El cine como un medio para la nostalgia a través de la cultura pop. Los casos de *Ready Player One* y *Stranger Things*

Alejandra Osorio Osorio

Trabajo Final de Máster

Dirección: Isaac Gonzàlez Balletbò

Máster en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporánea

Universitat Oberta de Catalunya

2019

Índice

1. Introducción…….…….……..…….…….. 3

2. La Nostalgia …….…….…….……...……. 5

2.1. La reproductibilidad, el pastiche, lo retro y la intertextualidad en *Ready Player One* y *Stranger Things.* …….……..…. 9

2.1.1. Reproductibilidad …….…….…….. 9

2.1.2. Intertextualidad ...…….…….…….. 12

2.1.3. Pastiche ...…….…….……...…….. 16

2.1.4. Retro ...…….…….……...…….. 19

2.1.5. ¿Cómo se logra la sensación nostálgica? ……...…….…...…… 21

3. Preguntas, objetivos y metodología …… 25

3.1. Preguntas y objetivos ……..…….…… 25

3.2. Pregunta general…….…….…….…….…….. 25

3.3. Preguntas específicas …….…… 25

3.4. Objetivo general…….…… 25

3.5. Objetivos específicos……...26

3.6. Materiales y metodología……26

4. Análisis de referencias …….……..…….……..…..…..….. 29

4.1. *Ready Player One* ……...…….……...…. 29

4.2. Sinopsis *Ready Player One* ……...…….…….……..…… 29

4.3. Análisis general *Ready Player One* ...…….…….……..…… 30

4.4. *Stranger Things* (T01) …….……...…….…… 34

4.5. Sinoposis *Stranger Things* …..…...…….…….…….…… 35

4.6. Análisis general *Stranger Things* ...……...…….…….…….. 36

5. Conclusiones …….…….……..…. 40

Bibliografía ..…….…….…….……...…….…… 44

Anexos ..…….…….…….……...…….…… 47

1. Fichas Ready Player One……..……...47

2. Fichas Stranger Things……...……74

1. Introducción

La cultura popular o cultura pop, a grandes rasgos, puede entenderse como el conjunto de prácticas, creencias y objetos que son recibidos, aceptados y usados por una gran cantidad de personas en un momento determinado. La cultura popular también hace referencia a las reacciones, comportamientos y sentimientos de los individuos, que resultan de la interacción con estos objetos[1]. Estas prácticas, creaciones y demás se han explayado en el día a día de la sociedad contemporánea formando un sin número de referencias, que expresan ciertos ideales políticos, capitalistas o soñadores. Al tener tal presencia en la sociedad, la cultura popular tiende a influenciar las actitudes de consumo y de socialización de los individuos por medio de los numerosos productos creados, perpetuados y popularizados a través del tiempo.

En los últimos tiempos, y como al parecer ha sucedido desde siempre de manera cíclica en diferentes ámbitos culturales, los referentes culturales pop de épocas anteriores a la nuestra, han servido como recurso visual, ideológico y creativo para producciones audiovisuales actuales, activando la nostalgia, el recuerdo y la familiaridad a través de un constante guiño al pasado, en donde objetos culturales que tuvieron gran impacto, se retoman como los catalizadores de sensaciones únicas que enganchan al espectador con estas nuevas expresiones culturales.

Este trabajo pretende analizar y profundizar en las relaciones que se dan entre la nostalgia y la cultura pop pasada, representada a través de un amplio inventario de referencias que se identificarán en dos productos de gran acogida en la cultura popular actual. En primer lugar, la película *Ready Player One* (2018), de Steven Spielberg, y en segundo lugar, la primera temporada de la serie de la plataforma Netflix *Stranger Things* (2016), escrita y dirigida por los hermanos Matt y Ross Duffer y producida por Shawn Levy. Estos dos productos son contenedores de numerosas y variadas referencias de la cultura pop pasada, y como muchos otros, hacen uso de la tendencia actual en la que se aprovecha la nostalgia como medio de enganche con el público, trayendo del pasado diversas formas de ver el mundo que, de alguna manera, logran relacionarse con los ideales de la sociedad actual y tocar fibras emocionales profundas e inconscientes que hacen de estos productos creaciones deseables y altamente consumidas.

A partir de esta proposición lo que se pretende con el trabajo es revisar cómo las producciones

[1] https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_popular (consultado el 7 de mayo de 2018)

audiovisuales de cultura popular actual como *Ready Player One* (2018), y *Stranger Things* (2016, T01), utilizan la nostalgia a través del uso de referencias a la cultura y a los artefactos pop pasados. Se toman estas dos producciones gracias al alto impacto que han tenido en los dos últimos años y porque logran representar en gran medida la ola *retro* que viene en boga desde hace un tiempo, además, al estar inmersas dentro de dos medios de entretenimiento masivo y popular como lo son el cine y las plataformas *streaming*, representan, también, todo aquello que tiene influencia sobre millones de personas, y se convierten en productos que transmiten no solo una biblioteca de referencias al pasado que emociona, sino ideologías, deseos colectivos, fantasías y reflexiones que evidencian de cierta manera la realidad de nuestra sociedad actual.

2. La Nostalgia

Aunque este trabajo se centra principalmente en el análisis de las producciones culturales actuales en mención, y de cómo las referencias que estas contienen permiten que la esencia de su discurso sea nostálgica, es importante conocer precisamente lo que el concepto de nostalgia significa actualmente y la evolución histórica que ha tenido.

En su primera aparición histórica, el término *nostalgia* se remonta al siglo XVII cuando el médico Johannes Hofer lo usó para diagnosticar la sensación de tristeza y añoranza que sentían los soldados suizos por regresar a su hogar mientras luchaban en la guerra lejos de su país. Tras muchos estudios médicos la nostalgia se declaró como una enfermedad física y mental con variados síntomas; por muchos años los médicos, especialmente los que trabajaban en asuntos militares, se dedicaron a estudiar sus causas y efectos en las personas. A finales del siglo, dicha enfermedad fue perdiendo interés en el cuerpo médico y pasó a considerarse algo mucho más abstracto, perdió su característica *geográfica* y se dejó de tratar con medicamentos. Desde allí, el término ha mutado de diversas maneras pero ha mantenido su esencial significado, el hecho de que lo que motiva el surgimiento de la nostalgia es, indiscutiblemente, el pasado. Las más modernas acepciones del término, dejan de ser de carácter espacial y se trasladan a un ámbito más temporal, en el que el sujeto anhela tiempos pasados más felices en su vida. Con el tiempo, y como lo comenta Simon Reynolds (2011), la nostalgia empieza a verse no solo como una emoción individual, sino como un deseo colectivo por una era más feliz, simple e inocente. (Reynolds, 2011. p.25).

Fred Davis (1977) en su artículo *Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave* enuncia ciertas características importantes de la nostalgia, entre ellas una de gran importancia, y es que la nostalgia surge irremediablemente porque las condiciones del presente la desencadenan, y no por el recuerdo de un pasado mejor. Para Davis, el hecho de que sabemos con claridad que el pasado, ya ha pasado, hace que lo que determine nuestro sentir nostálgico sea exclusivamente la experiencia del presente, aunque la resultante nostalgia traiga su sustancia de la memoria del pasado (Davis, 1977. p. 3).

> La habilidad de sentir nostalgia por eventos de nuestro pasado tiene menos (aunque claramente algo) que ver con cuan reciente o distantes fueron estos eventos que con la

> forma en que ellos contrastan – o más exactamente, la forma en que nosotros los hacemos contrastar – con los eventos, estados de ánimo y disposiciones de las circunstancias de nuestro presente (…) No es un contraste per sé sino un cierto tipo de contraste subjetivo que provoca la nostalgia. (Davis, 1977. p.4)

La primera forma de ver la nostalgia, tenía posibilidades de curarse regresando a casa o recibiendo medicación, sin embargo, esta segunda forma de verla, la que es aceptada en la actualidad, no tiene otra solución que la de viajar al pasado, lo que es ciertamente imposible. Siguiendo la lógica de Davis, tal vez pudiese haber otra solución, y es la de mejorar las circunstancias del presente, de ahí que los productos mediáticos que analizamos tienen como objetivo darle al sujeto una solución que se posiciona en la mitad, es decir, las series, películas y demás productos de cultura popular actual enfocados en ser referentes de un pasado mejor, hacen que el espectador, por un momento, viaje en el tiempo y pueda ver recreados y revividos muchos de los momentos y emociones de su experiencia pasada, así que de alguna manera la imposibilidad de viajar en el tiempo se flexibiliza mientras la transmisión se realice; y por otro lado, en ese mismo lapso de tiempo, el presente de quien consume el producto cambia, se abstrae, se mejora gracias a las características y emociones que vienen del pasado a alivianar un tanto las circunstancias actuales.

Los acelerados cambios de la sociedad en aspectos económicos, tecnológicos y socioculturales son uno de los principales factores que contribuyen a que la nostalgia por el pasado se intensifique, a pesar de que el mundo se aferre en muchos aspectos al pasado y la innovación parezca desconocida en muchos ámbitos, otras esferas de la vida se han modificado tremendamente. Reynolds lo dice muy claramente:

> Desde los paisajes dramáticamente alterados por el desarrollo hasta las nuevas tecnologías que afectan la sensación y el ritmo de la vida cotidiana, el mundo en el que te sentías como en casa desapareció gradualmente. El presente se convirtió en un país extranjero. *(Reynolds, 2011. p. 26)*

Para superar y enfrentar estos cambios dramáticos, el individuo y la sociedad actual recurren a honrar el pasado a través del consumo de productos culturales que traigan una sensación de tranquilidad y seguridad. Los medios sirven como un excelente contenedor de referencias

accesibles al pasado, y es donde la nostalgia toma una gran importancia como tendencia cultural.

Manuel Menke (2017) en su artículo *Seeking Comfort in Past Media:Modeling Media Nostalgia as a Way of Coping With Media Change,* habla sobre un tipo específico de nostalgia, la *nostalgia mediática,* a la que describe como el anhelo por la cultura y la tecnología de los medios del pasado. (Menke, 2017. p. 626). Dentro de su artículo, nombra numerosos ejemplos de productos culturales que se valen de la nostalgia mediática para tener éxito, para nuestro propósito podríamos sumar a su lista los dos productos que nos proponemos analizar, en tanto que *Ready Player One* y *Stranger Things* encajan perfectamente en las características de los productos con nostalgia mediática que propone el autor.

Menke menciona a Fred Davis (1977) y su estudio *"nostalgia waves"* que se centra en los transgresores sucesos de los años 60, y establece que raramente "en la historia moderna el hombre común ha tenido sus fundamentos y convicciones sobre el hombre, la mujer, los hábitos, los modales, las leyes, la sociedad y Dios tan trastornados, perturbados y conmovidos". Según esto, Davis diagnostica una crisis colectiva que requiere de la nostalgia como una forma de superar esa percepción de perturbación al encontrar consuelo en las certezas del pasado. (Menke, 2017. p.627). Con esta mención, Menke pretende remontar a los años 70 el fuerte argumento de que la nostalgia puede servir como una manera de superar los retos psicológicos y sociales en los tiempos de cambio. Siguiendo con su mención a Davis, Menke habla sobre el cambio de paisaje que ha sufrido la nostalgia, al pasar de ser un anhelo de personas, lugares y eventos cívicos a un anhelo de creaciones mediáticas, personalidades y referencias.

> Desde ahora en adelante, Davis declara, que la nostalgia se convirtió principalmente en una obsesión por "celebridades mediáticas, shows de televisión, viejas películas, estilos de música popular y maneras de hablar anticuadas" (…) Davis rastrea esta nueva predominancia de la nostalgia mediática de las masas, hacia la creciente omnipresencia de los medios masivos y su prominente rol en la vida mental de las personas. (Menke, 2017. p.627)

Así, y como lo expone Menke, la nostalgia se empieza a moldear y a acerarse al concepto que entendemos hoy, y que podemos ver reflejado en tantos productos mediáticos y prácticas culturales. Aunque para el autor, hay aún un cambio más para resaltar en lo que se refiere a lo

que entendemos por *nostalgia mediática*, y es el que tiene que ver con la añoranza de los medios mismos. Es decir, que gracias a los cambios en las tecnologías, y principalmente en las tecnologías de la comunicación, la vida actual ha cambiado enormemente no solo en los contenidos mentales de las personas sino en los comportamientos sociales. De esta manera, la nostalgia no solo nos hace recordar constantemente objetos, personas y shows, sino las formas que teníamos de comunicarnos y relacionarnos con los demás.

En conclusión, lo que Menke propone es que la nostalgia es un medio usado para superar, adaptarse y sentirse cómodo ante la cambiante sociedad y cultura en las que vivimos, principalmente ante los cambios mediáticos acelerados y abrumadores. Esta proposición es totalmente cierta en tanto podemos evidenciar los cambios implacables del rol de los medios en nuestra sociedad, y como una de las consecuencias de ello es que haya una constante y creciente presencia de nostalgia en las producciones culturales populares. Para el autor, superar estos problemas a través de la nostalgia, supondría contrastar los recuerdos de la pasada cultura mediática con los hechos de la presente, relacionándose a la experiencia propia y subjetiva de ese pasado.

> Superar estos problemas significaría contrastar recuerdos sentimentales de la pasada cultura mediática con la cultura mediática contemporánea al relacionarlas con la propia biografía mediática o incluso con tiempos históricos favoritos. Esto comprende el anhelo por los medios pasados pero también el anhelo por un tiempo sin la tecnología mediática ni la cultura de hoy. (Menke, 2017. p. 633)

En los productos que analizará este trabajo, se verán claramente reflejados estos dos aspectos de la nostalgia que expone Manuel Menke, desde la perspectiva emocional y referencial, hasta la que pone a la nostalgia como el soporte para superar los cambios actuales en nuestra sociedad.

A través de referencias a objetos familiares del pasado, a experiencias simples de la vida y a momentos de emociones alegres, tranquilas y divertidas, es que estos productos se encargan de traer momentos clave del pasado para toda una generación. Según Schindler y Holbrook (1993) citados por Toni Ryynänen y Visa Heinonen (2018) en su artículo *"From Nostalgia for the recent past and beyond: The temporal frames of recalled consumption experiences",* una clave para las experiencias nostálgicas es la exposición a un objeto durante la niñez o la juventud, que

es cuando los gustos y preferencias de una persona se desarrollan y resultan en una devoción hacia ciertos objetos, que posteriormente causarán nostalgia en la vida del individuo. (Ryynänen, Heinonen, 2018. p.188). Esta fórmula, viene siendo la estrategia más simple y eficaz tras los argumentos nostálgicos dentro de los productos de la ola retro de hoy en día. Traer a manera de catálogo casi que infinito, referencias de objetos, emociones y sensaciones del pasado en pro de reactivar esa devoción que se creó en los primeros años de vida de quienes lo consumieron, y lograr con ello un enganche y un placer nostálgico al reconocerlos en el nuevo contexto en el que han sido dispuestos.

2.1. La reproductibilidad, el pastiche, lo retro y la intertextualidad en *Ready Player One* y *Stranger Things*.

Varios autores han hablado de conceptos y términos claves para denominar y entender las razones detrás de la tendencia contemporánea a recurrir al pasado. Algunos de esos conceptos, ya bastante difundidos y aceptados por los estudiosos de la cultura, son la *reproductibilidad*, el *pastiche*, lo *retro* y la *intertextualidad*.

En general los tres conceptos intentan explicar, desde una mirada más profunda, las raíces y motivos que producen los fenómenos que vemos reflejados en las dos producciones analizadas en este trabajo. Detrás del hecho de que muchas de las actuales expresiones culturales recurran al pasado para sustentar sus argumentos, enriquecer sus universos estéticos y emocionar a sus espectadores, existen ciertas prácticas, hechos históricos y situaciones sociales, como las ya explicadas con el concepto de nostalgia, que sustentan y justifican de alguna manera este nuevo paradigma que promueve la repetición, reciclaje y reproducción de expresiones culturales mediáticas del pasado.

2.1.1. *Reproductibilidad*

Andrew Darley (2002), en su libro *Cultura Visual Digital*, cita a Baudrillard (1981), para hablar del concepto de *reproductibilidad*, inicialmente expuesto por Benjamin (1973), que propone que “la obra reproducida mediante la técnica se ha convertido, paulatinamente, en la obra que se concibe para ser reproducida” (Darley, 2002. p.104).

Gracias al peso que se le da a la técnica, no solo por su potencial productivo sino por su capacidad de mediación y de involucrar sentido en la transmisión de contenido, esta declaración sobre la *reproductibilidad* tiene mucho más trasfondo que solo la reproducción en serie, o la repetición deliberada. El hecho de reproducir una imagen del pasado, utilizando el medio como un vehículo que transmite una ideología y un sentido más profundo, como el mismo Darley lo menciona al aludir a McLuhan (1968) y su estudio sobre los medios, implica que la *reproductibilidad* se ha convertido en un fenómeno cíclico en el que se reproduce lo que en algún momento funcionó como imagen, texto, idea, etc. Pero, sin que la *reproductibilidad* parezca o sea algo positivo desde el punto de vista del autor, Baudrillard ve como un hecho importante el aumento de la velocidad, el exceso y la sobreproducción de información y mensajes. Darley (2002), concluye desde la tesis de Baudrillard que: "Concatenándose constantemente unos tras otros, los mensajes ya no sirven a la causa del significado; al contrario, contribuyen a su difuminación y ofuscación, y a la abolición de cualquier tiempo destinado a la contemplación. (p.104).

En las décadas de los años 70, 80 y 90, que son las que sirven como inspiración y referencia principal en la película y la serie que analizamos, se crearon modelos estéticos, sociales e ideológicos que sembraron estándares y paradigmas globales que no han podido ser superados por la sociedad actual, y ahora se consideran como símbolos de un mejor pasado, tal cual se estudió en el apartado previo de la *nostalgia*. Es tal vez por esto, que es insistente la réplica de los mismos dentro de las nuevas expresiones. Siguiendo con Darley (2002), y su acertado análisis sobre Baudrillard (1983), nuestras vidas están reguladas ahora por la "perpetua reactualización de los mismos modelos" (p. 105). Según Darley, para Baudrillard, la cultura contemporánea se caracteriza por la instauración de ciclos, es por eso que el reciclaje se constituye en ella como una de las principales maneras de provocar fascinación.

El re-aprovechamiento o re-descubrimiento de "ingredientes y signos culturales obsoletos" permiten producir una cierta *originalidad* en el presente. Esa originalidad falsificada, implica que haya una actualización, que parte de una sutil modificación para poder conseguir el efecto de novedad.

> El valor de uso o el contenido, entendidos en sentido tradicional, pierden importancia aquí, pues Baudrillard defiende que lo relevante para la actividad de consumo (cultural), y,

> también, para una adecuada compresión de él, es precisamente la institución de formas como las de la modulación y el reciclaje. (Darley, 2002. p.105)

Podrá observarse más adelante, en las fichas que despliegan la muestra de referencias tomadas de *Ready Player One* y *Stranger Things*, cómo la más básica modificación que comprende la reubicación de contexto, la disposición de muchas de estos artefactos pop pasados en un nuevo mundo aislados de lo que generalmente los acompañaban, es ya suficiente para tener un elemento de novedad dentro del concepto general del producto. Estas pequeñas modificaciones aunadas a la deliberada extracción del sentido, hacen que el interés en aquellos artefactos no resida más en el sentido, en la imaginación o en la relación con nuestro entorno, sino en la superficialidad. En el texto de Darley, se toma a Baudrillard una vez más para ejemplificar esta declaración con la siguiente cita, enfocada en la depuración y en la fascinación técnica:

> Nuestro deseo se dirige hacia estas nuevas imágenes cinéticas, numéricas, fractales, artificiales y sintéticas, porque su definición es mínima. Uno casi podría decir que, debido a un exceso técnico bienintencionado, resultan asexuales, como las imágenes pornográficas. No obstante, no buscamos definición o riqueza de imaginación en estas imágenes; buscamos el vértigo de su superficialidad, la pompa de su detallismo, la intimidad con su técnica. Lo que verdaderamente deseamos es su artificiosidad técnica, y nada más. (Baudrillard, 1988, 43-44) (Darley, 2002. p. 114)

Pero todo esto, al parecer, no es una novedad en nuestra historia. Según Umberto Eco, mencionado por Darley, es altamente probable que la repetición y la modulación hayan tenido una marcada presencia en la historia de la cultura igual que la noción de novedad. Al parecer, estamos condenados y acostumbrados a vivir en un eterno recordar. Jenelle L. Wilson (2014), dedica su libro *Nostalgia sanctuary of meaning*, a explicar por qué en los años 70 se vive una tendencia nostálgica por los años 50 y 60, del mismo modo Simon Reynolds (2011), en su libro *Retromania*, hace un recuento de hechos, conceptos y productos culturales que se han encargado de revivir los años 70 y 80. Es así como existen evidencias literarias de nuestro comportamiento nostálgico cíclico.

Lo que podría diferenciar nuestra época nostálgica de otras, es la capacidad técnica y de reproducción serial con las que contamos, estas características enmarcan en un contexto único a

la contemporaneidad, que según Umberto Eco (1985), está constituida por una estética de lo serial combinada con la variabilidad. "(…) La variabilidad en cuanto principio puramente formal se convierte en objeto de placer e interés estético" (Darley, 2002. p.116).

2.1.2. *Intertextualidad*

El segundo concepto que se quiere tratar es el de la *intertextualidad*, Andrew Darley (2002), hace también un análisis sobre este término desde las perspectivas de Umberto Eco (1985), y Fredric Jameson (1984). Según Eco, la *intertextualidad* es "el fenómeno por el cual un texto dado repite textos anteriores" (p. l21) y es un aspecto predominante del cine contemporáneo, ya que este "pone en juego una enciclopedia intertextual. Tenemos textos citados de otros textos y se considera que el conocimiento de los textos anteriores, que se da por supuesto, es necesario para el disfrute de uno nuevo" (Eco, 1985. p.172) (Darley, 2002. p. 121).

Para Eco, la metáfora y la innovación han desaparecido para darle paso a la redundancia que diluye el significado con el uso de formas intertextuales y la repetición con variabilidad.

Dentro de *Stranger Things* y *Ready Player One*, se vislumbra cómo las metáforas no desaparecen pero se repiten, es decir que son también objeto de reciclaje y referencia. La variabilidad no se aplica solo a los objetos visuales y a su apariencia en el nuevo contexto, sino que se aplica a las ideas, conceptos y estrategias narrativas usadas previamente. En estas producciones, en esporádicas ocasiones los espectadores pueden ver reproducidas las sensaciones, los pensamientos y sentimientos, que productos culturales pasados produjeron en ellos a través del uso de textos repletos de sentido, pero este logro no se da por la innovación, sino por la variación de las características de los textos originales y la re-introducción de los mismos a una nueva narración.

> Existe una tendencia a inclinarse más a la redundancia y a la diversión visual o física (el especátculo, la técnica, el estilo) que a la profundidad significativa de los modos narrativos clásicos, o a la originalidad y dificultad que se relacionan con el desafío metafórico. (Darley, 2002. p.125)

La idea de retomar lo ya hecho, mediar lo ya mediado, está totalmente presente dentro de los productos estudiados, y hace que estos casos en los que el sentido es lo primordial se tornen casi

inexistentes.

Darley al referirse a los formas intertextuales contemporáneas dice lo siguiente:

> Carecen de la profundidad simbólica y de la complejidad representacional de las formas anteriores; por el contrario, parecen operar dentro de un campo de significados drásticamente reducido. Nos encontramos ante formas directas y unidimensionales, que tratan de poca cosa más que de su habilidad para apoderarse de la vista y de los sentidos. (Darley, 2002. p. 127)

Este placer para los sentidos, se extiende también hacia un placer intelectual momentáneo, como hace unas líneas se menciona al hablar sobre Umberto Eco y su declaración de la necesidad de tener un conocimiento previo sobre los textos introducidos dentro de un nuevo texto, para poder disfrutarlo. Estas producciones a pesar de ser abiertas a que todo público pueda verlas, están hechas especialmente para un espectador especializado, profesional, como lo menciona Lorenzo Cascelli (2017), al analizar el uso de la citación, en su ensayo *Por una lógica de la citación, por una estética de la nostalgia. El caso Stranger Things*. Según Cascelli, estos productos producen un placer estético en el espectador al momento de reconocer los numerosos textos que hacen referencia a un pasado ya conocido.

> El uso de la cita implica un fuerte mandato al espectador porque su reconocimiento intertextual está totalmente en manos del llamado "espectador profesional" y de sus conocimientos previos. Su uso implica, de hecho, la creación de un segundo nivel de fructificación de la visión: dirigiéndose sobre todo a aquellas personas que tienen un conocimiento enciclopédico del tema, el reconocimiento de la cita proporciona una especie de placer estético consciente que va más allá de "disfrutar de los contenidos". (Cascelli, 2017. p.146).

Retomando el concepto de variabilidad expuesto anteriormente por Andrew Darley (2002), haciendo referencia a Baudrillard y a Eco, para Cascelli (2017), la cita puede tener ciertas modificaciones para adaptarse al producto nuevo, pero seguirá siendo cita en tanto logre evocar la referencia original. Así con más probabilidad logrará tener un tinte nostálgico sobre el espectador. Cascelli citando a Alberto Negri (1996), dice lo siguiente:

> Incluso la alusión a la cita, como el remanente, puede asumir la identidad de un crisol nostálgico, donde la nostalgia se convierte en un deseo de recuperación del pasado, una mirada cariñosa de lo que ha sido, malestar de la distancia o sentimiento de falta. (Cascelli, 2017. p. 160)

Sobre el rol de la variabilidad o la modificación que sufren estos textos dentro de un nuevo discurso, algunos otros autores han hecho importantes aportes, tal es el caso de Román Eduardo Mayorá (2015), quien en su artículo *El Pop Atmosférico* menciona la perspectiva de Marshal McLuhan acerca la cultura pop y los medios, sobre ello McLuhan se concentra en la ley de recuperación, que él plantea como las bases anteriormente obsoletas o anticuadas que son recuperadas e integradas por una nueva forma mediática. Según McLuhan, esa recuperación no consiste simplemente en volver a poner en escena una forma antigua, sino que siempre existe una modificación necesaria para contextualizar el artefacto recuperado en la nueva forma de expresión, o en el nuevo medio. Él llama "revival cultural", al montón de "basura" que sirve como recurso dinámico del presente y que se percibe actualizada y modificada. (Mayorá, 2015, p. 337 – 341)

En el artículo *Ready Player One demonstrates there's such thing as too much Marketing* escrito por Leonardo Raymundo (2018), para el sitio web Medium.com, el autor hace referencia a la intertextualidad destructiva (o armada) *(weaponized intertextuality)* que se da por el abuso de referencias en un producto cultural. La califica como destructiva porque al saturar con referencias, las audiencias pueden quedar con un sentimiento de aburrimiento y de sin sentido. Raymundo argumenta que las películas (y por ende los productos mediáticos audiovisuales) están usando el recurso de la intertextualidad cada vez con más frecuencia como un sustituto de la emoción o de una sólida narrativa, dejando todo el peso del buen resultado del producto en la referencia al pasado.

Para completar esta opinión acerca de la película y la serie que nos convocan en este análisis, los locutores del podcast *Ready Player One and Capitalizing on Intertextuality,* de la página web Reel World Technology (2018), Mikey Fissel, Patrick Hicks y MJ Smith, creen que la intertextualidad le da a la audiencia una especie de soporte, un fundamento y cierta familiaridad que le permiten al espectador identificarse y apreciar los productos que la usan con un sentimiento de calidez. Tal es el caso de *Ready Player One* y *Stranger Things*, al usar textos

traídos de otros momentos, aquel que está en la audiencia puede sentirse cercano, seguro y familiar. Lo que subrayan los locutores, es que la intertextualidad, usada como el motor principal de una historia, inmediatamente reduce la calidad real de la misma. Es decir, si la historia no puede ser contada sin las referencias intertextuales, hay una carencia en el centro narrativo, discursivo y argumentativo muy importante. Las referencias empiezan a jugar el papel de distractores de una narrativa pobre.

Así se puede relacionar lo que sucede en estos productos que abusan de la intertextualidad con lo que declara Fredric Jameson (1984) "La profundidad ha sido reemplazada por la superficie o por múltiples superficies (lo que suele llamarse intertextualidad, ya no tiene, en ese sentido, nada que ver con la profundidad)" (p. 34).

La inclusión de la intertextualidad indica una clara esencia posmoderna en estos productos, al ser la fiel muestra de la lógica de la "copia de la copia" en que se mueve la onda cultural contemporánea. Según Cascelli (2017), esta copia de la copia, es recibida fácilmente por el espectador en una práctica carente de reflexión y crítica. La biblioteca de referencias que se construye dentro de cada uno de estos productos estudiados, recurre esencialmente a la memoria del espectador y a su capacidad de ver lo ya conocido, identificarlo y reconocer los signos característicos del momento original, de manera que logre disfrutar de ese momento de identificación y de reconocimiento, sin necesidad de involucrar procesos de crítica o reflexión sobre la calidad o contenido de los productos originales que se retoman en estas nuevas expresiones. Así lo expone Cacselli:

> El resultado que se crea es el de una imagen de la imagen, una copia prácticamente perfecta del original, un artificio lúdico que juega con su autorreferencialidad, colocando al espectador consciente en la condición de ver y al mismo tiempo de saber de dónde proviene esa visión; queremos centrarnos solo en las capacidades mnemotécnicas del espectador y en su disfrute derivado de la mera acumulación enciclopédica y libre de reflexión. (Cascelli, 2017. p.160)

Esta repetida presencia de la intertextualidad pareciese pretender llenar el vacío constitutivo que portan estos nuevos productos, al carecer de una gran profundidad narrativa se valen de conceptos, imágenes y argumentos extraídos de momentos previos en la historia de la cultura, específicamente en estos casos, de la cultura pop de los años 70 y 80. *Stranger Things* y *Ready*

Player One, intentan reunir en un solo universo, todo un espectro de espacio tiempo que se vive a través de la referencialidad.

2.1.3. El Pastiche

Acerca del fenómeno de retomar lo pasado para implantarlo en el presente, y sobre la crisis de originalidad que esto parece tener como consecuencia, Fredric Jameson (1983), introduce el concepto "pastiche", con el que explica la reutilización cíclica de contenidos de momentos históricos previos. El autor describe el concepto como la imitación de un estilo peculiar o único, llevar una máscara estilística o hablar un lenguaje muerto. La práctica del pastiche se da a partir de lo que Jameson declara como "muerte del sujeto" o el "fin del individualismo" que sucede al final del modernismo, donde ya dejan de existir sujetos que portaran un estilo personal, privado, y único como las huellas dactilares. Esto vincula la estética modernista con la concepción de una identidad privada, un único yo, que genera su propia y determinada visión del mundo, con un estilo inconfundible.

Hoy en día, se presencia cómo esa clase de individualismo y de identidad exclusiva ha perdido vigencia en el presente, lo que nos lleva a preguntarnos en dónde queda la creación única y propia del artista, el escritor, y demás agentes creativos de nuestro momento actual, al parecer, hitos del pasado como Picasso y tantos otros de su corte, ya no se manifiestan en el presente. Allí entra el pastiche, en un mundo donde la innovación estilística no se evidencia, todo lo que queda es imitar estilos muertos. Para Jameson, esto significa que el arte y la estética han fracasado (1983, p. 171-72).

A través de su texto, Jameson defiende su hipótesis de que esta práctica se arraiga en la cultura de masas, y se conoce como *la moda retro*, para dar más claridad ejemplifica esta tendencia con diversas referencias de cine nostálgico o *retro*, lo que aplica perfectamente para el propósito de esta investigación, ya que *Ready Player One* y *Stranger Things* parecen recrearse en la nostalgia de un pasado espléndido como la solución de entretenimiento en un presente en el cual hay falta de imaginarios y referentes. Para este autor, es como si la sociedad estuviera en una crisis en la que es incapaz de crear sobre su propia experiencia, y todo ello gracias al propio capitalismo del consumo y la incapacidad de nuestra sociedad de enfrentar el tiempo y la historia (1983, p. 173)

> La producción cultural ha sido confinada al interior de la mente, dentro de un sujeto monádico: ya no puede mirar directamente a través de sus ojos al mundo real en busca de del referente, sino que, como en la caverna de Platón, ha de trazar sus imágenes mentales del mundo en las paredes que la confinan. Si después de esto queda algo de realismo, es un "realismo" que surge de la conmoción al palpar ese confinamiento y darse cuenta de que, por cualesquiera razones peculiares, parecemos condenados a buscar el pasado histórico a través de nuestras propias imágenes pop y estereotipos acerca del pasado, el cual permanece para siempre fuera de nuestro alcance. (1983, p. 174)

Esa pérdida de la ideología modernista, en la que los tiempos y la evolución humana estaban marcados por expresiones innovadores que carecían de precedentes obvios, hace que recurrir al pasado se convierta en una opción irremediable.

> El colapso de la ideología modernista del estilo, ha provocado que los productores culturales no tengan ya, otro lugar al que volverse que no sea el pasado, la imitación de estilos caducos, el discurso de todas las máscaras y voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura hoy global. (Jameson, 1984. p.44).

Ese museo imaginario de la cultura de hoy, es lo que fielmente representan *Ready Player One* y *Stranger Things*, son ellas producciones que sirven como un lugar de búsqueda y exploración del pasado, son lugares que contienen en sus pasillos momentos clave e imágenes flotantes de un momento en nuestra historia, más no de nuestra historia real, sino de la construcción mental de nuestro pasado histórico cultural. A esa gigante fuente que almacena hitos del pasado, es a la que recurren nuestros creadores en pro de conseguir elementos que puedan suscitar la nostalgia y la emoción en sus nuevas creaciones.

Jameson hace un análisis de la nostalgia partiendo de lo que en la arquitectura se llama *historicismo*, término usado para describir el carácter ecléctico de la arquitectura posmoderna, que retoma y combina al azar estilos arquitectónicos del pasado. Aunque en la perspectiva moderna, la nostalgia se entendía acompañada de una aflicción por un pasado estéticamente recuperable, en la era posmoderna la *nostalgia* representa una fascinación por estas prácticas eclécticas y que en palabras de Jameson se define como:

> La manifestación cultural más generalizada de este proceso (el de retomar y combinar estilos) en el arte comercial y en los nuevos gustos, esto es, la llamada película nostálgica (o lo que los franceses denominan "la mode rétro") (Jameson, 1984.p.47)

Sobre lo retro, se abordará posteriormente a uno de los autores que sustentan este trabajo, Simon Reynolds. Por ahora, se hablará un poco sobre la película nostálgica.

La película nostálgica según el autor, constituye una aproximación al pasado mediante una connotación estilística que transmite la "antigüedad" a través del brillo de las imágenes, y produce la impresión de "década de los treinta" o de "década de los cincuenta" sirviéndose de las modas. (Jameson, 1984. p.49). Podemos ver cómo se coloniza nuestro presente por las modas de otras épocas, en los dos casos de estudio de este trabajo, las décadas de los 70 y 80 son las que se toman como el pasado referente y dan todo un tinte de década pasada a las producciones actuales. Especialmente *Stranger Things*, logra hacer una excelente representación de la década de los 80. La indumentaria, el look, el mobiliario, incluso el grano en la cinta y los sonidos sintéticos característicos de los estilos musicales de la época logran dar ese brillo y esa impresión "ochentera".

Sobre este concepto de película nostálgica, Inmaculada Murcia, en su artículo *La estética del pastiche posmoderno*. *Una lectura crítica de la teoría de Fredric Jameson*, la describe como aquel producto que es ambientado en épocas pasadas y rememora un momento como inevitablemente pasado, ese recuerdo se logra mediante la evocación de los estilos característicos de aquel pasado, de manera que vuelve al presente solo de una manera connotativa. El pasado del que se habla, no es un pasado real, sino un pasado sugerido.

> La peli cula nosta lgica se limitari a a lanzar un guin o de complicidad hacia el pasado para transmitir la idea de que ha terminado para siempre y de que de e l so lo nos queda el recuerdo estereotipado por el imaginario colectivo de sus caracteres este ticos. (Murcia, 2010. p.234)

Aquí se representa y describe la incapacidad contemporánea de ir más profundo en la percepción del pasado al pretender resumirlo a través del mero recuerdo de lo estilístico. Es la imagen de ese pasado y sus características estéticas, según Murcia, y no el pasado real, la que alimenta al cine nostálgico contemporáneo.

2.1.4. Lo retro

Volviendo sobre el ya mencionado retro, se tomará como base teórica a Simon Reynolds (2011) y su libro *Retromanía.* Para Reynolds, lo Retro se engendra en la intersección entre la cultura de masas y la memoria personal, para el autor, lo retro tiene ciertas características específicas, que se verán muy relacionadas a las que cargan los conceptos de pastiche e intertextualidad. (p.30).

1) Lo retro es siempre acerca del pasado relativamente inmediato, acerca de cosas que sucedieron mientras vivimos.

2) Lo retro involucra un elemento de una precisa réplica.

3) Lo retro generalmente involucra los artefactos de la cultura pop.

4) Lo retro no tiende a idealizar el pasado, pero busca divertirse y encantarse por él. Por lo tanto termina siendo algo ecléctico.

Según Simon Reynolds la ola de lo "retro" empezó a fortalecerse en la primera década del S. XIX, más que tratarse de sí mismos, los 2000 fueron años en los que la tendencia fue recordar todas las décadas pasadas y condensarlas todas al mismo tiempo. Reynolds enfoca su obra sobre lo retro hacia la expresión musical, pero es evidente que es un fenómeno cultural que se extiende al cine, la televisión y muchas otras expresiones contemporáneas.

En esta primera década de los 2000, se vivió con total cobertura global la ola de los "Re-make", los "Re-surgimientos", "Re-creaciones" y una infinidad más de "Re" que terminan concentrados todos en el "Re-ciclaje" de viejas ideas. Según Reynolds, ninguna otra Era de la sociedad había estado tan obsesionada con su propio pasado que la nuestra.

> Eras anteriores tenían sus propias obsesiones con la antigüedad, por supuesto, desde la veneración del renacimiento por los clasicismos griegos y romanos, hasta las invocaciones de lo medieval en el movimiento gótico. Pero nunca ha existido una sociedad en la historia de la humanidad, tan obsesionada con los artefactos culturales de su propio pasado inmediato. (Reynolds, 2011. p.13)

Aún cuando el libro de Reynolds fue escrito en 2011, se puede ver que apenas siete años después la situación se ha mantenido, o incluso intensificado. Estos dos productos analizados,

son una simple muestra de una basta biblioteca de símiles que hacen oda a la obsesión humana por el pasado irrecuperable, una obsesión de carácter nostálgico que se adentra en nuestros comportamientos consumistas y nos envuelve en una recepción de material reciclado casi acríticamente. Porque, como el mismo Reynolds lo resalta, y siguiendo con la cita: eso es lo que distingue lo retro de la pasión por lo antiguo o la historia; la fascinación por las tendencias, las modas, los sonidos y las estrellas que aparecen en nuestra memoria viviente. (Reynolds, 2011. p. 14)

Esta proposición de Reynolds se puede ver claramente reflejada en *Ready Player One* y en *Stranger Things*, en tanto que lo que nos llama la atención, la colección de artefactos que se pone a nuestro alcance, no viene de un pasado lejano sino de un pasado popular que la mayoría de espectadores vivieron en carne propia, pueden recordar y reconocer con gran precisión.

Este fenómeno cultural en el que se vive actualmente, curiosamente, ha permeado también a los más jóvenes, aún cuando la mayoría de referencias son de las décadas de los 70 y 80, esta reutilización que actualiza y da vigencia a artefactos del pasado logra popularizarlos de nuevo, aunque sea inmersos en otro contexto, y los implanta en el imaginario cultural de aquellos que no vivieron su aparición original. También el aire, el toque, la sensación de pasado nostálgico se ha hecho común a todos por la misma repetición que nos acompaña cotidianamente, dada la facilidad con la que se reconocen los elementos estéticos predominantes de una época determinada es posible identificarla en un producto cultural aún cuando no se haya presenciado. Simon Reynolds explica este suceso con la música, para él, la música popular tiene la capacidad de destilar la atmósfera de una era histórica gracias a su conexión con lo nuevo y lo de ahora. (Reynolds, 2011.p.19), para explicar esto, se puede tener como ejemplo lo que sucede con la música de la serie *Stranger Things* y el filme *Ready Player One,* las canciones que acompañan la trama tienen la capacidad de transmitir la vibra y la sensación de una época pasada, ya sea por ejemplo, gracias el uso continuo de sintetizador o por la referencia inmediata a las bandas sonoras de películas de terror extra reconocidas, el hecho de ser cercanas en el tiempo pero no tanto como para ser nuevas o innovadoras, hace que se conviertan en un recurso evocador de una época diferente, y que puedan transmitir una sensación que *re-vive* el pasado.

2.1.5. ¿Cómo se logra la sensación nostálgica?

En su libro *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Fredric Jameson (1984), para provocar la nostalgia expresa que:

> Desde el principio, toda una batería de signos estéticos se encarga de provocar en el espectador un distanciamiento temporal de la imagen oficial contemporánea: por ejemplo, los títulos escritos en estilo art-decó tienen la función de programar al espectador para un modo de recepción "nostálgica". Al mismo tiempo, las alusiones complejas (aunque puramente formales) a las instituciones del propio *star-system* activan un juego de connotaciones de tipo distinto. (Jameson, 1984. p.50)

Esta batería de signos es la que podrá verse desplegada en las fichas que se han recolectado de los dos productos analizados. En *Stranger Things* por ejemplo, puede observarse desde los títulos de apertura como la tipografía escogida, acompañada de una música totalmente reconocible de los filmes de suspenso, encamina al espectador a percibir la serie con esa sensación nostálgica de la que habla Jameson. Las alusiones al s*tar-system*, también son usadas recurrentemente en los productos analizados, tal es el caso, por ejemplo, del actor que desarrolla el personaje de George en la serie, reconocido anteriormente por pertenecer al elenco de *Los Goonies.* Esta serie además de ser referencia al personaje, sirvió de inspiración para gran parte del argumento de *Stranger Things.*

> La "muerte del sujeto" en la institución del la "estrella" deja empero abierta la posibilidad de jugar con alusiones históricas a personajes mucho más antiguos, de forma que el estilo interpretativo puede aprovecharse también como "connotador del pasado". (Jameson, 1984. p. 51)

Esta alusión interpretativa se puede ver en varios ejemplos dentro de los casos estudiados, por ejemplo, en *Stranger Things*, Nancy es un personaje que alude directamente al personaje principal de *Pesadilla en la Calle Elm*, en la que la chica popular se convierte en una heroína que se propone derrotar a la criatura terrorífica. En este caso, incluso, ambos personajes tienen el

mismo nombre y comparten características físicas similares además de la indumentaria propia de la época, lo que hace de este personaje en la serie, una referencia obvia al pasado.

Principalmente en *Stranger Things* ha habido un especial cuidado por transmitir la sensación de época de los años 80, las escenas y escenarios han sido diseñados estratégicamente para portar la mayor cantidad de signos que puedan transmitir esa sensación de antigüedad y nostalgia, se evita cualquier tipo de referencia al presente contemporáneo global, para que la percepción sea fiel y duradera; mientras que en *Ready Player One*, se puede tener esta sensación por momentos interrumpidos, ya que la historia fluctúa entre un futuro distópico situado en el año 2045 y la onírica simulación del Oasis que se construye como un gran compendio de artefactos culturales principalmente de las décadas de los 70 y 80, época que tuvo el boom pop del cual era fanático el creador del Oasis.

Con estas artimañas estéticas se logra un hechizo de espejo reluciente, como lo llamaría Jameson:

> La aproximación al presente mediante el lenguaje artístico del simulacro, o del pastiche estereoscópico del pasado, confiere a la realidad actual y a la apertura del presente histórico la distancia y el hechizo de un espejo reluciente. (Jameson, 1984. p. 52).

Para el autor, la principal causa de esta realidad es la falta de consciencia histórica de nuestra sociedad, en la que nos cuesta vivir nuestro presente y representarlo históricamente:

> Pero esta nueva e hipnótica moda estética nace como un síntoma sofisticado de la liquidación de la historicidad, la pérdida de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de modo activo: no podemos decir que produzca esta extraña ocultación del presento debido a su propio poder formal, sino únicamente demostrar, a través de sus contradicciones internas, la totalidad de una situación en la que somos cada vez menos capaces de modelar representaciones de nuestra propia experiencia presente. (Jameson, 1984. p. 52).

Así, al no podernos representar en nuestra esencia propia, lo que queda es recurrir al pasado en una práctica cíclica de lo que el autor denomina pastiche, concepto que se analiza en el fragmento anterior. Al ser incapaces de representar nuestra propia historia, lo único que queda

por representar son nuestras ideas y estereotipos del pasado. Así la producción cultural se ha dirigido a un espíritu colectivo que no puede representar un mundo real ni una historia pasada real, sino que proyecta nuestras imágenes mentales de ese pasado de manera cíclica como en una prisión. Estamos condenados a perseguir y representar la historia mediante nuestras propias imágenes pop y mediante los simulacros de esa historia que queda fuera de nuestro alcance. (Jameson, 1984. p. 60).

> Si es cierto que el sujeto ha perdido su capacidad activa para extender sus pretensiones y sus retenciones a través de la multiplicidad temporal y para organizar su pasado y su futuro en una experiencia coherente, sería difícil esperar que la producción cultural de tal sujeto arrojase otro resultado que las "colecciones de fragmentos" y la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio. (Jameson, 1984. p. 61)

En ese universo cultural de fragmentos y aleatoriedad, la tradicional fórmula de Saussure en la que el sentido se da por la relación entre el significante y el significado (entre una imagen por ejemplo y un concepto) pierde vigencia, y el sentido se da por la relación entre un significante con otro significante; así en esta oleada de referentes, las imágenes se reconocen y significan gracias a su relación con otras imágenes provenientes de otros contextos, Jameson lo enuncia así:

> Bajo esta nueva luz, el sentido nace en la relación que liga a un significante con otro significante: lo que solemos llamar el significado – el sentido o el contenido conceptual de una enunciación – ha de considerarse ahora como un efecto de sentido, como el reflejo objetivo de la significación generada y proyectada por la relación de lo significantes entre sí. (Jameson, 1984. p. 63)

Es así como la nostalgia funciona gracias a su relación con la intertextualidad, con la afloración de sensaciones y sentimientos que producen otros textos ya conocidos, como lo expone Darley (2002) "El propio modelo se convirtió en el "significante de referencia", flotando en el aire y completamente desvinculado de cualquier realidad". (p.107)

Por otro lado, la nostalgia también funciona en estos productos en tanto herramienta de escape, ya que volviendo a lo que exponía Manuel Menke (ver fragmento sobre la nostalgia

página 8) se puede encontrar que la nostalgia desvía momentáneamente al espectador de su realidad, por medio de imbuirlo en un mundo de ficción lleno de familiaridades forzadas. Cacselli (2017) menciona una tesis similar que trata sobre este tema realizada por Kathrina Niemeyer en la que indica cómo este sentimiento retrospectivo es una reacción a las crisis de la sociedad contemporánea. (p.160)

Así la nostalgia adquiere el tinte salvador o de superación que ya hemos comentado y toma fuerza dentro de las tendencias actuales de creación cultural gracias a las emociones alienantes que transmite. Niemeyer continúa en el artículo de Cacselli así: en este sentido, los dispositivos narrativos de esta nueva ola nostálgica realizan una función escapista y sustitutiva, transportando al usuario al mundo del pasado, en los días, donde todo se movía más lentamente. (Cacselli, 2017. p.160)

3. Preguntas, objetivos y metodología

3.1. Preguntas y objetivos

Plantearse entender la relación entre la nostalgia y los productos de cultura popular actual implica que se desglosen ciertas preguntas y objetivos que puedan guiar acertadamente el análisis y lleven a unas conclusiones satisfactorias.

3.2. Pregunta general

» ¿Cómo las producciones audiovisuales de cultura popular actual como *Ready Player One* y *Stranger Things* utilizan la nostalgia a través de referencias a la cultura y a los artefactos pop pasados?

3.3. Preguntas específicas

» ¿Qué referencias de la cultura pop pasada se retoman dentro de las producciones audiovisuales *Ready Player One* y *Stranger Things*?

» ¿Cómo se refuerza la aparición de referencias pop pasadas a través de recursos formales, estéticos o narrativos, dentro de estas producciones en pro de suscitar nostalgia ?

» ¿Qué significados toman los productos pop pasados gracias a la nostalgia que los ubica en las nuevas producciones?

3.4 Objetivo general

Analizar el uso que se da de la nostalgia en producciones audiovisuales actuales como *Ready Player One* y *Stranger Things*, a través de la referenciación a productos de la cultura pop pasada.

3.5. Objetivos específicos

» Revisar y comprender el concepto y el rol de la nostalgia aplicado a producciones audiovisuales actuales como *Ready Player One* y *Stranger Things*

» Conocer y clasificar las referencias de cultura pop pasadas que se retoman en *Ready Player One* y *Stranger Things*.

» Entender como aparecen los productos pop pasados en estos nuevos contextos y como se refuerzan y relacionan con el presente a través de recursos estéticos o narrativos.

» Conocer el significado que toman estas referencias pop pasadas al ubicarse en nuevos contextos a través de la nostalgia

» Identificar las estrategias que se usan para acentuar la aparición nostálgica de estos elementos referenciales dentro de las producciones audiovisuales actuales.

3.6. Materiales y metodología

Para estudiar cómo logran las producciones de la cultura popular actual activar la nostalgia a través del uso de referencias a la cultura pop pasada, se han tomado como casos específicos dos productos actuales de alto impacto en los últimos años, los cuales se convierten en los materiales esenciales de este trabajo. La película de *Ready Player One* (2018), y la serie de televisión *Stranger Things* (2016, T01). Ambos productos cuentan con un amplio número de referencias a la cultura pop de la década de los setenta y ochenta principalmente, que nos proponemos identificar y analizar bajo los lineamientos de una metodología mixta y esencialmente cualitativa.

Dada la amplitud de elementos a analizar y lo complejo que resulta crear unos parámetros fijos para alcanzar los objetivos planteados, se opta por una mezcla entre un análisis de contenido y un análisis del discurso; de manera que el primero permitirá incorporar un elemento de sistematización de las referencias pop más relevantes encontradas en la serie y en la película, que

a partir de una serie de filtros, podrán ser clasificadas de manera que apunten a la solución de los objetivos y preguntas planteados.

Así se cuenta con una ficha que despliega información esencial tanto para la clasificación como para el análisis posterior de cada referencia. Las referencias a tener en cuenta, serán aquellas con un impacto visible en el relato y el argumento de fondo tanto de la película como de la serie, ya que muchas, sino la mayoría de referencias que se encuentran dispuestas en estos productos tienen una función principalmente decorativa y efímera dentro del trasfondo general.

Ficha de clasificación:

a. Nombre de la referencia.

b. Fecha en que aparece originalmente.

c. Lugar o producto de aparición original.

d. Lugar o producto de aparición actual.

e. Contexto en el que aparece actualmente.

f. Descripción de la aparición actual (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)

g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento).

h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales

i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…).

Con la aplicación de este instrumento a las referencias pop encontradas dentro de los productos mencionados, se procederá a implementar un análisis crítico del discurso. La diversidad de elementos que se unen para formar un discurso, implican que la intertextualidad es importante para entenderlo.

> La intertextualidad se refiere a la forma en que los significados de cualquier imagen o texto discursivo dependen no solo de esa imagen o texto, sino también de los significados contenidos en otras imágenes y textos. (Rose, 2001, p. 136)

Lo que explica Rose se convierte en un insumo de gran utilidad para el estudio de los

materiales, dado que el uso recurrente de referencias pop ya conocidas, en estos nuevos productos culturales, da cuenta de una formación discursiva que se vale de la significación de múltiples imágenes y textos precedentes para lograr propiciar un tinte nostálgico a través de dichas referencias.

Al encontrar el discurso nostálgico como algo persuasivo dentro de los productos actuales que se propone estudiar este trabajo, el análisis de este discurso se enfocará en las estrategias que se usan para persuadir y generar nostalgia a través del uso de referencias pasadas.

Con esta metodología mixta entre análisis de contenido y discurso, se pretende dar paso a una etapa de entendimiento de las conexiones entre las imágenes y otros textos clave dentro de estos productos audiovisuales actuales, y cómo a través de dichas conexiones se consolidan argumentos nostálgicos de fondo y se les da una nueva vigencia a las referencias pasadas que se retoman como recurso visual y narrativo.

4. Análisis de referencias

En el siguiente apartado podrá verse el análisis realizado a partir de una muestra significativa de las referencias encontradas en la serie y la película, dicho análisis está soportado en las fichas dispuestas en el apartado de anexos. Lo que estas fichas pretenden es describir y entender cómo los elementos de la nostalgia entran en juego dentro de la aparición de estas referencias en los nuevos contextos. Desde el punto *a,* hasta el punto *h* de cada ficha, podrá encontrarse una descripción principalmente formal y un análisis de contenido de cada una de las referencias, mientras que en el punto *i*, se extiende el análisis sobre las resonancias nostálgicas que cada referencia toma en el nuevo producto en el que se disponga. A continuación, se hace un resumen del análisis que las fichas arrojan por cada uno de los productos estudiados.

4.1. Ready Player One

Director: Steven Spielberg
Año: 2018
País: Estados Unidos
Guión: Ernst Cline, Zack Penn
Productora: Warner Bros/ Amblin Entertainment / De Line Pictures / Village Roadshow
Género: Ciencia ficción / Aventura / Distopía

4.2. Sinopsis

Ready Player One, tiene lugar en el año 2045, en un mundo distópico y con rasgos de *cyberpunk*, en el que la sociedad es controlada por una gran corporación llamada IOI. Wade Watts es el personaje principal de esta historia, y es quien, como la mayoría de las personas, escapa de este mundo distópico a través de un universo virtual, casi utópico, llamado "Oasis". Este mundo simulado fue creado por un genio multimillonario obsesionado con la cultura pop de los años 70 a los 2000. Cuando el creador del *Oasis* muere, ofrece una fortuna y el control de su creación a quien pueda superar una serie de desafíos que lo guiarían en la búsqueda de un tesoro; para sobrepasar estos desafíos será necesario un amplio conocimiento de la cultura pop y las aficiones y gustos específicos de Halliday (el creador del *Oasis*). Muchos jugadores emprenden la búsqueda, pero sólo Wade Watts y su clan de amigos logra hacerse al premio, gracias a su amplio conocimiento del mundo pop y a su valor para enfrentar la lucha por derrotar a los competidores deshonestos de IOI. Como el Oasis gobierna la vida de las personas, cualquier hecho que implicara el

control por parte del bando enemigo, significaría un gran cambio para la sociedad y un peligro inminente, de ahí que la lucha virtual toma una prioridad y unas consecuencias determinantes para el mundo real.

4.3. Análisis general Ready Player One

"Everyone is looking for a way to escape, and that's why Halliday.
That's why he was such a hero to us.
He showed us that we could go
somewhere without going
anywhere at all."
Wade Watts

Ready Player One se constituye como el universo de un videojuego que contiene y recrea una gran cantidad de artefactos pop de otros momentos anteriores a nuestra época. La sensación del espectador es la de estar inmerso en un videojuego colaborativo, de aquellos que se popularizaron en la década del 90. Aún cuando la película cuenta con un argumento de fondo que podría calificarse como sólido, es inevitable verse distraído en cada segundo por referencias pop que brincan de escena en escena, normalmente, sin relación alguna a la trama.

A.O. Scott (2018), en su artículo *Review: Spielberg's 'Ready Player One'* para *el New York Times,* lo pone de la siguiente manera: las alusiones visuales y musicales son lo suficientemente eclécticas para que nadie pueda sentirse por fuera, y para que todo el mundo esté propenso a sentirse un poco perdido de cuando en cuando.

Este eclecticismo es enormemente disfrutable para aquellos espectadores que logran reconocer más de una referencia, podría decirse sin temor a caer en error, que cada vez que un personaje, un videojuego o incluso un póster de un *blockbuster* aparece fugazmente en la película, una corriente de adrenalina intelectual y emocional invade el cerebro de la audiencia.

La nostalgia dentro del filme se logra de varias maneras, la primera y más básica es con la interminable biblioteca de artefactos pop que acompañan el viaje del espectador durante toda la película, que convierte cada minuto en un momento para indagar en la memoria personal en busca de conexiones a experiencias pasadas y a conocimiento cultural almacenado. La segunda manera, es a través de las pocas, pero contundentes, referencias más profundas y más logradas

que tienen un lugar especial en el argumento del producto.

El caso de *El Resplandor* (ficha. 16), por ejemplo, es una oda bellísima al filme de culto de Stanley Kubrick, la reproducción fiel de este escenario y la coexistencia del mundo virtual y el real, hacen de esta excursión a la cultura pop de los 80 una experiencia inolvidable para el espectador, en tanto que la recreación de las más memorables escenas, la exigencia del conocimiento del filme y de los sucesos al rededor de él, logran provocar una reminiscencia completa que trae tanto la sensación de horror y suspenso como la de admiración, fanatismo y familiaridad, además de provocar conexiones específicas a la experiencia propia del espectador con la cinta original.

Del ejemplo de *El Resplandor* se puede desprender una tercera estrategia usada en el filme para construir un discurso nostálgico, y es la que se da por el homenaje a los directores y creadores de productos culturales pop de otros momentos. En este tipo de productos retro, se observan recreaciones exactas de escenas, personajes, historias e incluso estilos propios en cuanto a tomas, planos y montajes que han llevado a la fama a diversos creadores de la industria cinematográfica.

En *Ready Player One* existen varios ejemplos de esta táctica nostálgica, para continuar con la referencia a *El Resplandor*, es evidente que el filme se aprovecha no sólo de la riqueza estética, ya posicionada, de la obra, sino también de la fama y lugar que su director ha ganado en el contexto del cine como creador de clásicos de culto pop. Igualmente la escena con *T-Rex* (ficha. 09) en la carrera inicial de la película, hace una resonancia directa al estilo cinematográfico de Steven Spielberg quién se catapultó gracias a franquicias de películas como *Jurassic Park*, producción de la cual se desprende la referencia en cuestión.

El discurso nostálgico de la película se basa en una relación intertextual de baja profundidad, en la que la variabilidad más notoria es el cambio de contexto que sufren los artefactos culturales. Esta intertextualidad logra, de alguna manera, soportar y tal vez enmascarar la falta de una narrativa significativa y una historia estructurada. Dada la cantidad de referencias aleatorias se puede afirmar que para lograr el efecto nostálgico, la cinta apela al instinto infantil del espectador, al intentar traer emociones y recuerdos propios de la adolescencia y la niñez. El objetivo primordial de la historia es el de escapar de un mundo difícil, siniestro y descuidado para huir, infantilmente, a un mundo repleto de símbolos y resonancias de un pasado mejor y más divertido, que es, en últimas, lo que los espectadores de ahora consiguen al consumir este

tipo de productos culturales.

Richard Brody (The New Yorker, 2018) en su artículo *Steven Spielberg's oblivious chilling pop-culture nostalgia in "Ready Player One"*, escrito para el New Yorker, advierte sobre el uso indiscriminado de los productos de cultura pop que se da en la película por parte del director. Estos objetos culturales se llevan a la pantalla con una simple interpretación que según Brody pierde toda la substancia y trasfondo que pudieron tener aquellos objetos en su surgimiento original, por ejemplo, menciona la escena en la que se recurre a la referencia de *Saturday Night Fever* con la pista de baile llena de luces, pero sin ninguna historia que hiciera referencia a la carga semántica de la película sobre las guerras étnicas, el conflicto sobre el aborto o los dramas de abuso sexual. Lo que el autor insinúa es que las referencias son vaciadas de cualquier significado más profundo, para ser usadas simplemente como la representación de la mente del creador del Oasis, y de las obsesiones con la cultura pop que en su juventud pudo tener, las cuales se ven reflejadas en las mentes de los usuarios que se despreocupan de su realidad –a diferencia de aquellos creadores de cultura pop que pretendían transmitir ideologías y expresar sus puntos de vista de conflictos imperantes del momento–, para concentrarse en la obsesión retro del creador. En lugar de resaltar el real valor de los objetos de cultura pop, lo que hace *Ready Player One,* bajo el punto de vista de Brody, es brindar un estímulo alentador a aquellos usuarios consumistas de los productos más comerciales y masivos, que terminan alienando y condenando al uso y consumo de los artefactos culturales más accesibles que se ofrecen.

Así como la referencia a *Saturday Night Fever* que menciona Brody, la referencia al G*igante de Hierro* (ficha. 10), ha causado una gran controversia gracias a que el propósito original del robot protagonista en la película de los 90, era ser pacífico al no usar sus armas para la guerra, mientras que en *Ready Player One* el personaje tiene dos apariciones en las que despierta emociones diferentes. En la primera es una referencia aleatoria que puede llegar a activar una emoción nostálgica generalizada, tendiente a la ternura y a la admiración que obtuvo el personaje en su momento histórico original. En la segunda aparición, es ya un elemento de ataque, guerra y destrucción, pero que mantiene una motivación noble al jugar en el bando de los buenos. Con este ejemplo puede evidenciarse que la variabilidad debe ser manejada con precaución, ya que el público puede tener una reacción adversa cuando el valor de novedad se consigue a partir de una modificación inesperada de una referencia ya glorificada a través de los años con ciertos valores determinados.

Con esta carencia de significado, o la variabilidad indiscriminada de algunas de sus referencias más llamativas, *Ready Player One* puede verse en algún punto como un filme que abusa del pasado, al usar productos de cultura pop solo por sus implicaciones monetarias, mercantiles y sensuales, más no por su valor simbólico esencial.

El discurso en *Ready Player One*, se torna nostálgico por la carga de signos que trae consigo el uso de referencias, pero este recurso de reciclaje no se trata solo de la simple aparición visual o sonora de un objeto cultural del pasado y su efecto nostálgico, sino también en algunas, muy pocas ocasiones, de las resonancias a lógicas culturales de aquel entonces, que se ven representadas por estos objetos que se alojaron privilegiadamente en la memoria del espectador. Así, casos de referencias como *Anorak* (ficha 07) traen consigo connotaciones que van más allá de la similitud del personaje con algunos otros magos populares, sino que se extienden a los conceptos que tras estos personajes se erigen, por ejemplo en este caso el personaje refleja la sabiduría, el misterio y la magia a través de ciertos rasgos que se consideran ahora como característicos y constitutivos del estereotipo de mago.

De igual manera, muchas referencias sirven como el puente entre el pasado que se glorifica y las ideologías y realidades actuales, como es el caso de los personajes de *Looney Toons* (ficha. 03) o los de la compañía Sanrio (ficha. 04), no solo generan una emoción al reconocerlos y recordarlos como íconos representativos del pasado, sino que también representan, dentro de la película, las dinámicas de interacción social de nuestro mundo actual, en el que cada persona escoge un avatar para moldearlo según sus gustos, inclinaciones y pretensiones y así presentarse ante otros miles de personajes, que de igual manera, esconden tras esa máscara pop a un ser humano que vive las experiencias de entretenimiento a través de una pantalla y de una simulación.

Lo que refleja este filme a través del macro homenaje a la cultura pop, es una necesidad evidente en nuestra sociedad de volver a la adolescencia. Las referencias del filme van dirigidas principalmente a adultos que reconocen en ellas una experiencia de seguridad y entretenimiento infantil. Marcel Danesi (2003), antropo logo y autor del libro *Forever Young* describe un si ndrome colectivo de adolescencia, en el que los sujetos exigen cada vez ma s experiencias pero entienden cada vez menos del mundo que los rodea, lo que nos hace tener una sociedad inmadura au n en edades avanzadas. Esta inmadurez se ha convertido en una caracteri stica deseable y normal para los adultos, motivados por los impulsos, la bu squeda de satisfaccio n instanta nea y las

experiencias emocionantes. Hay una imposicio n de la infantilizacio n, que se puede ver reflejada en el consumo de productos de cultura popular, que traen consigo experiencias y satisfacciones semejantes a las de la adolescencia.

Tanto en el Oasis, como en la vida real, puede verse permanentemente la certeza de la tesis de Danesi. La película funciona con la nostalgia en gran parte por la atracción que siente el público hacia el hecho de alienarse por un momento del presente. Igualmente el Oasis funciona como una opción de evadir el desastroso mundo real. Poder ver y sentirse en el añorado pasado sin realmente desplazarse hacia él, sino revivirlo a través de las referencias y homenajes, es un hecho que el cine permite en este tipo de productos y que se relaciona directamente a la lógica del mundo simulado en el que toma lugar la película.

Así, *Ready Player One* toma el pasado y lo trae a través de referencias visuales, sonoras y algunas veces argumentales, en pro de suscitar una reacción nostálgica en el espectador, sin exigirle una posición crítica o reflexiva sobre ese pasado, sino más bien propiciándole una experiencia despreocupada y entretenida que le permite sentirse, solo por un momento, joven de nuevo.

4.4. Stranger Things (T01)

Director: Matt Duffer, Ross Duffer y Shawn Levy
Año: 2016
País: Estados Unidos
Guión: Matt Duffer, Ross Duffer
Productora: 21 Laps Entertainment / Monkey Massacre
Distrubución: Netflix
Género: Ciencia ficción / Aventura / Fantasía

4.5. Sinopsis

Stranger Things tiene lugar en 1983, en un pueblo ficticio de Estados Unidos llamado Hawkins. La serie está llena de misteriosos eventos que se desencadenan con la desaparición de Will Bayers, un niño del pueblo. Los amigos y familiares de Will emprenden su búsqueda y en cuanto lo hacen, los eventos se tornan aún más extraños, gracias a que se descubren experimentos realizados por una entidad secreta del gobierno en las afueras del pueblo. La misma noche en que Will desaparece, una niña desconocida llega a un restaurante, ella tiene asombrosos poderes mentales y está huyendo del laboratorio secreto del gobierno.

La serie se desarrolla mientras los empleados del proyecto secreto buscan a Eleven (la niña) y la familia y amigos buscan a Will, todo esto ambientado en un fiel retrato de la década de los ochenta, donde juegos, modas, películas, música y demás elementos toman forma y evocan la época con gran fidelidad. Los amigos de Will: Mike, Dustin y Lucas, se hacen amigos de Eleven y emprenden por sí solos la aventura de enfrentarse a los terrores que esconde el mundo paralelo en el que al parecer ha ido a parar Will. Este mundo paralelo, sucede al mismo tiempo que el mundo normal de Hawkins y gracias a las habilidades mentales de Eleven, ella logra establecer conexión con esta otra dimensión. Este hecho no es casual, ya que es por este motivo que Eleven huye de la entidad secreta del gobierno, porque experimentaban con ella para acceder a esta otra dimensión y controlar situaciones en la dimensión normal. Es solo hasta los capítulos finales de la serie, y después de tener varios encuentros cercanos con las entidades extrañas del otro mundo, llamado por los personajes “The upside down”, que la madre de Will logra rescatarlo. Pero al parecer, no todo termina ahí, Will sigue teniendo visiones y expulsando sustancias extrañas de su cuerpo, por lo que mucho más queda por venir en la segunda temporada de la serie.

4.6. Análisis general de *Stranger Things*

People don't spend their lives trying to get
a look at what's behind the curtain. They like the curtain.
It provides them stability, comfort, definition.
Murray Bauman

Stranger Things es una entrega audiovisual que se constituye a partir de fragmentos, su intertextualidad va más allá de una aproximación fiel a lo visual o lo sonoro característicos de una época pasada, para adentrarse también en el mundo de las historias, los guiones y los argumentos. En general, su discurso nostálgico se logra a partir de la creación de un macro-rompecabezas pop, en el que cada pieza es un elemento esencial y constituyente del todo en el que se convierte la historia. Aunque algunas de sus piezas redundan y repiten la misma idea, la vibra general de los 80 con sus matices conspiranoides, paranormales y extraterrestres se consolida como un fiel reflejo de lo que muchos presenciaron y percibieron con los productos culturales de aquella década.

Stranger Things apela a la nostalgia para contar su historia y busca la identificación del espectador a través del uso de referencias a la cultura pop de los 80. Recurre al recuerdo y a las sensaciones experimentadas en aquella época por medio de otros productos audiovisuales, principalmente aquellos del género de terror, misterio, suspenso y conspiración que se popularizaron gracias al contexto que propició la guerra fría.

En el caso de *Stranger Things* se puede ver un uso un tanto menos indiscriminado del pasado, ya que la serie no toma las referencias de manera tan aleatoria como lo hace *Ready Player One*, en tanto que no hay una saturación constante e irrelevante de artefactos pop pasados. Aún cuando hay elementos que prestan una función meramente decorativa y que logran suscitar esos momentos fugaces de adrenalina causados por el reconocimiento de una imagen, un sonido o un diálogo, éstos no se llevan el protagonismo regularmente, como sucedía en la película, sino que sirven como apoyo para completar la percepción de época y la construcción de identidad de los personajes, por ejemplo, es común ver referencias de películas, grupos musicales y juegos, adornando los cuartos de los chicos y adquiriendo así una relación significante dentro de la identidad de los roles y el contexto de la serie.

Aunque el uso de referencias dentro de la serie cuenta claramente con una variabilidad

moderada, necesaria para lograr la sensación de novedad, se llega a un alto grado de *reproductibilidad* en los aspectos formales, que remite inmediatamente a escenas clásicas, icónicas y memorables de muchas de las producciones de donde toma inspiración la serie. Aún con esta similitud que se presta para un alto reconocimiento y una nostalgia fácilmente provocada, lo que vale la pena resaltar de *Stranger Things* es que su uso de la intertextualidad trasciende, al tomar la esencia de aquellos artefactos pasados de una manera que favorece a la narrativa general.

Sin necesidad de innovar en nuevos significados o sentidos profundos, esta serie logra traer el concepto esencial de las producciones del pasado, para transmitir claramente las sensaciones y emociones relacionadas a los temas de fascinación de los años 80 como lo son la conspiración, la fantasía, lo desconocido y lo secreto. Involucrar estas emociones en un nuevo contexto, es un detonante muy poderoso de la nostalgia gracias a la sensación *ochentera* que se obtiene, no solo por la representación fiel de los aspectos formales, sino principalmente por la resonancia de la esencia que en conjunto lograron constituir y popularizar los productos culturales propios de la década.

Esa sensación *ochentera* se agudiza en la serie gracias los rasgos explicados por Fredric Jameson (1984) al referirse a la *película nostálgica*, concepto mencionado previamente (véanse páginas 18-19) y que se acomoda perfectamente al propósito de entender las estrategias que la serie usa para generar nostalgia. Durante el desarrollo de los capítulos de la serie, se involucran cuidadosamente una gran cantidad de símbolos que sugieren un pasado ya reconocido y estereotipado como "ochentero". Las escenografías despliegan lugares con arquitectura de la época. La vestimenta y pertenencias de los personajes están marcadas por las tendencias en la moda del momento. La gama cromática con la que se colorizan las escenas corresponde y es coherente a la percepción que se tiene al ver un producto original de aquel tiempo, con los colores matizados hacia los tonos cálidos, un tanto opacos y fundidos; el grano sutil que se incluye digitalmente para dar la sensación de desgaste de la cinta o del uso de una tecnología lejana; la selección y composición musical que transporta en el tiempo al espectador, gracias a los sonidos característicos del momento en el que se dispone la historia y la inclusión de canciones célebres de la década de los 80 que conmemoran también a los grupos y figuras pop del momento. Esta mezcla diversa de signos es la que logra constituir un discurso nostálgico, que no da cuenta real del pasado, sino de la imagen que se tiene de él. Así la serie proyecta esa

imagen y esa "sensación", a partir de la reconstrucción, reciclaje e implementación de las características estéticas más relevantes y reconocidas, acondicionando así el contexto idóneo para la introducción de las referencias a otros productos culturales. Esta combinación termina dando como resultado una historia sumamente nostálgica y entretenida para un espectador ávido por experiencias reconfortantes tanto intelectual como emocionalmente, y que quiere desprenderse momentáneamente del presente.

Dentro de las referencias expuestas en las fichas (anexos), hay algunas que resaltan porque su inmersión en la película va más allá de lo formal, tal es el caso de *E.T el extraterrestre* (Ficha. 24), *Firestarter* (Ficha. 20) o *Poltergeist* (Ficha. 25) entre otros, los cuales sirvieron de inspiración y fundamentación de la historia de la serie. En *Stranger Things* estos productos de culto se recrean visualmente con un alto grado de fidelidad, logrando una resonancia inmediata a las escenas ultra reconocidas por el público de la cultura popular de los 80, esta reproducción tan exacta es acompañada por el préstamo casi que descarado de los argumentos, historias, ideas e innovaciones que dichas producciones catapultaron en su momento, como grandes hitos de la cultura pop. Es así como importantes momentos de la historia remiten, tanto desde lo estético formal como desde lo argumental y narrativo, a momentos clave en las historias de aquellas expresiones previas. En el caso de la película *E.T.* por ejemplo, muchos aspectos de *Stranger Things* encuentran su sustento en ella: la construcción de la amistad al rededor de la aparición de un ser extraño, la protección de dicho ser ante los peligros del mundo, la rebeldía infantil, las aventuras a hurtadillas, los poderes sobre naturales y el misterio. Todos ellos son elementos claramente reconocibles en los roles y relaciones dentro de la serie. Así como *E.T* hay algunas otras referencias analizadas en las fichas, que refuerzan estos signos que provocan sensaciones nostálgicas en los espectadores, que logran hacer la conexión entre el producto actual y sus referentes pasados.

Stranger Things toma ventaja de muchos de los modelos que se perpetuaron en los 70 y los 80 como estrategias narrativas funcionales y que ahora se conocen como clásicos, y los usa como partes constitutivas y vitales de su puesta en escena y su argumento. Aún cuando logra un interesante y atractivo resultado, es notoria la falta de originalidad y novedad dentro de la serie, puesto que su carácter fragmentario y referencial no da lugar para otros elementos que produzcan nuevas sensaciones, emociones, o incluso nuevas experiencias intelectuales; la intertextualidad llevada a tal grado de reproductibilidad hace que la profundidad del significado, de los mensajes

y las ideas transmitidas por este producto, sean casi nula, por lo cual termina teniendo un discurso simple que captura, principalmente y gracias a la nostalgia, el interés de aquellos que están de algún modo relacionados al pasado que retrata, y atrae con su fuerza mediática y la admiración de estos espectadores experimentados, a otros públicos menos conocedores.

Víctor González (GQ, 2018) en su articulo *La razón de que quieras vivir en el pasado es que te asusta el presente,* comenta que *Stranger Things* es un encuentro de guiños nostálgicos que tiene dificultades para trascender su discurso más clásico, aún cuando la serie usa inteligentemente las referencias a productos pop del pasado, en pro de enriquecer su propio argumento logrando una mezcla de temas y tramas emocionantes y coherentes, es más que notorio su problema para dejar de lado el pasado, sus valores, ideales, características estéticas y demás, y proponer algo realmente innovador.

De manera similar a lo que se concluía en el análisis de *Ready Player One*, la serie encamina al espectador hacia la fascinación por el pasado gracias al llamado de la niñez y la juventud, tanto por las situaciones representadas y reproducidas en la serie, como por la evocación de experiencias infantiles o juveniles que se transmutan en sentimientos y anhelos inconscientes dirigidos por la nostalgia. Las relaciones de amistad, amor y aventura que se tienen como núcleo de la historia dentro de *Stranger Things*, son el detonante de recuerdos y resonancias inmediatos a las experiencias infantiles de muchos de los espectadores, incluso de aquellos que estén pocos relacionados con las referencias a objetos pop pasados.

5. Conclusiones

La pregunta que motivó este trabajo se planteaba responder cómo las producciones audiovisuales de cultura popular actual, utilizan la nostalgia a través del uso de referencias a la cultura pop pasada. Para esto se hizo el análisis de dos producciones audiovisuales de los últimos años, que de forma directa e intencionada están inundadas de referencias, ya sea como acompañantes esenciales del argumento o como apoyo estético y decorativo. A partir de dicho análisis se encuentra que la nostalgia es usada en estas producciones de forma diversa pero con un fin análogo, el cual es, lograr evocar en los espectadores un pasado lleno de experiencias, emociones y sensaciones que se dieron a partir del consumo cultural previo.

La manera más común de transmitir la nostalgia en producciones audiovisuales es a través de la referenciación, es decir, a través de la inclusión en un nuevo contexto, de imágenes, textos, historias y artefactos que tienen su origen en épocas pasadas. Tanto la serie como la película, intentan dar la sensación del pasado a través de la insinuación que se logra por la implementación de elementos formales alusivos a otras décadas fácilmente reconocibles, y a través de la provocación de resonancias a temas, argumentos, conceptos e ideas característicos de otros momentos.

Esta oda a la intertextualidad está repleta de resonancias al pasado que se vuelven vigentes, por un momento, mientras logran generar un placer intelectual y emocional en la audiencia. El amplio conjunto de referencias que suelen tener este tipo de producciones se convierte en el rompecabezas de una historia fragmentada, que encuentra en el tinte nostálgico el elemento cohesivo.

La aparición de estas referencias se refuerza en gran medida por la exactitud con que se traen los elementos formales a escena, en estas ocasiones se evidencia una escasa variabilidad que lleva inmediatamente al artefacto original. En algunos casos, otros elementos menos obvios son usados para potenciar la sensación nostálgica, como lo son los diálogos de acompañamiento o la musicalización, que se encargan de crear un contexto o un ambiente que involucre a la referencia en la historia y así no sea percibida como un hecho aislado.

Gracias al efecto de la nostalgia estos textos toman nuevos significados dentro de los productos que los despliegan. En la mayoría de los casos son simples resonancias al pasado cultural de décadas específicas, ya que no cumplen otra función que la de ser elementos

decorativos o fugaces momentos de identificación. En los pocos casos más elaborados, la función y significado se tornan más tangibles, en tanto que logran permear la historia de sentido y emoción.

Como se veía en el análisis general del discurso de *Stranger Things*, o en la referencia de *El Resplandor,* en *Ready Player One*, el uso de los argumentos y temas de producciones pop antecesoras hace que se puedan transmitir y casi que revivir, en gran medida, las sensaciones, emociones y demás reacciones que pudieron darse en la aparición original de aquellas producciones. Estos textos significan entonces un recurso valioso y, de alguna manera, indispensable para la generación del argumento en los nuevos productos que se inspiran en alto grado en lo ya creado.

En ambas producciones se encuentran semejanzas y diferencias en la aplicación de la nostalgia a través de diferentes estrategias. Si se hace una comparación entre *Ready Player One* y *Stranger Things*, puede verse una clara inclinación de la primera a entregar deliberadamente textos del pasado incluidos de manera casi que abrupta y sin sentido dentro de la historia, aunque ciertamente hay unas cuantas referencias que poseen un trasfondo mayor dentro del argumento, y que logran a partir de sus características estéticas y conceptuales transmitir una emoción nostálgica sustentada en resonancias interesantes a las experiencias de los espectadores y a su conocimiento sobre la cultura pop.

En términos generales, *Ready Player One* carece de una conexión coherente entre sus mil y una referencias a la cultura pop de años pasados, mientras que *Stranger Things* hace un uso más consciente de los textos que involucra, logrando mantener los argumentos originales de aquellos textos, como las piezas del rompecabezas que forman su historia por completo. De hecho, no hay una sola parte del argumento de *Stranger Things* que no esté formulada a partir del argumento de una producción anterior. De esta manera se encuentra un contraste interesante entre ambos productos, mientras uno se concentra en la referenciación principalmente visual y sin mucha profundidad, el otro se concentra en la inspiración que las historias pasadas puedan darle a su historia actual, sin dejar de lado por esto, una similitud visual innegable con la época *ochentera.*

Es así, y como se ha expuesto previamente, que el uso de estas referencias termina siendo un símbolo y un reflejo de nuestra sociedad en numerosos aspectos sociales, creativos y comportamentales. Estos productos usan la nostalgia a través de la intertextualidad como una enciclopedia interminable de fórmulas efectivas para el entretenimiento y la satisfacción cultural

de las masas, dejando de lado la provocación de actitudes reflexivas o críticas frente a las producciones, ya que los sentidos del espectador se alienan ante el constante estímulo nostálgico. La experiencia se convierte en un sin fin de fugaces momentos de emoción, detonados por el reconocimiento de artefactos culturales o por el recuerdo de experiencias previas asociadas a percepciones tenidas anteriormente.

Esta pérdida de significado es uno de los síntomas principales de la referenciación indiscriminada y meramente decorativa. En los casos de *Ready Player One* y *Stranger Things*, miles de referencias pasan por los ojos del espectador sin suscitar algo más que un simple recuerdo fugaz, una identificación leve o una adrenalina momentánea por el hecho de reconocer un póster de una película famosa pegado a la pared de una escenografía. Estos objetos que se traen del pasado pierden, en más de una ocasión, su significado esencial y se convierten en elementos superfluos dentro del producto que los proyecta. Por lo tanto, si se privara a los productos estudiados de la mayoría de referencias que contienen, se evidenciaría que las mismas no son esenciales para el desarrollo de su argumento, sin embargo, también podría darse que al retirar estas referencias en principio superfluas, la sensación general a la hora de observarlos podrían palidecer de emoción, ya que gran parte del brillo emocional radica precisamente en el uso de la nostalgia y no de la valía y mérito verdaderamente propio de la producción.

La tendencia nostálgica actual denota una crisis por la que pasa el sujeto contemporáneo en la que no tiene clara su realidad temporal ni su historia real, por lo mismo, los artefactos culturales que crea son de carácter fragmentado, y como sucede en las dos producciones estudiadas, terminan por ser una basta colección de fragmentos de diversos orígenes que permiten la creación de productos que logran consolidarse gracias a la sensación nostálgica y de familiaridad que esa colección logra suscitar. El caso de *Ready Player One* es entre ambos ejemplos el que retrata con más certeza lo anterior, el sinfín de referencias dispuestas aleatoriamente sin una profundidad aparente, dan cuenta de un universo cultural fragmentario y diverso.

Los casos específicos estudiados cumplen cabalmente con las teorías expuestas por los autores aquí tratados, ya que en ellos el reciclaje del pasado se relaciona directamente con un claro síntoma posmoderno en el que pareciese que la originalidad se extinguiera en ciertas producciones, haciendo que el pasado se erija como la fuente más inmediata de inspiración, admiración y por ende reproducción.

A pesar de que en el desarrollo de este ejercicio se procuró hacer una inclusión plural de

fuentes y puntos de vista, que justificasen esas referencias al pasado para evocar nostalgia como un resultado positivo o que denotase la innovación y la evolución de las expresiones culturales, y no solo como un síntoma desesperanzador de las dinámicas culturales de nuestra sociedad, no se encontró literatura académica que sustentara dicha percepción. Por lo tanto, es difícil discernir hasta qué punto es posible denominar el uso de las referencias al pasado como una sincera y loable manifestación de las capacidades creativas e innovadoras de los autores, o como un mecanismo de mercadeo que retoma aquello que ya funciona en pro de lograr una aceptación segura en el medio. Lo que sí se puede concluir, en contraposición, es la utilidad de la nostalgia como un detonante de emociones cálidas y deseables, así como el medio para superar y enfrentar los cambios de una sociedad en constante evolución mediática, hechos que, dejando a un lado la práctica y consecuencias de la repetición, cargan de un sentido positivo y noble a los productos que se han creado en medio de la onda retro.

Bibliografía

Brody, R. (2018). Steven Spielberg's oblivious chilling pop-culture nostalgia in "Ready Player One". [La desconcertante nostalgia de la cultura pop de Steven Spielberg en "Ready Player One"]. The New Yorker. Recuperado de https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/steven-spielbergs-oblivious-chilling-pop-culture-nostalgia-in-ready-player-one

Cascelli, L. (2017). "Per una logica della citazione, per un'estetica della nostalgia. Il caso Stranger Things". [Por una lógica de la citacón, por una estética de la nostalgia. El caso de Stranger Things]. *Cinergie. Il Cinema e le altre Arti,* (11), p.145-162.

Complex International (2017). 'Stranger Things' Easter eggs you probably missed if you weren't alive in the '80s. [Huevos de pascua de Stranger Things que probablemente no reconociste si no estabas vivio en los 80]. Reino Unido. Recuperado de https://www.complex.com/pop-culture/2017/10/stranger-things-pop-culture-references/stand-by-me

Danesi, M. (2003) *Forever young: The Teen Aging of Modern Culture.* [Siempre joven. El envejecimiento adolescente de la cultura moderna]. Toronto, Canadá: University of Toronto Press.

Darley, A. (2002) *Cultura visual digital.* Barcelona, España: Editorial Paidós.

Davis, F. (1977). "Nostalgia, identity and the current nostalgia wave". [Nostalgia, identidad y la onda actual de la nostalgia]. *Journal of Popular Culture*, 11(2). p.414–424.

De Line, D., Farah, D., Macosko, K., (productores) y Spielberg, S. (director). (2018). *Ready Player One: El juego comienza.* [cinta cinematográfica]. EU: Warner Bros Pictures.

Duffer, M., Duffer, R., Levy, S., (directores). Cohen, D. (productor). (2016). *Stranger Things. Temporada 1* [serie en plataforma streaming Netflix]. EU: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre.

Fissel, M., Hicks, P., Smith, M., (2018) Ready Player One and Capitalizing on Intertextuality [Audio Podcast]. Recuperado de **http://www.reelworldtheology.com/167-ready-player-one-and-capitalizing-on-intertextuality/**

Gonzáles, V. (2018) Revista GQ, España: La razón de que quieras vivir en el pasado es que te asusta el presente. Recuperado de https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/nostalgia-sociedad-la-seguridad-de-

lo-conocido/28679

Hoffman, A. (2017) Time, Estados Unidos: *Breaking down the many stranger Things references you might have missed*. [Desglosando las muchas referencias de Stranger Things que te podrías haber perdido] Recuperado de: http://time.com/4978928/stranger-things-movie-references/

Jameson, F y Foster Hal. (1983) "Posmodernismo y sociedad de consumo" en *La posmodernidad.* Barcelona, España. Kairos.

Jameson, F., (1984) *El posmodernismo, o la lógica cultural del capitalismo avanzado.* Barcelona, España: Paidós.

Mashable (2016). Unpacking the '80s nostalgia of the 'Stranger Things' soundtrack. [Desempaquetando la nostalgia de los 80 en la banda sonora de Stranger Things]. Recuperado de: https://mashable.com/2016/07/25/stranger-things-soundtrack-netflix/#nRTq9_n5ROqU

Mayorá, R. (2015). "Pop atmosfe rico. Sobre Marshall McLuhan y la estética contemporánea". *La trama de la comunicación, 19,* p. 331 – 345.

Menke, M. (2017) "Seeking Comfort in Past Media: Modeling Media Nostalgia as a Way of Coping With Media Change". [Buscando consuelo en los medios pasados: Moldear la nostalgia de los medios como una forma de superar el cambio en los medios]. *International Journal of Communication,* (11) p.626 – 646.

Merchant, A., Latour, K., Ford, J., Latour, M. (2013). How Strong is the Pull of the Past? Measuring Personal Nostalgia Evoked by Advertising, [¿Qué tan fuerte es el tirón del pasado? Midiendo la nostalgia personal evocada por la publicidad]. *Journal of Advertising Research*, *53* (2) p.150-165.

Murcia, I. (2010). "La estética del pastiche postmoderno. Una lectura crítica de la teoría de Fredric Jameson". *Contrastes, Revista Internacional de Filosofía*, *15*, p.223-241.

Raymundo, L. (2018). Ready Player One demonstrates there's such thing as too much marketing. [Ready player One demuestra que no puede haber demasiado mercadeo]. Medium. Recuperado de: **https://medium.com/@leonardraymundo/ready-player-one-demonstrates-theres-such-thing-as-too-much-marketing-7fabe14a09b6**

Reynolds, S. (2011). *Retromania. Pop culture's addiction to its own past.* [Retromanía. La adicción de la cultura pop a su propio pasado]. New York, Estados Unidos: Faber and

Faber Inc.

Ryynanen, T., Heinonen, V. (2018). "From nostalgia for the recent past and beyond. The temporal frames of recalled consumption experiences" [De la nostalgia por el psado reciente y más allá. Los marcos temporales de las experiencias de consumo recordadas], *International Journal of Consumer Studies, 42*, p.186-194.

Vulture Devoring Culture. (2018). *All the references in ready player one*. [Todas las referencias en Ready Player One] New York, EU.: Recuperado de http://www.vulture.com/2018/03/here-are-all-the-references-in-ready-player-one.html

Wilson, J. (2014). *Nostalgia: Sanctuary of Meaning* [Nostalgia. Santuario de significado]. Minnesota, Estados unidos. University of Minnesota Libraries Publishing.

Anexos

1. Fichas Ready Player One

Ficha 01. Jump - VanHalen

a. Nombre de la referencia: Jump – VanHalen
b. Fecha en que aparece originalmente: 1984
c. Lugar o producto de aparición original: álbum *1984* de Van Halen
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Inicio de la película
f. Descripción de la aparición actual (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)**:** La canción actúa como una oda inmediata a los años 80, gracias a su característico sintetizador. Es un elemento decorativo pero que sirve como símbolo abrebocas del contexto de cultura pop ochentera que se verá a lo largo del film .
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento): La música de la canción en sí, gracias a los sonidos sintéticos reconocidos en la época de los 80, es la característica principal. Los diálogos que la acompañan van desde la memoria de los padres del personaje, hasta la tristeza del mundo actual y la esperanza que hay en la cultura pop a través del creador del Oasis, James Halliday.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Esta referencia funciona como un acompañamiento en el fondo, que logra transmitir una vibra nostálgica al reconocerse inmediatamente su procedencia *ochentera*, como se explica anteriormente, los rasgos estéticos (en este caso musicales) como el sintetizador, hacen que la sensación nostálgica de aquella época se logre fácilmente.

Ficha 02. Minecraft

a. Nombre de la referencia: Videojuego - Minecraft
b. Fecha en que aparece originalmente: 2009
c. Lugar o producto de aparición original: Videojuego
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparece como una de las miles de opciones de lugares que pueden recorrerse en el Oasis.
f. Descripción de la aparición actual (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)**:** Aparece como un elemento explicatorio del contexto, así como un elemento aislado de la trama en sí, solo ejemplifica los universos por los que puede transitarse en el oasis .
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La música que acompaña esta referencia es más que de nostalgia, de glorificación, de asombro y de adoración, tanto como si fuese un tesoro para adorar.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. La corta aparición del video juego dentro de esta secuencia, aparece mucho más refinada en sus gráficos ya que el videojuego originalmente cuenta con una apariencia más rústica y menos detallada. (Figura 02).
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia pretende recordar un no tan lejano pasado, de hecho es una de las pocas referencias que vienen de la primera década del siglo XXI, las características que le acompañan la perpetúan como un lugar glorioso de merecido homenaje. Es un producto que evoca diversión, y sirve como metáfora de como el mundo del Oasis puede ser moldeable según el parecer del usuario, así como el mundo de M*inecraft* es creado desde cero por los jugadores. Además es parte de un abanico de elecciones, que dirigen a una gran biblioteca de opciones entretenidas dentro del Oasis, lo que puede ser una resonancia de la cantidad de artefactos de entretenimiento popular que

rodea la historia de la cultura pop que se cubre en este filme.

Figura 01. Minecraft en Ready Player One

Figura 02. Minecraft Original

Ficha 03. Marvin el marciano

a. Nombre de la referencia: Marvin el marciano, Looney Toons
b. Fecha en que aparece originalmente: 1948
c. Lugar o producto de aparición original: Dibujos animados de Looney Toons / apariencia más renombrada: Space Jam (1996)
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Introducción al Oasis, como muestra de todo lo que se puede ser en el Oasis, ser un personaje favorito, o cualquier cosa que se desee.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)

Es un elemento aislado de la trama, pero sirve como ejemplo a la diversidad de identidades y referencias que puede tener un usuario del Oasis.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La música sigue siendo de glorificación y está acompañado de muchísimos otros personajes que son referencia de otros textos culturales, así como de una tonalidad brillante y deslumbrante mientras el siguiente diálogo se enuncia con gran emoción *"La gente viene al Oasis, por toda las cosas que pueden hacer, pero se quedan por todo lo que pueden ser. Altos, bellos, aterradores, de diferente género, de otra especie, figuras de acción, dibujos animados, todo lo que quieras….*"
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. La apariencia general es la misma, pero se añade tridimensionalidad.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…): Esta referencia, tiene un trasfondo interesante en tanto que es una alegoría a la identificación que los consumidores de cultura pop tienen con los miles de personajes, ficticios o reales, que forman parte del universo pop. Es así, como Marvin, y otros tantos íconos pop, son dispuestos en los pasillos del Oasis, para evidenciar la diversidad de identidades que pueden tenerse, tal cual pasa en los videojuegos de los años pasados en los que la elección de un avatar es uno de los pasos iniciales para interactuar en el espacio simulado.

Figura 03. Marvin el Marciano

Ficha 04. Keroppi, Hello Kitty y Badz-Maru

a. Nombre de la referencia: Keroppi, Hello Kitty y Badtz-Maru / Compañía Sanrio
b. Fecha en que aparece originalmente: Keroppi (1991) Hello Kitty (1986) Badtz Maru (1993)
c. Lugar o producto de aparición original: Keroppi /Video juego, Hello Kitty y Badz Maru / serie tv y videojuegos.
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Introducción al Oasis, como muestra de todo lo que se puede ser en el Oasis, ser un personaje favorito, o cualquier cosa que se desee.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento aislado de la trama, pero sirve como ejemplo a la diversidad de identidades y referencias que puede tener un usuario del Oasis.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La música sigue siendo de glorificación y está acompañado de muchísimos otros personajes que son referencia de otros textos culturales, así como de una tonalidad brillante y deslumbrante mientras el siguiente diálogo se enuncia con gran emoción *"La gente viene al Oasis, por toda las cosas que pueden hacer, pero se quedan por todo lo que pueden ser. Altos, bellos, aterradores, de diferente género, de otra especie, figuras de acción, dibujos animados, todo lo que quieras…."*
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. La apariencia general es la misma, pero se añade tridimensionalidad.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Esta referencia, tiene un trasfondo interesante en tanto que es una alegoría a la identificación que los consumidores de cultura pop tienen con los miles de personajes, ficticios o reales, que forman parte del universo pop. Es así, como Hello Kitty, Keroppi, Badz-Maru y otros tantos personajes, son dispuestos en los pasillos del Oasis, para evidenciar la diversidad de identidades que pueden tenerse, tal

cual pasa en los videojuegos de los años pasados en los que la elección de un avatar es uno de los pasos iniciales para interactuar en el espacio simulado.

Figura 04. Keroppi, Hello Kitty y Badz-Maru

Ficha 05. Doom

a. Nombre de la referencia: Doom - videojuego
b. Fecha en que aparece originalmente: 1993
c. Lugar o producto de aparición original: Videojuego
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Como el lugar más peligroso del oasis, y un lugar para conseguir dinero digital.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento aislado de la trama, sirve como momento introductorio de la amistad del Parzival con Aech.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento). Se reviven las escenas del juego con un gran despliegue gráfico y se acompaña de sonidos acorde a lo que sucede en él, no hay una

característica estética clara que suscite nostalgia. Aparece mezclado con elementos de otros juegos como Halo, juego del cual Hache toma su rifle de referencia.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. La apariencia del juego es muy similar a la original, pero su versión dentro de la simulación del Oasis es un tanto más detallada y realista.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Esta referencia pretende evocar las experiencias de juego que se popularizaron en las décadas de los 80, los 90 y los 2000, en las que a través de productos culturales como Doom, podían producirse sensaciones de peligro, aventura, miedo, valentía, etc. y vivirse desde la comodidad de la casa desde un ordenador o una consola, tal cual sucede con el Oasis. Así mismo, es una resonancia de aquellos videojuegos que implicaban desarrollar estrategias, habilidades para enfrentar retos y desafíos y llevar a cabo misiones, igualmente en esta referencia en concreto, se enfatiza el videojuego como un lugar de encuentro para los amigos, lo cual también se puede configurar como un guiño nostálgico en tanto que las experiencias de juego en el pasado, se consolidaban principalmente en compañía de varios jugadores. Este tipo de videojuegos se popularizó en las décadas mencionadas, y continúan siendo una gran parte de la industria cultural.

Figura 05. Doom

Ficha 06. Simon (juguete electrónico)

a. Nombre de la referencia: Simon – juguete electrónico
b. Fecha en que aparece originalmente: 1978
c. Lugar o producto de aparición original: Juguete
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparece como una chapa o botón distintivo en la chaqueta de Halliday.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Sirve como identificador del amor del creador del oasis hacia lo retro.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Ninguna, excepto por el hecho de ser un botón identificador, moda que se popularizó en los años 70 como una práctica popular de los seguidores de videojuegos, grupos musicales, películas, etc.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) En esta referencia podemos ver reflejada una gran tendencia que existió en la época de los 70's y los 80's y que aún está presente en la actualidad, principalmente en las sub-culturas o grupos de aficionados a temas y objetos específicos de la cultura pop. El uso de chapas se popularizó como una forma de expresar rasgos de la identidad de las personas, especialmente sus gustos y aficiones culturales, por lo tanto en las chapas se veían expuestos homenajes a grupos musicales, películas, personajes y videojuegos principalmente. De esta manera no solo se expresaba una gran admiración, sino que, indirectamente se hacía promoción y se popularizaba aún más el artefacto cultural al que se hacía alusión. En este caso específico, gracias a la chapa que usa Halliday, se puede relacionar una nostalgia hacia la admiración y afición al juego y seguramente es una evocación a la experiencia que muchos espectadores, así como Halliday,

tuvieron con el artefacto.

Figura 06. Simon Juguete electrónico – chapa

Ficha 07. Anorak el Mago

a. Nombre de la referencia: Anorak el mago
b. Fecha en que aparece originalmente: No aplica
c. Lugar o producto de aparición original: No aplica
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es el avatar del creador del oasis
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un personaje clave de la trama, ya que es el mago que guía a Parzival en la aventura.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La característica principal, por la cual puede considerarse una referencia nostálgica es su parecido innegable con el mago Gandalf de las películas y libros del Señor de los Anillos. La utilización de los colores tiende a asemejarse también a la colorización de la saga en mención, así como la voz grave y con dejos de vejez para potenciar la "sabiduría" detrás del personaje, acompañada también de una musicalización que puede relacionarse inmediatamente con el sonido de videojuegos de

temas míticos y momentos de revelación dentro de las películas de este estilo.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia evoca claramente a personajes que han sido parte de grandes producciones y han dejado su huella en la cultura pop. Como ejemplo tenemos a dos de los mas famosos magos, ambos representados visualmente por primera vez en el 2001, *Gandalf* del *Señor de los Anillos: La comunidad del anillo* y *Dumbledore* de *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, ambos personajes expresan poder, sabiduría y misterio. Estos a su vez están inspirados en otros magos de momentos mucho más anteriores como *Merlín* y *Odín* que dieron paso a las figuras de los magos en general, como personas ancianas llenas de sabiduría y poder. Siendo *Gandalf* y *Dumbledore*, personajes de gran acogida dentro del público igual que las producciones a las que pertenecen respectivamente, las características estéticas y conceptuales que rodean a *Anorak* en *Ready Player One*, traen inmediatamente un sentimiento sobrecogedor de admiración y confianza ante este guía eterno que se ha vuelto un patrimonio de la cultura pop en sus diferentes representaciones.

Figura 07. Anorak el Mago

Ficha 08. DeLorean – carro

a. Nombre de la referencia: DeLorean
b. Fecha en que aparece originalmente: 1981
c. Lugar o producto de aparición original: Regreso al futuro trilogía
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es el carro que el personaje principal usa en la carrera para descubrir los desafíos de Halliday.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un artículo adorado por el personaje y está mezclado con aditamentos del coche fantástico y calcomanías de los Ghostsbusters.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) El acompañamiento musical de la carrera que potencia la aparición del DeLorean, es la canción de Joan Jett & The Blackhearts *I hate myself for loving you*, hit de 1988. El vehículo tiene aditamentos de otras referencias pop como el K*night Rider* (el auto fantástico) y *Ghostsbusters*.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Siendo un objeto tomado de una película filmada en escenarios reales, se logra hacer una réplica muy cercana al auto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Con la referencia al *DeLorean* además de hacer homenaje a uno de los artefactos de la cultura pop más icónicos de los años 80, conocido incluso por los menos fanáticos de la trilogía de películas *Volver al Futuro,* se logra una metáfora interesante ya que el *DeLorean* no era un automóvil normal sino una máquina del tiempo; Parzival en el Oasis logra traspasar una barrera de espacio yendo en el sentido contrario de lo indicado en la carrera, mientras traspasa la barrera, es como si viera el tiempo ir en otra velocidad y en una dimensión diferente a la suya, además, realiza al mismo tiempo un viaje a través de un universo pop que condensa varias décadas y objetos

de culto en los límites de la carrera, hacerlo tras el volante del *DeLorean* se convierte pues en una referencia simbólica a los anhelos de viajar en el tiempo que sustentaban el argumento de tantas series y películas de los 80.

Ficha 09. T- Rex

a. Nombre de la referencia: Rexy Tyranosauros Rex
b. Fecha en que aparece originalmente: 1993
c. Lugar o producto de aparición original: Jurassic Park – película de Steven Spielberg
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es uno de los obstáculos de la carrera.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Elemento aislado de la trama, elemento referencial a la cultura pop que se interpone entre los corredores y la meta.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La principal característica nostálgica, además de la referencia en sí, es la composición de la toma ya que los movimientos de cámara, los planos y las inclinaciones llaman inmediatamente a la memoria la escena de persecución de *Jurassic Park* en la que la *T-rex* va tras los protagonistas. Además, para los conocedores y seguidores de esta saga, se puede evidenciar a primera vista el estilo de Steven Spielberg en este fragmento. (Figuras 09 y 10)
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Mantiene una gran similitud con el original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) *T-Rex* y *Jurassic Park,* su producto de aparición original, gozaron de gran acogida en su momento de lanzamiento logrando ser uno de los mayores *blockbusters* de la historia, y hasta la actualidad, la película sigue siendo considerada una cinta cultural, histórica y estéticamente significativa. La referencia a esta

película, encarnada en *T-Rex*, hace un homenaje más que evidente a Steven Spielberg no solo por el hecho de haber sido su director, así como en *Ready Player One*, sino también desde el punto de vista estilístico ya que por unos pocos segundos, el escenario de *Ready Player One* se convierte en el parque de diversiones Jurásico gracias a la gran similitud con las tomas de persecución de *T-Rex* a los automóviles del parque. Esta referencia trae una directa relación nostálgica a la década de los dinosaurios en la cultura pop y al perfeccionamiento de los efectos especiales que conllevó el desarrollo de este producto que logró suscitar aventura, emoción, suspenso, terror y curiosidad en miles de espectadores.

Figura 09. T-Rex en Ready Player One

Figura 10. T-Rex original

Ficha 10. El gigante de hierro (The iron giant)

a. Nombre de la referencia: El gigante de hierro (The iron giant)
b. Fecha en que aparece originalmente: 1999
c. Lugar o producto de aparición original: Película adaptada del libro "El hombre de hierro"
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es una de las creaciones de Aech, el amigo de Parzival.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Aparece en dos momentos de la película como un elemento decorativo en inicio, pero después toma un rol más importante al ser uno de los grandes contendores en la batalla final contra IOI.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) . Más que la referencia en sí, no hay otras características nostálgicas en la aparición de esta referencia.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Mantiene una gran similitud con el original. A diferencia del original, este gigante si cumple el propósito para el que fue creado, atacar y combatir.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Esta referencia trae del pasado un Robot del espacio que fue creado para la guerra, pero que pierde su memoria y es acogido por un niño en la tierra que le enseña a ser bueno y a no involucrarse en lo perverso de la guerra. *El Gigante de Acero*, a pesar de no ser un filme taquillero en su primer momento, se convirtió con el tiempo en una cinta querida por muchos y terminó constituyéndose en un símbolo de paz e ideales anti-bélicos. En *Ready Player One*, su primera aparición hace un guiño a la ternura y nobleza de este gigante reconstruido, mientras que la segunda aparición cambia por completo su concepción inicial pacifista y lleva al gigante a cumplir su función

bélica, siendo una máquina de guerra en la batalla final. Aún cuando la batalla es por una noble motivación, hay cierta incoherencia en esta referencia y su esencia original. En términos generales *El Gigante de Acero* es representado como una fuerza demoledora que lucha con nobleza en el bando de los buenos, lo que genera una clara sensación de nostalgia hacia la cinta original y otros referentes portadores de estos valores y características estéticas como *Ultraman, Mazinger Z, Voltron, etc.*

Figura 11. El gigante de hierro

Ficha 11. Cita a Lex Luthor - "Algunas personas pueden leer Guerra y Paz y salir pensando que es una simple historia de aventuras. Otros pueden leer los ingredientes en el envoltorio de un chicle y descubrir los secretos del universo".

a. Nombre de la referencia: Cita Lex Luthor de Superman
b. Fecha en que aparece originalmente: 1978
c. Lugar o producto de aparición original: Superman 1978 película.
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es parte del diálogo sostenido entre Art3mis y Parzival, acerca de cuanto conocen a Halliday.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)

Aparece como parte de un listado de datos sobre la vida y gustos de Halliday. Y hace parte de la trama en tanto que ayuda a que Art3mis y Parzival comprueben el conocimiento esencial sobre Halliday que debe tenerse en pro de conseguir las pistas.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La cita aparece dentro de un listado amplio de referencias a la cultura pop, que hacían parte de la personalidad y gustos del creador del Oasis. Todos sin conexión aparente, de diferentes épocas e índoles. Es una evidencia de que ambos personajes están interesados en el mismo objetivo y están permeados por completo de las referencias a la cultura pop que tanto amaba Halliday.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiradidad, aventura, consumo…) Esta cita trae del pasado al *Lex Luthor* de la película de *Superman* de 1978, y no solo es una referencia al popular universo de *Superman*, sino a la concepción del villano inteligente y analítico y con profundos conocimientos, que se plantea en muchos de los filmes de los 70 y 80 y que se mantiene en la actualidad.

Ficha 12. Padawan

a. Nombre de la referencia: Padawan
b. Fecha en que aparece originalmente: 1999
c. Lugar o producto de aparición original: Guerra de las Galaxias: La amenaza fantasma / película
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparece en el momento en que Parzival gana la carrera y encuentra la primera llave, Anorak el mago, lo llama Padawan.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc)

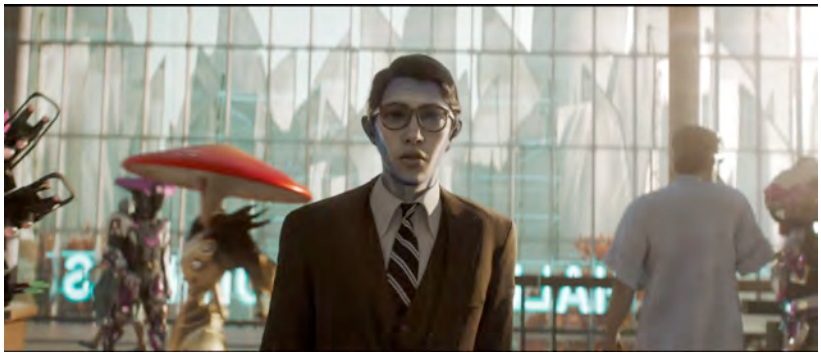
El momento se da como parte de una victoria de Parzival, al conseguir llegar a la meta descifrando los diarios de Halliday, es un elemento referencial y emocional ante la idea de ser el aprendiz de Halliday.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La palabra hace referencia a la forma en que los Jedi llamaban a los aprendices dentro de la saga de Star Wars. De tal manera que hay una conexión honorable entre la palabra mencionada por Anorak y la clasificación que le da tanto al mago en sí como a Parzival.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia está indudablemente relacionada a la creación de George Lucas, *Star Wars*. Hace una resonancia directa a la relación de maestro y aprendiz que a través de la trama de las cintas se desarrolla entre varios de los personajes. La sensación nostálgica que desencadena, al ser pronunciada por *Anorak* (personaje descrito anteriormente), es de familiaridad, honor, poder y responsabilidad y recuerda sin lugar a dudas los momentos en que las enseñanzas se entregaban del maestro al pupilo, así como la llave y la clave son entregadas a Parzival.

Ficha 13. Clark Kent

a. Nombre de la referencia: Clark Kent
b. Fecha en que aparece originalmente: 1938 / Action Comic 1978 / Superman (película)
c. Lugar o producto de aparición original: 1938 / Action Comic 1978 / Superman (película)
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es la manera que Art3mis encuentra para disfrazar a Parzival.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un

elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento aislado de la trama, decora y disfraza la apariencia del ávatar de Parzival.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Esta referencia está acompañada por un diálogo que denota algo de humor y al mismo tiempo evoca al alter ego del superhéroe *"Eres El Parzival ahora, debes tener un disfraz. Los lentes de Clark Kent, ellos esconden tu identidad sin cambiar el aspecto" Estas líneas van acompañadas por el cambio de look de Parzival, que incluye un peinado igual al de Superman y un traje totalmente anticuado.*
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Aparece como una mezcla entre el avatar original de Parzival, con piel pálida y líneas azules en su delgada cara y los rasgos e indumentaria de Clark Kent.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia evoca principalmente la necesidad de camuflaje que se ha manifestado a través de los tiempos en los super héroes, dado que Parzilval es algo así como una figura heroica en el Oasis, recurre a la referencia de *Clark Kent* para camuflarse dentro del mundo simulado. La identidad oculta, aún con elementos mínimos como en el caso de *Clark Kent*, es un paradigma eterno de las aventuras de superhéroes.

Figura 12. Clark kent



Ficha 14. Trajes retro / Buckaroo Banzai, Michael Jackson, Prince, Duran Duran.

a. Nombre de la referencia: Trajes retro / Buckaroo Banzai, Michael Jackson, Prince, Duran Duran.
b. Fecha en que aparece originalmente: 1984 / Las aventuras de Buckaroo Banzai en la octava dimensión, 1982 / Thriller video musical, 1984 / Purple rain, 1979 / Duran Duran.
c. Lugar o producto de aparición original: Videoclips, películas.
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Son parte de las opciones de Parzival para asistir a la cita con Art3mis
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento aislado de la trama, decora y disfraza la apariencia del avatar de Parzival.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Los trajes en sí son lo único "nostálgico" dentro de la escena, únicamente con el traje de Thriller hay un acompañamiento con un movimiento del baile característico de este videoclip.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Los trajes aparecen relucientes y mantienen su semejanza completa con los originales.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) La variedad de opciones *fashionistas* que explora Parzival, llevan al espectador por un viaje rápido a través de diferentes momentos de la moda y de personalidades influyentes de la esfera pop. Figuras reconocidas por muchos, relacionadas a expresiones culturales de alto impacto entre los años 70 y 80, estrellas musicales y del cine pueden reconocerse en esta corta secuencia. Los trajes simbolizan momentos específicos de la moda que se vieron adoptados y propagados por la masa consumista de cultura pop del momento.

Figura 13. Trajes retro / Buckaroo Banzai, Michael Jackson, Prince, Duran Duran.

Ficha 15. Blue Monday New order / Staying alive Bee Gees

a. Nombre de la referencia: Blue Monday New order / Staying alive Bee Gees
b. Fecha en que aparece originalmente: 1983 / 1977
c. Lugar o producto de aparición original: Canciones
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Acompañan la noche de baile en la disco de Halliday.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Elemento de acompañamiento y entretenimiento dentro de la escena.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Las canciones en sí hacen una referencia nostálgica, están acompañadas de un ambiente disco creado por Halliday, los colores son retro y neón. Igualmente la vestimenta de los personajes se remonta a la época en que aquellas canciones fueron un hit; por otro lado, Parzival activa una pista de cuadros luminosos característica de los 70's y 80's para bailar sobre ella.

h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Los trajes aparecen relucientes y mantienen su semejanza completa con los originales.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Estas referencias hacen eco a dos grandes movimientos musicales de las décadas de los 70 y 80, como lo fueron la música electrónica y la música disco. Estos ritmos implicaron dinámicas sociales específicas al rededor del baile, la diversión, el cortejo y la moda. La utilización de estos recursos musicales dentro de *Ready Player One*, invoca inmediatamente una vibra de aquellos momentos y expresiones acompañadas del recuerdo de las experiencias y sensaciones propias de ellos. Esta referencia, a diferencia de muchas otras, no es una referencia suelta, sino que hace parte de un contexto generado con otras referencias alusivas al mismo tema.

Figura 14. Pista Disco

Ficha 16. El Resplandor

a. Nombre de la referencia: El Resplandor (película)
b. Fecha en que aparece originalmente: 1980
c. Lugar o producto de aparición original: Película Stanley Kubrik
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Escenario en el que se descubre una nueva llave para el acertijo de Halliday.

f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento clave de la trama, tiene un alto protagonismo dentro de la película, supone ser una de las películas favoritas del creador del Oasis y se recrea a la perfección la escenografía y algunas de las escenas originales de Kubrik.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento). En esencia toda la aparición de la referencia es nostálgica gracias a la recreación exacta de las características visuales de la película original, aún así hay aspectos más especiales que otros, por ejemplo el contador del tiempo que disponen los personajes para encontrar las llaves, se representa con las hojas que vuelan en la máquina de escribir como lo hacían las hojas de lo que escribía Jack en la cinta original; la música que acompaña la escena es también una de las canciones de la banda sonora del Resplandor *"Música Para Cuerdas, Percusión Y Celesta"* de Bèla Bartok.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. En este caso, lo que ha permitido la tecnología actual no es modificar la apariencia original, sino recrear el producto al más alto grado de detalle y similitud.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) El Resplandor se ha convertido en un clásico del cine de terror y en objeto de culto por los seguidores de la cultura pop. La referencia a esta película, que tiene un lugar especial dentro de *Ready Player One*, hace un enternecedor homenaje a Stanley Kubrick, gran amigo de Steven Spielberg. El homenaje no se queda solo en la recreación de las escenas más memorables, sino que se vale del momento histórico en el que la película fue lanzada y recibió las peores críticas, desencadenando el rechazo de Stephen King (escritor de la obra original). Parzival y Art3mis resuelven el acertijo de Halliday en el que se menciona un creador que odia su obra, de esta manera se retoma el desafortunado suceso pero se reivindica de la mejor manera, al recrear con exactitud y majestuosidad partes clave de la cinta. Este reciclaje de escenas revive y potencia las sensaciones de terror y suspenso que el filme tiene esencialmente, logrando hacer de la secuencia algo memorable y completamente nostálgico dentro de *Ready Player One*. Esta referencia no solo es un guiño a uno de los hitos del cine, sino que

presenta una recompensa al espectador al exigirle un conocimiento muy específico para sentirse identificado y capaz de solucionar el reto junto a los personajes.

Figura 15. El Resplandor – salón principal

Figura 16. Máquina de escribir.

Figura 17. Gemelas del pasillo

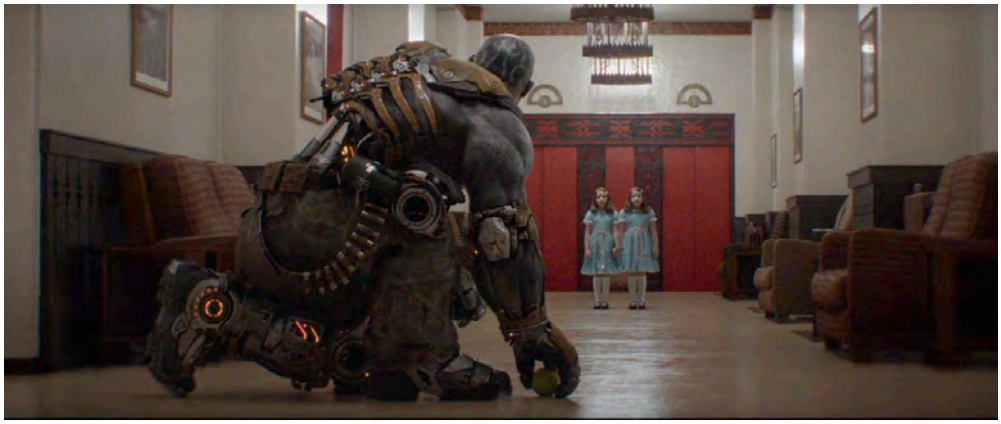


Figura 18. Pasillo con sangre

Ficha 17. Video Juego Adventure

a. Nombre de la referencia: Adventure (Juego de Atari 2600)
b. Fecha en que aparece originalmente: 1980
c. Lugar o producto de aparición original: Atari 2600
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es el video juego que sirve como último reto en el acertijo de Halliday.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento clave de la trama, ya que en él está la clave para ganar el control del oasis, y solo aquel que conozca la particularidad del "*easter egg*" de este juego puede ganar la llave.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento)la aparición de la referencia está acompañada por elementos que aluden a épocas pasadas, como lo son el televisor en el que se juega y el control que se usa para jugarlo, corresponden a un televisor y a un Atari de 1980. Por otro lado, es acompañada por el siguiente diálogo, *"Adventure fue lanzado en 1979, para el Atari 2600, creado por Warren Robinett, fue el primer diseñador de video juegos que ocultó su nombre…."*
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales.

No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia evoca la nostalgia sin filtro alguno. La experiencia de juego, vivida por muchos, en la consola Atari 2600 y en tantas otras, trae un sinnúmero de recuerdos, sensaciones y emociones que se representan fielmente en *Ready Player One*.

Figura 19. Adventure

Ficha 18. Conjuro Excalibur

a. Nombre de la referencia: Conjuro de Merlín
b. Fecha en que aparece originalmente: 1981
c. Lugar o producto de aparición original: Excalibur Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es el conjuro que se usa para activar o desactivar el Orbe de Osubux, un elemento que sirve como escudo que impide el acceso al castillo de Anorak donde se descifra la última pista.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento clave de la trama, ya que sirve como detonador del orbe, y como es de esperarse, el conjuro debe provenir de un referente a la cultura pop asociado a la magia.

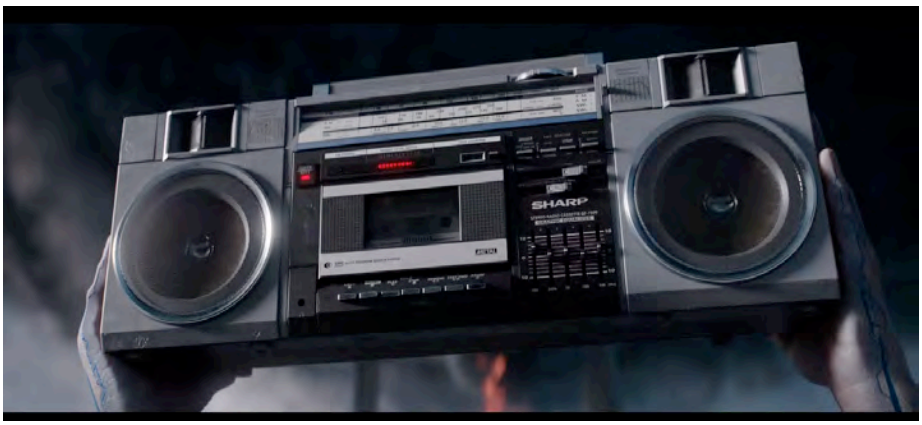
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) *Anál nathrach, orth' bháis's bethad, do chél dénmha*, son las palabras pronunciadas por Art3mis para desactivar el Orbe, y son las mismas utilizadas por *Merlín* en *Excalibur* de 1980.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Igual que Anorak (Ficha 07) esta referencia al conjuro de Merlín en Excalibur, hace alusión a las historias mágicas que han formado parte importante dentro de la cultura pop delos últimos 40 años. Los conjuros conformados por extrañas palabras que logran sorprendentes reacciones, son uno de los elementos principales e icónicos de las producciones con temas mágicos, popularizadas y difundidas globalmente.

Ficha 19. We're not gonna take it

a. Nombre de la referencia: We're not gonna take it
b. Fecha en que aparece originalmente: 1984
c. Lugar o producto de aparición original: Canción de Twisted Sister
d. Lugar o producto de aparición actual: Ready Player One
e. Contexto en el que aparece actualmente: Es la canción que ambienta la apertura de la gran batalla final que lidera Parzival.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento decorativo que pone un toque retro y unifica la variedad de referencias que se encuentran involucradas en la batalla final.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Además de ser en sí un llamado al pasado y a la cultura pop de los 80, en esta ocasión la canción es reproducida en el mismo momento en

que Parzival alza en brazos una grabadora de radiocassette de los 80.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) El inconfundible género del Glam metal, hace que esta referencia lleve inmediatamente a la década de los 80. La vibra de rebeldía, el contenido lírico de la canción y la energía rockera tras ella ambientan la escena con el espíritu característico del metal.

Figura 20. Grabadora - We're not gonna take it



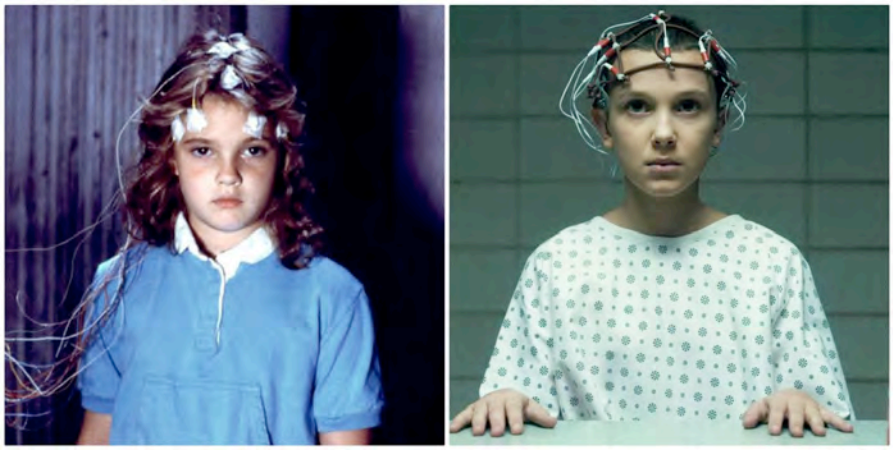
2. Fichas *Stranger Things*

Ficha 20. Charlie de Firestarter

a. Nombre de la referencia: Charlie de Firestarter
b. Fecha en que aparece originalmente: 1984
c. Lugar o producto de aparición original: Firestarter / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: El personaje de "Eleven" está inspirado en Charlie la niña que protagoniza la película Firestarter. Como en el caso de Charlie, la madre de Eleven participó en un programa experimental del gobierno donde se le administraron drogas psicodélicas, lo que hizo que Eleven (y también Charlie) nacieran con poderes extraordinarios.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento totalmente unido a la trama, ya que al igual que los poderes de *Charlie* en *Firestarter*, los poderes de Eleven son un punto clave para el argumento de la serie.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La referencia a la trama y los personajes de Firestarter que se hace en Stranger Things va mucho más allá de lo visual, el argumento de la serie está completamente inspirado en el argumento de la película de 1984, los personajes están de alguna manera pensados igual, tal es el caso de Eleven como se explica anteriormente y el doctor villano que la secuestra, igualmente sucede con Charlie y el Dr. Brenner. Ya en la parte visual, se puede ver como se recrean características, indumentarias y escenografías casi que por completo en el producto actual, por ejemplo, ambas niñas son monitoreadas por receptores que rastrean su actividad cerebral (Figura 21), la locación donde son realizados los tests es casi igual en las dos producciones. En ambas, se enfatiza que las chicas son producto de un experimento y por eso son privadas de su libertad, y usadas para diferentes propósitos.

h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Algunos de las principales temáticas del cine de los 80 fueron la ciencia ficción, el suspenso y el misterio, dentro de ellas, un amplio espectro de ideas, objetos y conceptos fueron puestos en escena. En cintas como *Firestarter*, el control mental, los poderes extraordinarios, la ciencia exploratoria, el abuso desmedido, el suspenso y el miedo son elementos clave. Así, al retomar esta referencia en *Stranger Things* el espectador revive un pasado tensionante, aterrador y emocionante, a partir de la recreación de escenas y la apropiación de argumentos e indumentarias, que rodean la sensación general de estos géneros cinematográficos.

Figura 21. Charlie de Firestarter y Eleven de Stranger Things



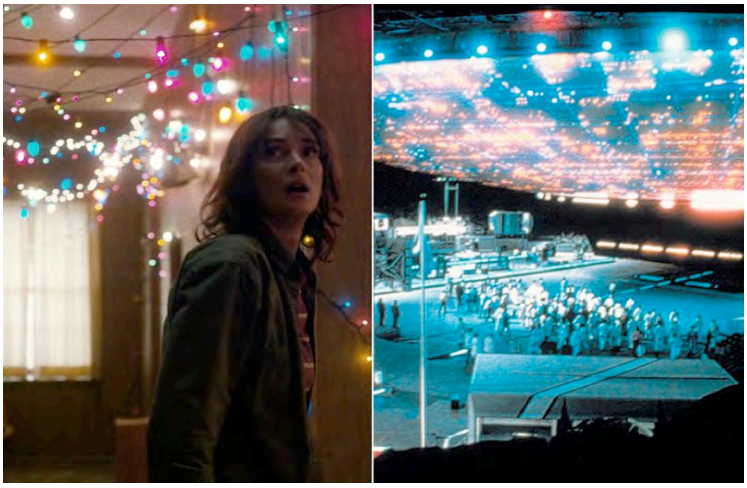
Ficha 21. Encuentros cercanos del tercer tipo

a. Nombre de la referencia: Encuentros cercanos del tercer tipo
b. Fecha en que aparece originalmente: 1977
c. Lugar o producto de aparición original: Encuentros cercanos del tercer tipo / Película

d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Hay diversos elementos que relacionan a las dos producciones, por ejemplo está el hecho de que en *Encuentros cercanos del tercer tipo*, un niño es secuestrado por extraterrestres, tal como sucede en Stranger Things cuando Will es secuestrado por las criaturas extrañas que viven en Hawkins. Hay una madre preocupada por su hijo que emprende su desesperada búsqueda.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Aparece como un elemento clave en la trama, en tanto que uno de los sucesos que desencadena el caos es el secuestro del niño, similar a como sucede en el filme de 1977. Otros aspectos como la madre preocupada, la alusión a mundos paralelos, el uso de luces para comunicarse son totalmente referenciales al producto original.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Visualmente el aspecto más llamativo y reconocible es el uso de luces para la comunicación entre Will y su madre, replicando los flashes y sonidos que se usan en *Encuentros cercanos del tercer tipo* para comunicarse con los extraterrestres.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Otra de las tendencias en el cine de las décadas de los 70 y los 80, es la fascinación con la idea de seres extraterrestres. Traer películas como *Encuentros cercanos del tercer tipo* al presente a través de estos nuevos productos, actualiza la experiencia y las emociones transmitidas por la representación de estas temáticas en el cine de los 70 y 80, haciendo de *Stranger Things* una constante fuente de nostalgia al respecto, ya que la generalidad del argumento de la serie se encuentra en el contacto con seres de otro mundo, que no solo se asemejan visualmente a los que se

proyectaron en aquel tiempo, sino que logran transmitir el miedo a lo desconocido, el peligro, el suspenso y el caos que en su momento portaron aquellas producciones.

Figura 22. Comunicación con luces Stranger Things / Encuentros cercanos del tercer tipo.



Ficha 22. Alien y Aliens

a. Nombre de la referencia: Alien y Aliens
b. Fecha en que aparece originalmente: 1979 / 1986
c. Lugar o producto de aparición original: Alien / Aliens / películas
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparecen como una referencia de fondo en la trama dado el rol que tienen los extraterrestres y monstruos dentro de la serie, también son una gran influencia en la estética visual, desde la forma en que lucen los monstruos hasta la indumentaria que usan los humanos para visitar el mundo del *Demogorgon.*
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) El argumento de Stranger things se basa principalmente en el peligro que corren los humanos de ser capturados por los seres monstruosos, igual que sucede en las películas referenciadas.

g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Muchas características visuales de los elementos en *Stranger Things* se asemejan en alto grado a la estética de las películas *Alien* y *Aliens*. Por ejemplo la criatura en *Stranger Things,* está inspirada en los diseños para *Alien* desarrollados por H.R. Giger's, que comprenden una figura humanoide alargada con delgadas extremidades y largas garras. Otra de las grandes similitudes son los trajes que los humanos usan para adentrarse en el mundo desconocido, trajes con escafandras y con protección contra ambientes tóxicos. Por otro lado, las criaturas de las tres producciones envuelven a sus víctimas en telarañas y les insertan elementos extraños en sus bocas para mantenerlos vivos y útiles a sus propósitos. La similitud y casi que exactitud en muchos de estos elementos desplegados a lo largo de la serie, hacen que la nostalgia sea casi inevitable en tanto se reconoce el origen de los textos en cuestión.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Otra de las tendencias en el cine de las décadas de los 70 y los 80, es la fascinación con la idea de seres extraterrestres. Traer películas como *Alien y Aliens* al presente a través de estos nuevos productos, actualiza la experiencia y las emociones transmitidas por la representación de estas temáticas en el cine de los 70 y 80, haciendo de *Stranger Things* una constante fuente de nostalgia al respecto, ya que la generalidad del argumento de la serie se encuentra en el contacto con seres de otro mundo, que no solo se asemejan visualmente a los que se proyectaron en aquel tiempo, sino que logran transmitir el miedo a lo desconocido, el peligro, el suspenso y el caos que en su momento portaron aquellas producciones.

Figura 23. Stranger Things / Alien (1979)

Ficha 23. Pesadilla en la calle Elm

a. Nombre de la referencia: Pesadilla en la calle Elm
b. Fecha en que aparece originalmente: 1984
c. Lugar o producto de aparición original: Pesadilla en la calle Elm / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Esta película aparece referenciada en *Stranger Things* principalmente a través del personaje de Nancy, que además de tener el mismo nombre que el personaje principal de la cinta, sigue un perfil psicológico similar, en el que pasa de ser la chica popular de la escuela, con un novio popular y demás, a convertirse en una super heroína que se propone vencer al monstruo.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Esta referencia se convierte en un elemento central de la trama ya que el papel de Nancy toma gran importancia apenas descubre que algo extraño sucedió con su amiga Barb.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Más que tener un acompañamiento nostálgico específico, sucede que algunas escenas de la película son recreadas casi que con total similitud en la serie, tal cual se muestra en la escena en que el monstruo empuja la pared en la casa de los Byers haciendo referencia casi exacta al momento en que Freddy (monstruo de la Pesadilla en la Calle Elm) empuja la pared sobre la cama de Nancy. (figura 24)
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se

usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Recrear con tanta exactitud escenas memorables como la de Freddy intentando cruzar la pared para alcanzar a Nancy, logra que el espectador adquiera, a través de *Stranger Things*, una reminiscencia tanto visual como emocional muy completa. La serie retoma estos momentos clave de la cinta para hacerlos parte de su trama y propicia la emoción de miedo con mucha fidelidad por medio de revivir el shock de *pesadilla en la calle Elm*, igualmente recurre a Nancy como personaje heroico, y con esto hace resonancia sobre el arquetipo de chica que decide tomar el asunto en sus manos y confrontar el peligro. En el cine de los 80, se pierde un poco la figura de damisela en peligro y empieza a volverse más común la aparición de personajes femeninos heroicos.

Figura 24. Pesadilla en la calle Elm / Stranger Things

Ficha 24. E.T. el extraterrestre

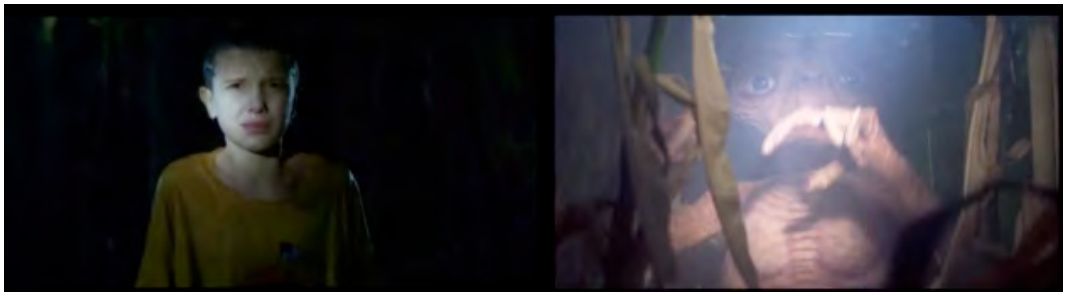
a. Nombre de la referencia: E.T. el extraterrestre
b. Fecha en que aparece originalmente: 1982

c. Lugar o producto de aparición original: E.T. el extraterrestre / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Esta referencia toma lugar al llamar el recuerdo de la relación de amistad y protección entre el chico de E.T. y su constante preocupación por protegerlo del mundo. Así mismo se construye la relación entre Mike y Eleven, que se representa como un eco de la relación entre E.T. y el niño, aún cuando E.T. y Eleven tienen poderes superiores, ambos personajes intentan protegerlos hasta el final.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Aparece como un elemento clave en la trama, y se sirve de algunas de sus expresiones más reconocidas, como el hecho de esconder a E.T y en este caso a Eleven, cuidarlos del mundo exterior y mantener el secreto.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Algunas de las escenas de Stranger Things recuerdan obviamente momentos únicos de E.T. tal es el ejemplo del viaje en bicicleta en la que E.T demuestra sus poderes elevándolos a todos, igualmente lo hace Eleven al elevar el carro que los perseguía. Cuando los chicos de Stranger Things visten a Eleven con un vestido y una peluca rubia, es inevitable recordar el momento en que E.T. es disfrazado con indumentaria similar para pasar desapercibido. Igualmente el primer momento en que Eleven es encontrada, recuerda el momento en que encuentran a E.T.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia es especialmente conmovedora, y tiene una gran influencia sobre el argumento entero de la serie. E.T. evoca el extraterrestre al que no debe temerse, el instinto protector ante lo indefenso, la nobleza de la mente infantil, los poderes benévolos y la unión que logra el amor y la amistad. Es así

como la nostalgia aquí surge del recuerdo y las sensaciones que deja la bella relación entre Mike y Eleven y los demás chicos, que se asemeja mucho a la relación de E.T con Elliot y sus amigos, esta relación de protector y protegido desencadena un sin fin de aventuras y desafíos que son superados gracias a la amistad.

Figura 25. Stranger Things / E.T. el extraterrestre viaje en bicicleta y poderes.

Figura 26. Encuentro de Eleven y de E.T.



Ficha 25. Poltergeist.

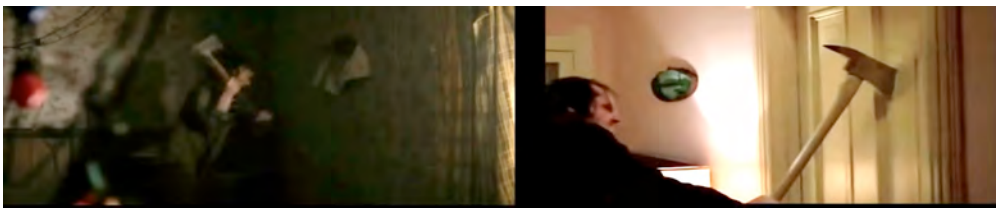
a. Nombre de la referencia: Poltergeist.
b. Fecha en que aparece originalmente: 1982
c. Lugar o producto de aparición original: Poltergeist / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Puede reconocerse dentro de la trama general. En tanto que en Poltergeist, una casa es azotada por los terrores de otro mundo.

f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento clave dentro del argumento de la serie, ya que la situación de Stranger Things se da de manera similar a la de la película del 82. La pequeña de la familia queda atrapada en un plano diferente que existe paralelamente al mundo real, la madre de la niña logra entrar a este plano a buscarla, atada a un cordón que la conecta al mundo real. De forma similar sucede en Stranger Things cuando Will queda atrapado en el mundo del Demogorgon y Joyce va en su búsqueda. La familia de Poltergeist, también se comunica con la niña a través de las paredes.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Algunas de las referencias de Stranger Things recuerdan momentos únicos de Poltergeist, como la referencia exacta de las madres en ambas películas al entrar al mundo paralelo atadas a un cordel que las mantiene conectadas al mundo real para salvar a sus hijos, y la forma de comunicarse a través de las paredes de sus casas con ellos.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) *Poltergeist* se puede evidenciar de manera casi que holística dentro de *Stranger Things*. El suspenso, el miedo, el terror, los seres desconocidos, el amor, la desesperación y la familia, son todos elementos que juegan un papel importante en ambas producciones, las escenas retomadas, las características estéticas y el concepto general, son vívidos viajes en el tiempo para los espectadores. El argumento centrado en infantes y madres desesperadas suscita una ansiosa nostalgia hacia lo que produjo en su momento ver el filme.

Ficha 26. El Resplandor

a. Nombre de la referencia: El Resplandor
b. Fecha en que aparece originalmente: 1980
c. Lugar o producto de aparición original: El Resplandor / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Se toma la icónica escena del hacha como un elemento de protección y ataque.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento relativamente aislado. Joyce, la madre de Will, toma un hacha para protegerse y atacar al monstruo que empuja la pared.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La toma, la posición de la cámara y los movimientos de Joyce recuerdan exactamente la escena del *Resplandor* en la que Jack quiere entrar en el cuarto donde se encuentra su esposa encerrada.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Esta referencia se centra principalmente en el rol íconico de Jack en *el Resplandor* y el arma que usa para ir tras su esposa. *Stranger Things* retoma el hacha como un homenaje a la escena escalofriante de la película de Kubrik, y cambia su concepto general al convertirla en un elemento de defensa y no de ataque. La fama de la cinta, propicia que el reconocimiento del hacha con los movimientos similares en los actores, se relacione inmediatamente al *Resplandor.*

Figura 27. El Resplandor



Ficha 27. Estados Alterados

a. Nombre de la referencia: Estados Alterados
b. Fecha en que aparece originalmente: 1980
c. Lugar o producto de aparición original: Estados Alterados / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: La privación sensorial por la que pasa Eleven, aparece como una referencia notable a la película Estados Alterados.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento que soporta el argumento general de la serie, al potenciar la idea de que Eleven es expuesta a un sin número de prácticas poco éticas y extremos experimentos para llevar su poder mental al límite.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) La simulación del ambiente de Estados Alterados, es muy cercana a la original, en tanto que ambos personajes que sufren la privación sensorial están conectados a receptores sensoriales en sus cabezas y son sumergidos en tanques de agua. (Figura 28)
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad,

valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Algunos de las principales temáticas del cine de los 80 fueron la ciencia ficción, el suspenso y el misterio, dentro de ellas, un amplio espectro de ideas, objetos y conceptos fueron puestos en escena. En cintas como *Firestarter y Estados Alterados*, el control mental, los poderes extraordinarios, la ciencia exploratoria, el abuso desmedido, el suspenso y el miedo son elementos clave. Así, al retomar esta referencia en *Stranger Things* el espectador revive un pasado tensionante, aterrador y emocionante, a partir de la recreación de escenas y la apropiación de argumentos e indumentarias, que rodean la sensación general de estos géneros cinematográficos.

Figura 28. Tanques de inmersión y privación sensorial Stranger Things / Estados Alterados

Ficha 28. Cuenta conmigo

a. Nombre de la referencia: Cuenta conmigo
b. Fecha en que aparece originalmente: 1986
c. Lugar o producto de aparición original: Cuenta conmigo / Película
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparece como elemento referencial de fondo, evocando el gran lazo de amistad entre los chicos.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un

elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) En ambas producciones, los chicos emprenden una peligrosa aventura para salvar a su amigo perdido. En ambos productos, hay una concepción de lealtad sosteniendo el argumento general.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento) Principalmente la toma en la que los chicos caminan por el riel del tren, es tomada específicamente de *Cuenta conmigo* (Figura 29)
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. Dado que la idea de la serie es ambientarse en 1983, los recursos tecnológicos actuales se usan en pro de esa intensión, por lo tanto no se ve muy diferente en relación al producto original.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…) Aís como en *E.T.* los chicos de *Cuenta conmigo*, sirven como símbolo de amistad, camaradería y lealtad que retoma *Stranger Things* en su argumento principal. Para darle el toque nostálgico se recrean escenas reconocidas como las caminatas por el riel de tren. Muchas de las películas de la época se caracterizaron por contener aventuras infantiles, donde se utilizaban artefactos de comunicación como los *Walkie Talkies*, se corría por las calles en bicicleta, y se escondían secretos de los padres, tal como lo podemos observar en *Stranger Things*. Mike, Dustin, Will y Lucas se encargan de revivir esas sensaciones de aventura, unión y complicidad infantil que no solo fueron vistas por muchos en este tipo de películas, sino también vividas gracias a las condiciones sociales del momento.

Figura 29. Stand by me / Stranger things rieles del tren

Ficha 29. John Carpenter compositor

a. Nombre de la referencia: John Carpenter
b. Fecha en que aparece originalmente: 1970 - 1980
c. Lugar o producto de aparición original: Halloween (1978), La niebla (1980), La cosa (1982)
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: La serie toma el trabajo del compositor John Carpenter como una referencia musical que se extiende durante toda la temporada.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento decorativo de gran impacto, ya que logra darle además del misterio y el suspenso, un toque nostálgico a la serie.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación,

musicalización, diálogos de acompañamiento). John Carpenter es reconocido por ser el creador de las bandas sonoras de muchas de las películas de terror de los 70 y 80, esta referencia implica directamente un contenido nostálgico. De igual manera, la composición musical hecha a partir de sintetizadores análogos logra el efecto de un nostálgico y de suspenso necesario para el argumento de la serie.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. En el caso de la composición musical, los creadores de la banda sonora de la serie Kylie Dixon y Michael Stein, utilizaron el *Prophet-6*, un sintetizador que intenta recrear la textura y la sensación de los teclados sintetizadores de los años 70 y 80.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores, amistad, familiaridad, aventura, consumo…). De manera similar a las otras piezas musicales que se han analizado en este trabajo, la referencia al trabajo de John Carpenter trae consigo una vibra ochentera indiscutible. El sonido característico de su obra y de lo que a partir de ella se creó por muchos otros productores musicales en el género del misterio, el terror y el suspenso, se ha convertido en un elemento estético de alto poder evocativo. *Stranger Things* hace un trabajo magnífico a la hora de recrear con alta fidelidad la sensación y la percepción auditiva de la época en la que toma lugar la historia, llevando así al espectador a sentirse inmerso casi que sin darse cuenta, en una producción no contemporánea sino mucho anterior.

Ficha 30. Should I stay or should I go

a. Nombre de la referencia: Should I stary or should I go
b. Fecha en que aparece originalmente: 1982
c. Lugar o producto de aparición original: Album: Combat Rock / The Clash
d. Lugar o producto de aparición actual: Stranger Things
e. Contexto en el que aparece actualmente: Aparece como una conexión entre Will y su familia durante toda la serie.
f. Descripción de la aparición actual: (como un elemento aislado de la trama, como un

elemento "decorativo", un elemento de consumo, elemento clave dentro del argumento, etc) Es un elemento clave para la trama, ya que en varias ocasiones es usado para indicar de la presencia de Will en el mundo paralelo y como forma de comunicación entre Will y su familia y amigos.
g. Características nostálgicas alrededor de la referencia (colores, iluminación, musicalización, diálogos de acompañamiento). La canción en si es una oda al rock ochentero.
h. Modificación de la apariencia original gracias a los recursos tecnológicos actuales. No aplica.
i. Significado dentro del nuevo producto (entretenimiento, recuerdos, cotidianidad, valores (amistad, familiaridad, aventura, consumo…). Esta referencia hace un homenaje al género del Punk-Rock que estaba en boga en el tiempo en el que se supone sucede la serie. Es un viaje sonoro al pasado que se repite una y otra vez dentro de la serie.