Iwatani, e impulsado por Masaya Nakamura, haciendo su debut el 22 de mayo de 1980. El atentado contra el papa, Juan Pablo II el 14 de mayo de 1981, el atentado contra el intento de asesinato contra Ronald Reagan el 30 de marzo de 1981, La boda de Diana y Carlos el 29 de julio de 1981, Primera mujer estadounidense en el espacio el 18 de junio de 1983, el terremoto en México de 1985, la explosión de los reactores de Chernóbil el 26 de abril de 1986, entre otros.

La multiplicidad de estilos, una de las características de la posmodernidad es que sostiene que ya no pueden crearse nuevas cosas, todo ya fue creado y lo que podría ser nuevo, realmente no lo es, simplemente es un producto que nace de uno ya hecho, es en este sentido, que la película, utiliza referentes pasados para ser uno nuevo, el hecho de que genere nostalgia en el espectador se debe a que hace alusión a referentes que el espectador ya conoce, y el hecho de que tenga tan amplia gama de referentes, hace más probable que el que consumirá la película ya que se siente identificado con ella. Desde utilizar los vehículos de *Mad Max 2* (1981), utilizar las mismas armas de *Alien's* (1986), todo esto debido a la interpretación de Spielberg al retomar al personaje James Hollyday y su gran apego al pasado para así mostrar la dependencia emocional que la sociedad genero gracias a la nostalgia. Al ver algo que haya marcado su infancia o alguna etapa de su vida, automáticamente lo reconocerá como parte de él y le creara el sentimiento de nostalgia, es así que la película puede ganar adeptos para sí y para los reestrenos de películas anteriores que fueron retomadas en la historia que se presentó. Es decir, pone en juego referentes pasados que se activan en

generaciones actuales y así promocionar el consumo de productos que les parecerán nuevos a pasar de ser estrenos de hace 20 o 30 años.

### **3.2.5.2 Industrias Culturales**

El término de industrias culturales fue planteado por los filósofos alemanes Theodor Adorno y Max Horkheimer (1949). Ellos se referían a la producción de cultura de masas y el uso económico de esos bienes culturales en una sociedad capitalista, así como a su destino en esa misma sociedad. Theodor Adorno (1967), no consideraba el cine, la radio o la televisión como expresión de la cultura, y sí productos de la industria cultural ofrecidos a las masas en su conjunto, para incrementar el consumo masivo de estos productos.

El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Las industrias culturales locales cumplen un rol fundamental en el desarrollo de las personas, sociedades y naciones, son portadores de “identidad, valores y significados”, generadoras de innovación y empleo sin embargo existen elementos que se mantienen a nivel general, específicamente hablando de los países en donde el sistema económico es capitalista, y estos elementos van enfocados al consumo.

Dentro de la película, la industria cultural pareciera tener un impacto serio dentro del discurso principal de la trama, esto se ve reflejado en el antagonico y su deseo de poder apropiarse de los derechos del Oasis, con el fin de poder vender el campo visual a marcas y empresas publicitarias, viendo con ello el poder generar ganancias multimillonarias a costa de la supuesta libertad que se ofrece en el Oasis; la historia como tal reitera el mito moderno, en donde los personajes principales buscan el bien común, en contra de las empresas capitalistas, y en donde con el esfuerzo y una buena causa logran derrotar el sistema capitalista.

## **Mercantilización**

Dentro de las industrias culturales podemos hablar sobre la mercantilización que es un término que hace referencia al tratamiento del arte como una mercancía perdiendo así su valor integral como arte, como mencionamos anteriormente, el cine, actualmente es una de las industrias más importantes en la creación de contenido, hoy en día está considerado el séptimo arte, sin embargo, se ha ido decantando por la parte de la comercialización, no es un secreto que el fin del cine en un sistema económico capitalista es producir ganancias que lo hagan rentable, sin embargo se gira hacia un propósito económico dejando a tras la premisa de que el arte sólo era para los que realmente lo supieran apreciar, se hace contenido para el público en general, que sea de fácil comprensión y lo más importante, que sea lo suficientemente atractivo, para que el público pueda consumirlo.

*Ready Player One*, tuvo un presupuesto para su realización de 174 millones de dólares, que se ocuparon para rodaje, tecnología, diseño, salarios del personal, vestuario, etc, y durante su estancia en las salas de cine, logro recaudar poco más de 582 millones de dólares, es decir, cuatro veces más de lo que se invirtió.

A esto también se integran los contratos y derechos que Warner Bros tuvo que pagar para poder usar imágenes, personajes y sonidos de diversas compañías, algunas de estas empresas son: General Computer Corporation, Microsoft, Atari, entre otros.

Cabe destacar el hecho de que a la mercantilización se suman factores como la publicidad que se hizo no solo a la película, sino también de algunas de las marcas que se presentan en ella, como es en el caso de la intertextualidad, los elementos que se retoman en la película que ya estaban establecidos, suponen una publicidad para los mismos, y aunque muchos de ellos ya no están en distribución, si existen otros productos en los que se aprovechó la nueva publicidad para volver a usar la imagen y sacar nuevas líneas de productos.

Lo anterior se ve reflejado con productos como posters, playeras, tazas, llaveros, figuras animadas, fondos de pantalla, etc. Aunado a los productos directos de la película *Ready Player One*, como el libro novelado y la secuela que está programada para el 2021.

## **Ideología**

La ideología se refleja de manera subyacente dentro de la investigación, con la industria cinematográfica, que hoy en día, es una de las importantes a nivel mundial no solo en el ámbito económico, sino en la creación de ideales, estereotipos y pensamientos, que son características que moldean la cultura, local y externa con la cual se van transformando las sociedades modernas, si bien, no podemos establecer el cine como creador directo de culturas, si tiene un papel muy importante en ella. Es importante dar a conocer lo que la ideología representa ya que se puede entender como una teoría social, que da soluciones, “La ideología es, sobre todo, una mera expresión de la realidad, expresión condicionada por la posición de los hombres en el proceso de producción, una combinatoria entre fuerzas de producción y relaciones de producción (Bonetti, 2004).

Dentro del discurso que se trasmite en la película, podemos observar varias características sobre la ideología, la primera es que refleja la lucha de clases, que se maneja desde el inicio del capitalismo, en donde los dueños de los medios de producción son los encargados de repartir el dinero entre la burguesía y los demás son empleados y asalariados, ambas partes se ven representadas en *Ready Player One*, Parzival es el reflejo de la sociedad asalariada con esperanzas de un mundo mejor, y Sorrento representa a la burguesía, que es vista como una clase de personas egoístas que no temen por la vida de los demás y colocan las ganancias económicas sobre todas las cosas.

Otro de los aspectos importantes retomados, es la alienación, conocido como el proceso mediante el cual un individuo se convierte en ajeno de sí mismo, es decir que se comporta de manera diferente a como se esperaba, así como de la relación propia del sistema capitalista en donde los individuos solo los determina la cantidad de dinero que poseen, siendo el caso de los habitantes y los jugadores del Oasis, ya que si pierden todo ya no son considerados nadie, y llegan incluso al suicidio como única solución ante la pérdida. Son víctimas del consumismo porque creen que los hace más felices, un claro ejemplo de alienación en la pareja de la tía de Wade, quién gasta todo el dinero de la familia por intentar ganar en el Oasis.

Aquí lo interesante es, el discurso que se maneja a lo largo de la película, el pueblo es el bueno, ya que prefiere el bienestar común a su bienestar propio, es decir, Wade tiene la

oportunidad de conseguir el dinero suficiente para vivir como rico toda su vida a cambio de dejar a Sorrento ganar los derechos del Oasis, sin embargo, contra todo pronóstico, él es el ganador, y cambia el mundo para bien, es una historia que vivimos día con día en cualquier parte en donde el sistema económico se maneje de acuerdo a las normas capitalistas.

El rico se hace más rico a costa de los pobres y de sus trabajadores, pero la esperanza de que tenemos un lugar de escape que hace que nuestras vidas sean un poco más placenteras, nos hace creer que estamos bien, a eso se le suma la falsa esperanza de que algún día podremos ser millonarios de la noche a la mañana por un golpe de suerte y que eso mejorará nuestra vida.

Este es una forma en la que el sistema se reitera a sí mismo, vendiendo una idea al público en general de que la utopía moderna es posible a través del esfuerzo diario, así mismo el trabajo arduo es lo que puede hacer sobresalir a alguien de entre las demás personas para poder así mejorar el mundo para todos, siendo solo un espejismo.

Es una idea reiterada del mundo moderno del que habla Weber (1964), en donde existe un juego de dominación. Los grupos dominantes son los que imponen condiciones a través de normas, ya sean legales o en lo que ellos consideran racionales, estas normas son impuestas a los grupos dominados, haciéndoles creer que es un sistema de orden y que sólo siguiendo los mismos patrones de conducta pueden llegar a sobresalir y aspirar a una mejor posición social y por ende una mejor calidad de vida, ya sea económicamente, laboralmente, en educación y en estatus social.

## Conclusiones

La posmodernidad es un término que apunta a los nuevos modos de interacción derivados del capitalismo tardío. Como lo menciona Foster (1988), hay teóricos críticos como Rosalind, Krauss y Crimp que definen el posmodernismo como una ruptura con el campo estético del modernismo, hay otros como Jameson y Baudrillard (1988), que particularizan el momento posmoderno como un nuevo modelo de espacio - tiempo y que enmarcan el declive de los mitos modernos de progreso y la superioridad.

Se entiende la posmodernidad como el rompimiento de lo moderno inclinándose hacia un declive del arte, dejando de lado, lo que se consideraba arte burgués o arte fino para crear en su lugar, un Pop Art en donde la belleza se ve rota y la composición no muestra un estilo propio de un artista o una vanguardia, sino que se crea con la combinación de varios, puede ser recreado en masa perdiendo así su exclusividad; la posmodernidad toma de la mano al sistema capitalista siendo la cosificación del arte una de las principales características como estrategia de consumo.

De acuerdo con Jameson (1988) se puede vincular a la posmodernidad a la lógica cultural de un capitalismo tardío, en la cual se pierden algunos límites y se contrastan culturas, las llamadas culturas popular y de masas.

Las principales características de la posmodernidad se ven reflejadas generalmente en el arte, que se toma como un reflejo de la sociedad, y que va cambiando en su forma misma dejando de lado la división entre formas creativas y formas críticas, rechaza la oposición entre teoría y práctica. Pero no solo se ve afectado el arte, también dentro de ámbitos académicos, filosóficos políticos etc. En donde resulta hasta cierto punto difícil delimitar en una sola rama ciertos trabajos como el del discurso del pensador francés Michel Foucault (1971).

Hay que tomar en cuenta que el posmodernismo va de la mano con el estructuralismo y el posestructuralismo; el estructuralismo le asigna un rol al objeto ajeno a variables históricas otorgándole un sentido en estético dándole valor a sus estructuras de la realidad que legitiman

su inserción en estructuras de contenido, las cuales recaen en sus orígenes los que se pierden a través del tiempo en el inconsciente colectivo en donde se concibe la cultura como un conjunto de resoluciones imaginarias de contradicciones reales (Foster, 1988).

La posmodernidad representada en películas se basa en la división de las ideas, en contextos diferentes relacionados entre sí, dirigidos a mostrarnos un mundo decadente del que nadie quiere ser parte. *Ready Player One*, refleja una sociedad marginal que busca una mejora a su realidad a través de una identidad virtual en un mundo utópico, donde cualquiera se puede convertir en lo que más desee, desarrollándose como si fueran una persona completamente diferente. Como ya se mencionó en el apartado de modernidad, y de acuerdo con Weber (1964). Dentro de la misma podemos encontrar diferentes discursos entre los personajes principales, siendo reiterada la idea de una sociedad de dominación, destacando las dos grandes clases desde los que se encuentran en los suburbios que son la clase dominada, hasta los personajes con un nivel elevado de poder adquisitivo que se convierten en la clase dominadora. Precisamente es en este ámbito en que se desarrolla la trama general.

A lo largo del filme, la posmodernidad se ve reflejada a partir de la cultura popular, ya que se encarga de argumentar que ya no hay nada más que inventar puesto que todo se basa en algo anterior y en otras obras. Como el personaje principal lo menciona al comienzo de la película la gente dejó de resolver los problemas y solo se dedicó a sobrellevarlos. *Ready Player One* hace referencias a otras películas jugando con ideas distintas a la vez. Siendo esta la idea más importante de la posmodernidad ya que rompe con esquemas anteriores, formulando uno completamente nuevo a partir de los ya representados.

Dentro del filme se apela al sentimiento de nostalgia, a través de referentes que hacen hincapié en los 80's, como menciona Jameson (1988), las obras de la posmodernidad pretenden encontrar la manera de crear un sentimiento de identificación con signos pasados ya reconocidos pero dándoles un enfoque diferente, este hecho se ve reflejado al momento de usar películas y videojuegos antiguos y actuales y haciéndolos interactuar entre sí, como si fueran contemporáneos, con el fin de captar un público con un rango de edad muy amplio.

En esta investigación se logró identificar el término “pastiche”, con sus dos connotaciones, la neutra de Jameson (1988) y la Crítica de Adorno (1967), denominada como “kitch”, para así llegar a demostrar la película *Ready Player One* como un reflejo de la posmodernidad, y una aparente crítica al capitalismo, pero que visto desde las industrias culturales, sirve más bien para reiterar el consumismo dentro de la sociedad, ya que el emisor al ser dueño de medios de producción es precursor del sistema económico capitalista.

Entre las características de la posmodernidad, descritas en el capítulo uno de este trabajo, se puede destacar el hecho de que este periodo histórico implica la ruptura de todas las estructuras que regían el mundo moderno, de este modo se cuestiona la creencia de una sola religión, de un solo modo de vida, de una sola historia, esta ruptura paradigmática incidió en la concepción del mundo, del arte, la ciencia, etc. E incidió en todos los ámbitos de la realidad, incluyendo por supuesto, la mediática, de este modo cambió la manera de contar historias en la televisión, en la radio y sobre todo en el cine. El impacto en este último quizás fue más notorio debido a las características propias del medio y a las posibilidades estéticas y creativas que el lenguaje cinematográfico permite.

Es así que la estructura lineal que predominó en el cine de antes de la década de los cincuenta del siglo pasado, se vio trastornada por la irrupción de la posmodernidad, tal y como se expuso en el párrafo anterior, esto permitió, como se observa en capítulo 2, el surgimiento de nuevas propuestas cinematográficas.

Siguiendo la idea anterior, en el caso de *Ready Player One*, se posiciona dentro del cine posmoderno, no sólo por haber sido creada en una sociedad posmoderna, sino que también en su estructura narrativa, los elementos que la componen, dan un claro reflejo de cómo es que esta corriente infiere en la misma.

Como se puede observar, las principales características de posmodernidad se ven reflejadas en la película, como es el caso de la intertextualidad, que se refiere a los referentes expresados dentro de la película y que aluden a otras obras, ya sean canciones, personajes de video juegos, objetos de películas, escritores, directores de cine, etc. De igual manera se puede encontrar de forma sencilla la auto referencialidad, dentro de la película se dan a entender muchas de las referencia a sí misma, en cuanto al hecho de que en uno de los retos, sea dentro de un cine.

Un aspecto importante a resaltar, es que los referentes a la misma película se dan por medio de los visores de los jugadores, de igual manera en el mundo virtual, llegan a haber planos subjetivos en los que el espectador puede ver lo que el personaje está viendo.

Así mismo se puede identificar la multiplicidad de estilos en la película *Ready Player One*, en cualquier escena virtual la multiplicidad de estilos abunda, desde los detalles propios de un dibujo animado hasta la realidad virtual proporcionada por los personajes de Parzival y Art3mist, además de que el autor de la película involucra grandes íconos de la cultura pop, un dato interesante a rescatar, es que aunque Steven Spielberg es uno de los máximos representantes actuales del cine de ficción, se determinó que no se encontraran referentes que hicieran alusión a sus obras, pues quería tener una obra que fuera original suya, sí, con más referentes pre establecidos, pero ninguno que lo denotara a él.

Esta característica nos apunta a una de las principales partes del posmodernismo, lo que definimos en el capítulo teórico y que Jameson denomina, Pastiche, que no es más que la canibalización de los estilos, para formas, a partir de estos uno nuevo, esta premisa se basa en el pensamiento de que no puede inventarse algo nuevo, simplemente crear otro sentido partiendo de lo existente.

El pastiche, lo tenemos durante toda la película, realmente es un ejemplo en todo su esplendor de lo que es el pastiche, y sirve tanto para crear un nuevo contenido como para invocar el sentimiento de nostalgia y exaltación a los espectadores, el hecho de que tenga símbolos e íconos de películas de los 80's, atrae a personas de edad avanzada que normalmente, no son tan apegados al cine contemporáneo, sin embargo, al ver los referentes de esa década, comienzan a sentirse identificados con la película, apropiándose del nuevo contenido, y así creando un nuevo referente, ya no sólo con lo ya establecido, si no con el nuevo sentido que se le da en *Ready Player One*.

Con todo lo anterior podemos concluir que en cuanto a Posmodernidad la Película puede considerar un ejemplo de cada una de las categorías que se utilizaron en el análisis. Y que si bien, cumple con el canon de Syd Field, para la estructura narrativa, al momento de puntualizarlo con el esquema propuesto por Chatman, podemos deducir que también en eso corresponde al cine posmoderno.

La ruptura de lo establecido en el cine moderno para crear un nuevo canon que se ensalza con un sentido de libertad, en donde cualquier estilo es válido, se rompe con las historias lineales, y comienzas a aparecer cada vez más frecuentemente los juegos temporales dentro de las películas.

*Ready Player One* obedece el hecho de crear este estilo único a partir de estilos previos, recrea símbolos e iconos, aprovechando así los referentes para apropiárselos en una nueva obra, la historia que cuenta, se entrelaza con dos mundos simultáneos, dejando ver un mundo virtual, en el que todos pueden aspirar a ser lo que quieran, y de la manera que quieran, y con el único fin de escapar de la realidad, en un mundo que está inmerso en el capitalismo de la mano del consumismo y el egoísmo colectivo. Sin embargo, pese a que la estética de la película corresponde a la posmodernidad, la historia, tal y como hemos visto es una reiteración de los ideales de la modernidad, y como se ha expresado con anterioridad, siguiendo los cánones de esa época explicados por Weber (1964), en donde el único beneficiado es el que se encuentra dentro de una clase dominante, que tiene la facultad de imponer normas y leyes que le sirvan para su propio beneficio, y en donde el capitalismo permea en la sociedad en general, deshumanizando a la población dominada, prefiriendo la eficacia sobre el afecto; un ejemplo muy claro de esto lo podemos encontrar en el personaje antagónico de la película: Nolan Sorrento, que por su ambición de dominar el Oasis, estaba dispuesto a llegar hasta las últimas consecuencias, explotaba a las personas en la vida real para poder descubrir las llaves, mandó asesinar gente en los suburbios para poder deshacerse de Wade y al final de la película estaba decidido a matarlo.

Una parte esencial, para poder entender la trama general de la película, es entender a los personajes, Wade, siendo un chico común y viviendo, como lo que se definió en el capítulo dos, en un mundo subdesarrollado, tiene la única virtud de ser fan de la cultura pop, hasta cierto punto, se puede inferir que, al igual que Halliday, son personas que aman un ideal en donde las cosas eran “mejores”. Una vez que se crea el Oasis, Halliday toma una personalidad como deidad dentro de juego y es sumamente admirado por Wade, sintiéndose identificado hasta los huesos con el creador, que buscaba ensalzar los años 80's y su conexión con el mundo.

Una vez analizando esto a profundidad se puede denotar que en realidad se trata de un reflejo de la sociedad actual, en donde Wade representa a la mayoría de la población de clase media y media baja, que admiran a una persona muy influyente, pero realmente Wade y Halliday no tenían nada en común, más que su gusto por la cultura pop, sin embargo el gusto de Wade nace de su admiración por Halliday, lo cual da un indicio de los ideales que pueden ser provocados a través de las industrias culturales.

Ahora, Halliday es considerado un Dios en el Oasis, en un mundo virtual, ficticio, no real, que sin embargo sirve para que muchas personas evadan su realidad, lo que se puede equiparar a las estrellas de Hollywood, cantantes, futbolistas, o algún artista famoso, si se trasporta al mundo actual, las personas ocupan los espectáculos para distraerse de la situación real en la que vivimos, así el gusto de Wade y la admiración que siente por Halliday, se puede traducir en un fanatismo de cualquier persona por algún artista, o famoso, arraigándose su estilo, sus ideales, adoptando sus posturas, queriendo saber todo de él.

De igual manera un tema que es de los más importantes en cuestión de la investigación de este trabajo, es la representación del capitalismo dentro de la película, bien, el antagonico, es un empresario que quiere sacar un mayor provecho comercial del oasis a través de mercantilizarlo, vender el espacio visual de los jugadores a empresas, y crear un sistema de membresías para que los jugadores con mayor poder adquisitivo obtengan mayores beneficios, de igual manera, es el presidente de los centros de lealtad, que obligan a las personas a realizar trabajos forzados y así poder pagar su deuda con la empresa. Existen un sin número de características que en la película las manejan de forma negativa pero que sin duda son parte del capitalismo, por su parte el protagonista es una persona humilde, sencilla y que piensa en un bien común, en donde todos tengan la oportunidad de prosperar, como lo expresamos en párrafos anteriores, a Halliday se le pinta con las mismas características que Wade, sin embargo está afinidad con el protagonista, disfraza el hecho de que él es uno de los empresarios más importantes y poderosos dentro de la película, su creación, el Oasis, ha servido como un instrumento de alienación que impide que las personas enfrenten la vida real y pretendan que lo virtual es más importante. Aquí se puede dar fe de lo antes mencionado de los conceptos binarios, una eterna lucha entre lo bueno y lo malo, la luz y la

oscuridad, lo puro y lo impuro, así como los ricos vs los pobres, siendo Wade vs Sorrento su personificación dentro de la película.

Durante toda la trama se presenta a Halliday como un ser bondadoso, un héroe, un dios, pero se pierde de perspectiva que lo es, simplemente porque tiene los medios para hacerlo, su fortuna es gracias al Oasis y las compras consumistas que el mismo ha instaurado para que la gente pueda ser parte del mundo virtual, la gente dejó de gastar en sus necesidades para gastar en cosas que al final del día no tenían relevancia para la vida real, esto se ve reflejado principalmente en dos escenas, al inicio de la película cuando se da el discurso introductorio, se especifica que las personas dejaron de enfrentar los problemas, y ahora los sobrellevan en el Oasis, al igual que al perder todo en el Oasis, lo perdías todo en la vida real, ya que prácticamente todos los recursos reales estaban invertidos en un mundo virtual.

Al final, la premisa de la película es la batalla binaria entre lo bueno y lo malo, colocando la avaricia del consumismo, la deshumanización y cosificación del capitalismo como exponente de lo malo y los valores morales del pueblo que busca el bien común como parte de lo bueno.

Realmente la película coloca un bando burgués como un enemigo de la humanidad y la única esperanza es el pueblo, sin embargo, hay que destacar varios puntos importantes. Uno de ellos, es que el remitente del discurso es Hollywood, hablando como industria cinematográfica, y que su público meta cumple con las características de los personajes principales de la película, esto con el fin de que la mayoría de los espectadores se sientan identificados y por consecuencia, tengan un grado de afinidad con el trabajo del director.

Esta afinidad se traduce en audiencia, entre más empatía tengan los consumidores por tu trabajo, aseguras una mejor entrada económica, puesto que las personas que busquen su trabajo lo posicionan en cuestión de renombre, consumiendo tu producto.

En este sentido, se hizo la comparación de la película *Ready Player One* con su propio personaje, James Halliday, quien busca empatizar con la gente para poder vender su producto, utilizando la imagen pública como herramienta de consumo.

Lo que transforma un discurso aparentemente anti capitalista, dentro de la película, y donde muestra que el empresario busca ganar, cueste lo que cueste, sobre el proletariado, para así poder producir más capital, tanto económico como simbólico, pero que el pueblo combate de

forma unida, en virtud de los valores de compañerismo y empatía, para lograr expropiar un bien que aparentemente es común, pero que sin embargo se quedará en la administración de unos pocos.

Ahora bien, respecto a la pregunta de investigación planteada en el inicio ¿la película *Ready Player One* realiza una crítica al capitalismo a partir de su discurso o es una estrategia de la industria cultural para promover formas de consumo vigente en décadas anteriores? Debemos recalcar que existen dos vertientes, la primera es la perspectiva de Wade en donde él y sus amigos intentan evitar que la clase dominante se apropie del Oasis y lo convierta en una forma de consumo a través de la venta de publicidad, a partir de esta visión, el capitalismo se convierte en el principal motivo de los antagonistas, que buscan el enriquecimiento propio a costa de lo que sea, pero por otro lado, la investigación se decanta por la posibilidad de que el discurso anticapitalista emitido en la película, realmente se trata de un reflejo del mismo creador de Oasis, y que, así como en la película, sirvió para ganar simpatizantes, lo que es un hecho, es que en la película ganan los que vienen de abajo, lo que genera una esperanza en los espectadores que se sienten identificados con los protagonistas. Esto puede remarcarse con lo dicho por Dorfman y Mattelard (1972) donde explican que la sociedad en general vive en una rutina de dominaciones que se aceptan por el orden social, pero en cuanto esa dominación comienza a ser muy notable y altera la pasividad de los dominados, es necesaria una confrontación:

El mundo es jerárquico, pero no puede aflorar como tal. El momento en que se extralimita este sistema de autoridad implícito, es decir, el momento en que se hace explícito, visible, manifiesto, el orden arbitrario, fundado únicamente en la voluntad de unos, y la pasividad de otros, se hace perentorio rebelarse (Dorfman y Mattelard, 1972, pág. 31).

Dicho acto encubre que realmente la premisa de la película no era el triunfo de la clase baja, sino el cómo esta clase se ve influenciada por la clase dominante original y la lucha no de ricos contra pobres, si no de dominantes contra su competencia directa, en este caso, al haber ganado Wade, prácticamente Halliday aseguraba seguir como la compañía más importante del mundo, y evitaba que su oponente tomara su lugar. Esto se refleja en la horizontalidad jerárquica, en la que los dos o más participantes tiene la misma condición y poder, así como posición, por lo cual ninguno es dominador por completo, y nace entonces la competencia.

Lo único que les queda –en vista de que la solidaridad entre semejantes está prohibida- es competir. Lo que se necesita es ganarle al otro. ¿Y para qué ganarle? Para estar más arriba que él, es decir, ingresar al club de los dominantes, subir un escalon más [...] en la escala del mérito mercantil (Dorfman y Mattelard, 1972, pág. 35).

Lo mismo pasa en la industria hollywoodense con esta película, se busca que las personas puedan sentir un poco de esperanza y que olviden que los que realmente hacen el poder, son iguales al que domina, realmente es un discurso aparentemente en contra del capitalismo, y que reitera el mito de los metarrelatos modernos propuesto por Lyotard (1986) en los que se legitima la dominación, vendiendo una idea de progreso a través de esfuerzo y que dan una “emancipación progresiva de la razón y de la libertad, emancipación progresiva o catastrófica del trabajo, (fuente de valor alienado en el capitalismo) enriquecimiento de toda la humanidad a través del progreso de la tecnociencia capitalista” (pág. 29). Sin embargo, al hacerlo a través de este medio sigue legitimando el mismo sistema que aparentemente, es él se quiere destituir.

## Bibliografía

- Adorno, T. (1967). *La Industria Cultural*. Buenos Aires: Galerna.
- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1949). *Dialéctica de la Ilustración*. Frankfurt.
- Atkinson, R., & Shiffrin, R. (1968). *Memoria humana. Un sistema propuesto y sus procesos de control*. Nueva York: Academic Press.
- Bassa, & Frexias. (1997). *El Cine de ciencia de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bonetti, J. A. (2004). Doce notas introductoras al concepto de ideología. . *Revista de filosofía* , 22(46), 7-34. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-11712004000100001&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-11712004000100001&lng=es&tlng=es)
- Briones, F. (2010). *El Imperialismo del siglo XIX*. Tiempo y espacio 25.
- Burke, P. (2000). La Historia como memoria colectiva. En *Formas de historia cultural* (págs. 65-85). Madrid: Alianza Editorial.
- Cabot, M. (2011). La crítica de Adorno a la Cultura de Masas. *Constelaciones*, 130-137.
- Calderón, J. D. (2013). La Comunicación en el discurso histórico: (Re) pensarla como conocimiento. *Razón y Palabra*. Obtenido de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/420>
- Carroll, N. (1998). *Interpretando la imagen en movimiento*. Cambridge: Cambridge University.
- Castro, R. (2010). Michel de Certeau: Historia y ficción . *Ingenium, revista de historia del pensamiento moderno*, 107-124.
- Charlois, A. (julio-diciembre de 2008). La historia como proceso narrativo de construcción de sentido. Diálogo entre Hayden White y la construcción de sentido. *Signo y Pensamiento*, XXVII(53), 162-173. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011529010.pdf>
- Chatman, S. (1990). *Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, España: Taurus, Alfaguara.
- Connor, S. (1997). *Cultura posmoderista. Una introducción a las teorías de lo contemporáneo*. Oxford: Oxford press.
- Dazza, H. (2010). La sociedad moderna. *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*, 16, 61-83.
- Domínguez, D. (2014). *El cine de ciencia ficción en Estados Unidos: Características temáticas en la producción en el periodo de 1950 a 2010*. CDMX: UNAM.
- Dorfman, A., & Mattelard, A. (1972). *Para leer al pato Donald*. México: Siglo XXI editores.

- Expansión: vida y arte*. (09 de abril de 2018). Obtenido de <https://expansion.mx/tendencias/2018/04/09/ready-player-one-prueba-de-que-la-nostalgia-vende-y-vende-muy-bien>
- Field, S. (1984). *Manual del guionista*. Plot Ediciones.
- Foster, H. (1988). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairos.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. (E. C. Frost, Trad.) Argentina: Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1971). *El orden del discurso*. Francia: Editions Gallimard.
- General, C. (28 de Noviembre de 2012). *Clasicos del cine universal*. Obtenido de [http://www.culturageneral.net/Artes/Cine/Peliculas\\_Clasicas/index.html](http://www.culturageneral.net/Artes/Cine/Peliculas_Clasicas/index.html)
- Giusti, M. (1999). *La Crítica de Hegel a la modernidad*. Perú: Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Grassi, J. (18 de Febrero de 2020). *Cine de ciencia ficción: Apuntes para una historia*. Obtenido de [www.panoramadelarte.com.mx](http://www.panoramadelarte.com.mx)
- Gubern, R. (1969). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Hegel, G. (1821). *Principios de la filosofía del derecho*. (J. L. Vermal, Trad.) Buenos Aires: Sudamericana.
- Heidegger, M. (1927). *Ser y Tiempo*. (J. E. Rivera, Trad.) Escuela de Filosofía Unuversidad ARCIS.
- Heidegger, M. (1980). *El ser y el tiempo*. (J. Gaos, Trad.) México: Fondo de Cultura Económico.
- Hyussen, A. (1995). *Recuerdos crepusculares: marcar el tiempo en una cultura de amnesia*. Nueva York: Routledge.
- Jamenson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Jameson, F. (1988). Posmodernismo y sociedad de consumo. En H. (. Foster, *La Posmodernidad* (J. Fibla, Trad., Primera ed., págs. 165-186). México, México: Kairos.
- Katz, C. (2003). *Capitalismo contemporáneo, etapas, fases y crisis*. Ensayos de Economía.
- Kubrick, s. (Dirección). (1980). *The Shining* [Película]. Estados Unidos.
- López, A. (s. f. ). *De Heródoto a Tucídes*. España: Salamanca.

- Lyotard, J.-F. (1986). *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, España: Gedisa.
- Mandel, E. (1979). *El Capitalismo Tardío*. México: Ediciones Era.
- Marrades, J. (2000). *Hegel y el fundamentalismo moderno*. España: Diálogos 75.
- Mattelart, A. (1974). *La Cultura Como Empresa Multinacional*. Buenos Aires: Galerna.
- Moral, & Suárez. (1980). *Condorcet, Boaquejo de un cuadro histórico de los progresos del espíritu humano*. Madrid: Editora Nacional.
- Novell, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas Teóricas*. Barcelona: UAB.
- Peña, G. U. (1994). *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Royal Books.
- Powter, A. (2005). *Representación, arte y consumo de imagen en la posmodernidad ¿Una cuestión estética?* Buenos Aires: Universidad Nacional del Sur.
- Quiroz, T. (2006). *Políticas Culturales: Políticas e Industrias Culturales, entre el mercado, la calidad y el público*. Perú: Ediciones Cortés.
- Rodríguez, V. (26 de Marzo de 2018). *Blog Oarsis*. Obtenido de Readay Player One: Todo lo que tienes que saber: <https://blog.oarsis.com/ready-player-one-todo-lo-que-tienes-que-saber-389fbd6b01f4>
- Rousseau, J. (1959). *Discurso sobre el origen y fundamentos de la igualdad entre los hombres*. París : Gallimard.
- Sobchack, V. (1987). *Espacio de proyección: la película de ciencia ficción estadounidense*. Nueva York: Ungar Press.
- Spielberg, S. (Dirección). (2018). *Ready Player One* [Película].
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós .
- Suárez, J., & Zapata, L. F. (2006). La memoria. Un acercamiento entre Aristóteles y la neurociencia. *Psicología desde el Caribe*(18), 7-11.
- Szpilbarg, D., & Saferstein, E. (Septiembre- diciembre de 2014). El concepto de Industria Cultural como problema: una mirada desde Adorno Horkheimer y Benjamin. *Calle 14*, 9(14), 56-66.
- Teolotte, J. (2002). *El cine de ciencia ficción* , Cambridge University Press. ISBN 84-8323-304-5. EUA: Cambridge University Press.
- Touraine, A. (1994). *Crítica de la modernidad* . Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica,.
- UNESCO. (16 de Marzo de 2020). *Portal de la Cultura de América Latina y el Caribe*. Obtenido de [http://www.lacult.unesco.org/home/indice\\_new.php?lg=1](http://www.lacult.unesco.org/home/indice_new.php?lg=1)

Vieyra, & Hernández. (2012). *La noción del individuo moderno en la obra de Max Weber*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Weber, M. (1964). *Economía y sociedad, esbozo de sociología comprensiva*. México: Fondo de Cultura Económico.

Winckelmann. (1982). *Historia del arte antiguo*. Viena: Titivillus.

Zavala, L. (2005). Cine Casico Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra*(46).

Zemeckis, R. (Dirección). (1985). *Back to the future* [Película]. Estados Unidos.