

LO ARTÍSTICO Y LO INDUSTRIAL EN LA ESTÉTICA DEL CINE

una propuesta de investigación

Fernando Vizcarra

En Latinoamérica, las labores de investigación y de análisis sobre el campo del arte y los medios de difusión, con algunas excepciones, se han realizado de forma paralela, con escasos lugares de encuentro y con poca presencia en las agendas académicas, a pesar de que ciertos elementos del arte contemporáneo y de la cultura de masas se han amalgamado con frecuencia en los contenidos audiovisuales, principalmente en el terreno del lenguaje cinematográfico.

Aunque sabemos que en algunas naciones de Europa y en países como el Brasil, Canadá y Estados Unidos se han producido más conocimientos en torno a esta temática, la expansión de la industria del entretenimiento, los procesos de globalización y su impacto en las culturas, el desarrollo acelerado de tecnologías y lenguajes audiovisuales y la multiplicación de submercados culturales, entre otras importantes variables, están proponiendo, de manera renovada, interrogantes pertinentes para el ámbito mexicano y latinoamericano de las ciencias sociales y las humanidades.

Este proyecto de investigación busca, por lo tanto, explorar ciertas zonas de convergencia estética entre medios de difusión y arte contem-

poráneo, en una muestra de productos cinematográficos de la vertiente denominada *cyberpunk*. En efecto, intentamos precisar un conjunto básico de elementos simbólicos de articulación entre el campo del arte y los medios de difusión en la especificidad estética de lo que podríamos llamar la última vertiente del cine futurista del siglo XX. Aunque en el apartado correspondiente hablaremos con mayor detenimiento de las principales características de los filmes *cyberpunk*, por el momento podemos decir que se trata de una corriente del cine de ciencia ficción o, mejor dicho, de cine futurista, que incorpora en sus historias un entorno social y humano en decadencia, definido por un pesimismo psicológico y cultural sobre los horizontes del porvenir. Esta saga confronta la utopía de la modernidad mediante escenarios urbanos en descomposición, donde se conjugan la virtualidad y sus máquinas, la manipulación de la memoria individual y social como estrategia del poder, el asalto marginal a la tecnología como forma de sobrevivencia, y el vínculo estrecho entre las crisis del presente y los escenarios posibles del futuro. En las películas *cyberpunk*, la ciudad se muestra como protagonista y testigo del desencanto de la civilización entera y es un elemento esencial de su configuración estética. Sin duda, podemos situar el origen de esta vertiente en *Blade Runner* (1982), la cinta clásica del británico Ridley Scott.

Metodológicamente, este proyecto se ubica en la confluencia que las humanidades y las ciencias sociales han experimentado a lo largo de los siglos XIX y XX, particularmente en el terreno de los estudios cualitativos sobre el discurso y la cultura. Con el devenir, algunas vertientes de la antigua tradición humanística, consagrada en la interpretación erudita de textos e imágenes y de las ciencias sociales, aquellas preocupadas por la comprensión de los procesos culturales, fueron conciliando sus campos de interés y ampliando sus fronteras cognitivas, principalmente a partir de la generación de interrogantes en torno a la información y la comunicación. Como apunta Klaus Bruhn Jensen, especialmente “en las humanidades, el cambio cualitativo ha sido un cambio comunicativo” (Jensen 1993:28). Por lo tanto, para los propósitos de este proyecto, debemos situar el estudio de la estética cinematográfica en el espacio reflexivo donde convergen las teorías sociales de la cultura y los estudios sobre el arte desde las perspectivas de la filosofía, la historia y la crítica.

En el estado de la cuestión será indispensable presentar un panorama de las principales tendencias de investigación y análisis que exploran las relaciones entre los problemas estéticos de la comunicación y los pro-

blemas comunicacionales del arte, desde la mirada cualitativa de las ciencias sociales y las humanidades, donde podremos reconocer las líneas de reflexión que han abierto sobre esta temática las obras de varios autores, entre ellos, Rudolf Arnheim, Raymond Williams, Regis Debray, Román Gubern, Gillo Dorfles, Umberto Eco, Jesús Martín Barbero, Nestor García Canclini y, principalmente, las aportaciones teórico metodológicas que desde la sociología de la cultura ha realizado Pierre Bourdieu, cuyos planteamientos centrales retomaremos para la construcción de nuestro objeto de estudio.

Justificación

El tema de este proyecto de investigación responde a la necesidad de incorporar al campo académico de la comunicación en México, la investigación y el análisis sobre las relaciones entre arte y medios de difusión en el contexto de la sociedad de comunicación y cultura de masas, con el propósito de brindar algunos elementos para identificar los vínculos de la estética con la construcción de relatos y con los procesos de producción de significados en la sociedad.

Más allá de esta aspiración esencialmente académica, en el terreno de lo histórico y social, sabemos que han existido fuertes y contradictorios lazos entre medios de difusión y tradiciones artísticas, desde la aparición de la fotografía en el siglo XIX hasta el desarrollo del cine, el video y el arte digital en el siglo XX. Sin embargo, al parecer, nunca como hoy las artes y las tecnologías audiovisuales habían estado tan estrechamente ligadas. Al respecto, Roman Gubern dice:

Las artes de mayor difusión e influencia social avanzan vinculadas al desarrollo tecnológico. (...) Dicho sea con todo respeto a los tradicionalistas que siguen utilizando el "hardware" de hace cinco siglos, como el pincel, la paleta y los pigmentos pastosos. El arte contemporáneo es el arte derivado de nuestra revolución tecnológica contemporánea, y lo demás será respetable y hasta hermoso, pero irremisiblemente extemporáneo (Gubern, 1992:40).

Hemos elegido el tema del cine, en general, porque creemos que éste es el único medio a través del cual el arte legítimo tuvo un impacto significativo en la cultura de masas durante el siglo XX. No es precipitado afirmar que muchas de las ideas centrales de nuestro tiempo se encuentran en los dos géneros narrativos por excelencia: la novela y el cine. Éste, por su parte, ha sido un poderoso espejo de mitologías, conflictos y aspiraciones de la sociedad. También ha provocado nuestras imágenes

del futuro, se ha rebelado a las cárceles de la cotidianidad y ha dejado constancia de su enorme poder de encarnación. El cine no oculta la complejidad humana, por el contrario, la revela y la pone en contacto con las formas de sobrevivencia de la sociedad. Particularmente, hemos elegido la corriente *cyberpunk*, porque algunas de sus obras han representado en los últimos veinte años no sólo un terreno fértil de experimentación narrativa y audiovisual, sino también porque sus contenidos conllevan una respuesta crítica y creativa a las promesas incumplidas de la modernidad. Como muchos otros cinéfilos, mi relación con los filmes *cyberpunk* inició a través de la ciencia ficción (*Metropolis*, *2001 Odisea del Espacio*, *Dunas*, *Alien*, etcétera) y con mayor énfasis a partir de mi adscripción a una especie de culto generacional por *Blade Runner*, el filme pionero de Ridley Scott.

Cabe recordar que, en alguna etapa de su trabajo intelectual, los actores más importantes de la historia del pensamiento social han abordado diversos temas vinculados al arte, la literatura y la estética. Recordemos los escritos de Marx, Weber, Freud, Benjamin, Sartre, Adorno, Morin, Heidegger, Habermas o Popper, entre otros, dedicados a problematizar algún aspecto de esta temática. Sin embargo, a pesar de que el arte contemporáneo es incomprensible sin la presencia de las nuevas tecnologías de comunicación e información y sin la observación crítica de las audiencias, es aún notable, sobre todo en Latinoamérica, la escasez de trabajos dedicados a analizar los múltiples entrecruzamientos del campo de producción artística y los medios de difusión.

Aunque con notables limitaciones, las escuelas de comunicación en México, de donde surge el campo académico, han tenido principalmente dos tipos de acercamiento a esta temática. El primero es de orden académico y consiste en convertir al arte en objeto de análisis para explicar la organización del mundo social y sus procesos de producción de sentido. De este modo, a través de una mirada preponderantemente sociológica sobre el campo de producción artística, se busca poner en evidencia algunas coordenadas fundamentales para la comprensión de la sociedad. Así, a partir de autores como Marx, Adorno, Mukarovsky, Bourdieu o Eco, se estudia el fenómeno de la producción cultural y sus derivaciones en el entorno social.

El segundo acercamiento es principalmente pedagógico y consiste en abrir en los estudiantes la disposición a la experiencia estética, con el fin de ampliar, así, las posibilidades de la expresividad. En este caso, se trata de mejorar la intervención de los comunicólogos en los procesos de mediación expresiva a través del desarrollo del *saber estético*, del cual habla Guillermo Orozco. El primero pretende comprender la sociedad, el segundo busca mejorar la producción de mensajes.

En consecuencia, este proyecto de investigación se inscribe en el primer tipo de acercamiento: aquel que se propone interpretar un determinado ámbito de la realidad social a través del análisis de productos culturales que ponen de manifiesto el conflicto entre tradición y ruptura en el devenir histórico y social. De esta manera, la temática de arte y comunicación plantea la necesidad de asumir, como comunidad académica, el reto de construir convergencias entre lo que podríamos denominar *comunicología del arte y estética de la comunicación*, en un escenario social definido, entre otras cosas, por la presencia de diversas tecnologías de información y comunicación que seguramente participan en los procesos de recomposición constante de nuestra cultura en el orden de lo simbólico.

Propuesta metodológica

El presente proyecto pretende identificar algunos elementos esenciales de las estructuras simbólicas del arte y de los medios de difusión en las particularidades estéticas de una selección representativa de filmes denominados *cyberpunk*. Asume, por lo tanto, la búsqueda formal de una dialéctica: la construcción cognitiva de las relaciones primordiales entre un acervo de productos culturales (filmes *cyberpunk*) y sus condiciones históricas y sociales de producción, a partir del análisis de lo estético, concebido como una dimensión del discurso, en este caso, cinematográfico.

Asimismo, busca insertarse en la amplia tradición de investigación cualitativa en ciencias sociales y humanidades, retomando las aportaciones teórico metodológicas de diversos autores como Rudolf Arnheim, Jaques Aumont, Bajtín, Roland Barthes, Omar Calabrese, Umberto Eco, Román Gubern, Yuri Lotman, Cristian Metz, John Thompson, Raymond Williams y, principalmente, adoptando de manera dinámica las premisas básicas del enfoque histórico estructural y de la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu, ambos necesarios para la construcción de nuestro marco teórico conceptual. De igual forma, el proyecto contem-

pla la implementación de un modelo de análisis sociosemiótico de la imagen para la exploración del objeto concreto de estudio. De esta forma, buscamos una estructura pertinente de investigación que nos permita cotejar un conjunto de concepciones teóricas con datos particulares obtenidos de la observación empírica.

Para el planteamiento de este proyecto, entendemos los conceptos de tipo teórico como aquellas formulaciones abstractas orientadas a establecer matrices de comprensión sobre la sociedad, a partir de procesos de indagación y análisis social. Por su parte, los conceptos de tipo metodológico son aquellos encaminados a operacionalizar los enunciados de la teoría social, para construir el marco interpretativo del objeto concreto de estudio. En este sentido, habremos de considerar lo teórico metodológico como el plan orgánico, informado, reflexivo y explícito de la acción investigadora.

En este orden, ubicamos la perspectiva cualitativa en el corazón del paradigma hermenéutico, definido como una ciencia interpretativa en busca de significados, y encauzado a producir conocimiento a partir de un marco epistemológico distinto al paradigma positivista. De acuerdo con Guillermo Orozco, el

paradigma hermenéutico se diferencia del positivista y del realista porque da el mayor peso no a lo que es, sino a la *interpretación* de lo que es, (...) no interesa llegar a un conocimiento *objetivo*, sino llegar a un *conocimiento consensuado* (Orozco 1997:33).

Los métodos cualitativos de investigación sobre comunicación se orientan, principalmente, a conocer cómo los procesos de significación se constituyen y se transforman en los individuos y grupos, impactando el sentido de las prácticas comunicativas y sociales. Es decir, "cómo la comunicación constituye rituales, funciones y relaciones de poder en la vida contemporánea" (Lindlof 1995:22). Asimismo, buscan comprender tanto la diversidad como las transformaciones culturales de la sociedad, reconociendo las facultades de los actores para establecer sus propias iniciativas bajo ciertas determinaciones estructurales. Desde esta perspectiva, los estudios interpretativos tratan de esclarecer las articulaciones entre la agencia (lo emergente) y las estructuras sociales (lo estable).

El paradigma hermenéutico, por lo tanto, concibe la realidad social no como algo ya dado, sino como un devenir cambiante y multidimensional. Con base en esto, podemos afirmar que el objeto de estudio se construye, desde dicha perspectiva, mediante un proceso de reflexividad lógica fundamentada en la tradición de la teoría social y en métodos cualitativos de indagación. A contracorriente del paradigma positivista,

enfocado a establecer leyes sobre lo social, el hermenéutico va en busca de significados. Por lo tanto, más allá de la recolección de datos, el trabajo cualitativo pretende construir sentido en torno a determinadas prácticas socioculturales y comunicativas. En esta dirección, hemos considerado para nuestro estudio la pertinencia del método cualitativo no como una orientación excluyente y aislada, sino como una elección informada para acceder a las dimensiones de nuestro objeto de conocimiento, a partir de preguntas formuladas desde el interés y la necesidad cognitiva de la *comprensión*. La decisión por una perspectiva metodológica debe responder, en consecuencia, a la integración de los niveles metateórico (objeto de indagación), teórico (formas de representación del objeto) y empírico (técnicas de extracción y análisis de datos), que permitan mayores niveles de coherencia en los enunciados sobre la realidad investigada (Bericat, 1998:19). Lo cualitativo, como una forma de segmentación del universo metodológico, se asume entonces como estrategia de especialización y cualificación, frente a la variedad de paradigmas y enfoques metodológicos existentes. Así, la elección de esta perspectiva responde a la necesidad de establecer una lógica de investigación cuyo diseño sea legítimo en su construcción teórica. Asimismo, debemos mencionar que la forma privilegiada de inferencia lógica será la deducción, que parte de un conjunto de premisas conceptuales para explicar un objeto concreto de análisis y orientar, en consecuencia, el razonamiento dialéctico. En efecto,

El modelo clásico de metodología hipotético-deductiva se justifica por la necesidad de contrastar con datos empíricos teorías sociales preexistentes. Se trata, por tanto, de deducir de la teoría proposiciones lógicamente conectadas con ella, así como hipótesis operacionalizadas que determinen la producción del dato, y puedan ser sometidas a contrastación empírica (Bericat 1998:81).

Aunque en todo proceso de investigación existe tanto deducción como inducción, en la medida en que “nos movemos desde las ideas a los datos así como también desde los datos a las ideas” (Hammersley 1992; citado en Bericat 1998:81), debemos precisar que en nuestro proyecto se otorga prioridad temporal al proceso de deducción, y prioridad conceptual a la teoría. En este vaivén de apertura y cierre que exige el pensamiento dialéctico, identificamos la perspectiva cualitativa no sólo como una manera de abordar la realidad, sino como una dimensión de nuestro propio objeto de conocimiento que demanda una racionalidad particular. Se trata de explorar con el mayor rigor posible las relaciones de lo humano y lo social en un acervo delimitado de productos sociocul-

turales, apuntando hacia una construcción pertinente de significados. Sobre este punto, Jesús Galindo nos recuerda:

El asunto metodológico del conocimiento de la cultura no es sólo cuestión de configuraciones y trayectorias, de organización de información, de niveles de composición y relaciones de información, de sistemas y estructuras simbólicas y operativas; es sobre todo un asunto de sentido, de orden entendido de lo interno y lo externo. La conciencia se forma en el sentido, la conciencia es la forma superior de la configuración humana (Galindo, 1997:45).

Desde esta mirada cualitativa, el enfoque histórico estructural, concebido como un recurso metodológico, busca comprender la complejidad de determinados fenómenos sociales a partir de la definición y el análisis de las articulaciones correspondientes entre el individuo y las estructuras. Bajo esta óptica, asumimos que los procesos individuales están condicionados por diversas estructuras globales, que se expresan dinámicamente en forma de clases, aparatos, instituciones, leyes, normas, roles, valores, y otras determinantes mediadoras. Dichas estructuras, fijan límites al comportamiento individual y a las relaciones sociales. Sin embargo, también creemos que los actores, en un proceso dialéctico, reproducen, recrean y transforman las estructuras en los diversos escenarios de lo cotidiano, con sus respectivas dosis de contingencia y azar. En este sentido, para Anthony Giddens, la acción humana no es la simple manifestación de la voluntad personal, pero tampoco la estructura social es un factor de constrictión externo de lo individual. La agencia y la estructura se cruzan en las prácticas, las cuales continúan estructurando los contextos de la acción y produciendo una relativa estabilidad del sistema social (Giddens 1986). Como lo mencionan Cardoso y Faletto:

Para nosotros es necesario reconocer desde el principio que las estructuras sociales son el producto de la conducta colectiva del hombre. Por lo tanto, aun cuando sean perdurables, las estructuras sociales pueden ser, y de hecho son, transformadas continuamente por los movimientos sociales. Consecuentemente, nuestra aproximación es a la vez estructural e histórica: ésta enfatiza no sólo el condicionamiento estructural de la vida social, sino también la transformación histórica de las estructuras por el conflicto, los movimientos sociales y las luchas de clases. Entonces nuestra metodología es histórico-estructural. (Cardoso y Faletto 1979; citados en Sánchez Ruiz 1992: 63).

Sin embargo, en un rango particular, el estudio de la estética cinematográfica también nos remite con más precisión a la noción de formas simbólicas, definidas como *un amplio campo de fenómenos significati-*

vos, de acuerdo con John Thompson en su concepción estructural de la cultura. Thompson define el análisis cultural como

el estudio de las formas simbólicas —es decir, las acciones, los objetos y las expresiones significativos de diversos tipos— en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas (Thompson 1998:203).

Aunque podemos considerar, por lo tanto, a la estética cinematográfica como una forma simbólica en un contexto estructurado, es indispensable establecer las fases o interfases entre lo particular y lo global, o mejor dicho, entre lo biográfico y lo histórico de nuestro objeto concreto de investigación. Podemos, entonces, reconocer que la estética de la corriente cinematográfica conocida como *cyberpunk*, está constituida por diversas variables con múltiples escalas, ángulos, relaciones y determinaciones históricas, que más adelante delimitaremos a partir de la definición de niveles y dimensiones particulares de observación y análisis.

De este modo, pretendemos analizar los datos de la experiencia obtenidos del análisis filmico sociosemiótico, relacionándolos con el contexto construido a la luz del enfoque histórico estructural, así como de los conceptos básicos de la teoría social propuesta por Pierre Bourdieu, entre otros autores. Es decir, buscamos enlazar dialécticamente un nivel particular de producción de bienes culturales (filmes *cyberpunk*) con algunas normas básicas de funcionamiento de determinados ámbitos de la sociedad (campos de producción artística y cinematográfica). En este orden, debemos reconocer, de acuerdo con Jensen, que

la investigación cualitativa se basa en el proceso dialéctico del trabajo teórico y empírico de lo que es, en principio, una infinita semiosis científica (Jensen 1997:239).

Intentamos, pues, reencontrar el objeto concreto de estudio en un nivel superior de interpretación, a partir de la articulación entre lo teórico y lo empírico, tratando de mantener una perspectiva equilibrada, donde nuestro objeto específico de conocimiento no desaparezca en el análisis macro del fenómeno; pero también, donde éste no pierda su dimensión sociocultural en la aplicación de un modelo de análisis particular.

El punto de partida de nuestro modelo de análisis es el concepto de género. Apunta, en primer término, hacia la definición del cine futurista como un género cinematográfico, y del *cyberpunk* como subgénero. En este sentido, un género es un tipo de discurso ritualizado, cuya forma específica de estructuración permite su reconocimiento y diferenciación de otros “tipos relativamente estables de enunciados” (Bajtín 1999:248), fijando en consecuencia ciertos límites a todo ejercicio inter-

pretativo. Todo género presupone en realidad un catálogo de historias, tramas y argumentos producidos bajo un horizonte relativamente fijo de estrategias de enunciación que ponen en juego determinadas premisas y modos de lectura. El primer reto consiste en identificar la naturaleza del cine futurista y del *cyberpunk*, como género y subgénero cinematográficos, constituidos históricamente en correspondencia con ciertos contenidos temáticos, estilos y composiciones, y bajo condiciones de producción específicas. Desde este enfoque es posible entender el cine futurista como un género discursivo complejo, surgido en un contexto relativamente desarrollado, organizado y múltiple de comunicación cultural (Bajtín 1999). De acuerdo con Jensen,

A través del lenguaje, la realidad se vuelve social; a través de los géneros, la realidad social se convierte en el objeto de formas específicas de historias contadas, argumentos y acciones. El género puede ser el nivel analítico en el que se puede decir que convergen los sistemas de investigación socio-científico y humanístico, con implicaciones tanto para la teoría como para la metodología (Jensen 1993: 49).

Una vez definida la naturaleza del género y subgénero, conocidos como cine futurista y *cyberpunk* respectivamente, se trabaja con los filmes seleccionados situándolos en el contexto del *cyberpunk* y se observa cada obra con base en la propuesta de segmentación de Metz conocida como tipos sintagmáticos: escena, secuencia, sintagma alternante, sintagma frecuentativo, sintagma descriptivo y plano autónomo. Y con los conceptos de denotación y connotación de Roland Barthes. La lectura de los elementos que constituyen la estética de la imagen filmica se establece con referencia al texto filmico en su conjunto, es decir, de acuerdo con sus relaciones intertextuales, y simultáneamente con su contexto histórico y social. El modelo de análisis está integrado a partir de las propuestas de Bajtín, Christian Metz, Yuri M. Lotman, Roland Barthes y Umberto Eco, principalmente. Este recurso de análisis filmico, por consiguiente, trata de recuperar aquellos elementos cardinales de configuración estética a través de un ejercicio de desmontaje y rearticulación de la imagen cinematográfica, y del cual hablaremos con mayor amplitud en el apartado correspondiente al protocolo de análisis. De acuerdo con Jensen, podemos afirmar mientras tanto que:

Los análisis en profundidad del discurso humano pueden entenderse como una exploración recursiva a fondo de aquellos elementos individuales que pueden convertirse en un punto de acceso al universo que transmite el discurso completo (Jensen 1997:249).

En un primer nivel de acercamiento a nuestro objeto de estudio, el proyecto sostiene la idea de que todo proceso comunicativo tiene una dimensión estética que puede incidir en el significado del discurso y en la naturaleza y sentido de la interacción de los sujetos. De allí la importancia de pensar la estética no sólo como filosofía del arte, sino también como estrategia comunicativa. Es decir, como el análisis de la disposición intencional de los elementos formales del discurso para la búsqueda de la eficacia en los procesos de comunicación.

Conscientes de las múltiples definiciones e interpretaciones históricas del concepto de estética, cuyos caminos van de la metafísica a la moral, de la teología a la semiótica, de la psicología a la literatura, y de la poética a la sociología, entre otros senderos, hasta el debate durante casi todo el siglo XX sobre su autonomía como campo de conocimiento independiente de la filosofía y la historia, retomaremos para los propósitos del presente estudio la noción de Raymond Bayer, en términos generales, de estética como "*reflexión acerca del arte*" y, específicamente, como "*ciencia del aspecto*" (Bayer, 1998:7,449). A partir de esta idea de estética entendida como estudio de las formas, en tanto que generación de sentido o discurso en torno a las formas visibles y conceptuales de un producto, en este caso cinematográfico, recuperamos las principales nociones de forma según Wladyslaw Tatarkiewicz, concebida como apariencia externa o estilo, como figura, como disposición o combinación de las partes de una obra, como límite o contorno de un objeto o imagen, como "*esencia conceptual de un objeto*" en referencia a Aristóteles, o como "*contribución de la mente al objeto percibido*" según Kant, de acuerdo a la evolución histórica de dicho concepto (Tatarkiewicz, 1992:254-255). Podemos afirmar entonces que la forma, comprendida como aspecto o contorno (*shape*), constituye la imagen exterior de una estructura, es decir, de una articulación interna, o de un sistema de correspondencias al interior de un ente delimitado. Es por ello que Kahler define, a grandes rasgos, la forma como "*estructura que se manifiesta en aspecto*" (Kahler, 1993:12). Asumimos, a partir de lo anterior, la noción de estética cinematográfica como el estudio de las estructuras internas que definen la composición visual y sonora del producto filmico.

Sin embargo, este concepto de estética entendido como reflexión sobre el aspecto formal de una determinada configuración significativa, sería insuficiente para los objetivos de nuestra investigación si no considera el contexto histórico y social que introduce, de manera compleja, ciertos elementos condicionantes tanto en los procesos de producción cinematográfica como en los marcos interpretativos del propio objeto de

conocimiento. Es necesario tomar en cuenta las estructuras sociales del fenómeno filmico para comprender e interpretar sus peculiaridades estéticas. En este sentido, Bourdieu reconoce que la

sociología o la historia social no pueden entender nada de la obra de arte, y sobre todo de lo que forma su singularidad, cuando toman como objeto un autor o una obra de manera aislada (Bourdieu 1990:229).

La tradición humanística ha insistido en que la coherencia y validez de la interpretación erudita se fundamenta en gran medida en la capacidad del analista para poner en relación la obra, el autor y su contexto. Al respecto Jensen sostiene que desde

una perspectiva humanística, los contenidos deben conceptualizarse como expresión de una subjetividad y estética particulares, y como la representación de un contexto concreto (Jensen 1993:29).

De este modo, el discurso (mensaje), la subjetividad (comunicador) y el contexto (estructura social) se convierten en elementos centrales para el análisis sistemático de la producción de sentido (Jensen 1993).

Es indispensable, entonces, abordar la variable estética de los filmes representativos de la corriente denominada *cyberpunk*, simultáneamente, como expresión de universos constituidos históricamente, cuyas tradiciones y normas de funcionamiento y reconocimiento, se producen, reproducen y transforman en espacios sociales estructurados. Desde este ángulo, los mundos del arte y los medios de difusión son comprendidos como campos sociales relativamente autónomos que, de acuerdo a nuestras premisas iniciales, experimentan espacios de confluencia en la dimensión estética de los filmes *cyberpunk*, modificando asimismo los principios estéticos fundamentales del propio arte y de los medios masivos, en el contexto de la sociedad de comunicación y cultura de masas. Al respecto, dice Lotman que "el cine es un arte de masas" (Lotman 1979:132), y esta idea nos es de gran utilidad si retomamos el concepto de arte desarrollado por Tatarkiewicz:

El arte es una actividad humana consciente capaz de producir cosas, construir formas o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque (Tatarkiewicz 1992:67).

En este sentido, el cine puede ser un producto artístico al que debemos añadir la cualidad de lo masivo, entendido como aquellos elementos de la cultura diseminados por los medios de difusión, que pertenecen a amplios sectores de población heterogéneos y anónimos expuestos a un desarrollo tecnológico más complejo. Por lo tanto, este proyecto bus-

ca identificar y analizar lo artístico y lo masivo en la estética de la representación visual de un corpus de filmes *cyberpunk*.

En un rango de observación más amplio, consideramos que los bienes y productos de la cultura de masas son portadores de estéticas que pueden contribuir a la definición de formas de ver y de sentir el mundo en escenarios delimitados. Consecuentemente, podemos suponer que las narrativas que provee la industria cinematográfica tienden a homogenizar las estructuras de significado de las audiencias, a partir de determinadas formas discursivas donde interviene, de manera importante, la variable estética. De allí que los procesos de globalización se caractericen no sólo por la diseminación de experiencias culturales en ciertos sectores de la sociedad, sino también, en un nivel más específico, por la interiorización de valores estéticos socialmente compartidos. Aunque reconocemos la importancia de estudiar el rubro de las audiencias para ampliar nuestra comprensión sobre las múltiples correspondencias entre producción y consumo de bienes culturales, es necesario precisar que nuestro proyecto atiende fundamentalmente al análisis de determinados aspectos de la imagen filmica. De acuerdo con el enfoque histórico estructural, podemos considerar la estética cinematográfica como un tipo de mediación expresiva

de las propuestas culturales –pero también económicas y políticas– de las organizaciones emisoras. Las mediaciones expresivas son resultado del trabajo “propiamente” cultural, semiótico-comunicacional, de los medios. Son mediaciones entre la realidad y (algunas de) sus representaciones públicas... (Sánchez Ruiz 1992:100).

En este orden, las preguntas problemáticas que guían el planteamiento del presente proyecto son las siguientes: ¿Qué relación tiene la estética con la construcción de relatos y con los procesos de producción de significados en la sociedad? ¿Qué cambios han experimentado los conceptos tradicionales de arte y estética a la luz del desarrollo de los medios de difusión y las nuevas tecnologías audiovisuales? ¿De qué fundamentos estéticos propios del campo del arte se ha apropiado la industria cinematográfica en su nivel discursivo? Y principalmente: ¿Cómo confluyen los valores de la industria cinematográfica y del cine como arte en los filmes más representativos del *cyberpunk*? ¿Cómo se constituye la dimensión estética en el discurso cinematográfico del *cyberpunk*? ¿Cómo se configura lo estético concebido como estrategia comunicativa en los filmes *cyberpunk*?

En síntesis, los objetivos generales y particulares de esta investigación son:

Objetivos generales

- 1) Examinar las principales transformaciones del campo de producción artística contemporáneo en la especificidad de su dimensión estética, frente a la expansión industrial, transnacional y monopólica de los medios de difusión.
- 2) Identificar y explorar en el lenguaje cinematográfico de tres obras representativas del *cyberpunk*, los lugares de convergencia entre los principios artísticos contemporáneos y la estética de la comunicación y cultura de masas.
- 3) Identificar y analizar las articulaciones entre el cine como arte y el cine como industria, en la dimensión estética de tres obras cinematográficas representativas del *cyberpunk*.

Objetivos particulares

- 1) Precisar un conjunto de elementos estéticos de articulación entre el cine como arte y el cine como industria en el contexto de la sociedad de comunicación y cultura de masas, a partir del análisis sociosemiótico de tres obras representativas del *cyberpunk*.
- 2) Establecer los vínculos formales entre los principios básicos del cine como arte y del cine como industria, en la dimensión estética de tres filmes representativos del *cyberpunk*.
- 3) Identificar y explorar aquellos elementos estéticos donde convergen las *formas* artísticas y las *formas* industriales en el discurso cinematográfico de tres obras representativas de la vertiente *cyberpunk*.

En la escala de observación empírica, por su parte, las tres películas que serán analizadas como productos representativos de la senda *cyberpunk*, son *Blade Runner* (1982. Dir. Ridley Scott), *Nirvana* (1996. Dir. Gabriele Salvatores), y *The Matrix* (1999. Dir. Hermanos Wachowski). El criterio de selección de estas obras fue el siguiente: 1) Que combina-

ran los elementos distintivos del *cyberpunk*, como un subgénero del cine futurista: virtualidad y manipulación de la memoria y la identidad, desarrollo tecnológico y marginalidad, control social, poder y clandestinidad, crisis de la idea de futuro, y relevancia del espacio urbano; 2) que tuvieran amplia distribución comercial y calidad cinematográfica; y 3) disponibilidad de los materiales en formato de video. Dicha elección se realizó a partir del principio de constitución de *corpus* de análisis, concebido como la integración lógica y reflexiva de una muestra no probabilística para un razonamiento cualitativo. La representatividad cualitativa de un corpus de análisis se establece a partir de las consideraciones de estratificación y funcionamiento de un conjunto de representaciones y valores sociales sobre determinados tópicos. Es una propuesta de ordenamiento de la realidad social mediante la estructuración del universo simbólico, con base en las lógicas de la investigación cualitativa (Bauer y Aarts 2000:19).

Cabe mencionar que el presente ejercicio tiene un diseño de investigación no experimental, es de corte transversal y prioritariamente deductivo. Asimismo, propone el uso de técnicas de investigación documental y de observación cualitativa del material seleccionado mediante un modelo de análisis sociosemiótico de la imagen.

De acuerdo con sus objetivos, este proyecto contempla la revisión teórica y la observación empírica en torno a tres ejes de análisis, a partir de los cuales exploraremos nuestro objeto específico de estudio: la estética de la representación visual de tres obras *cyberpunk*. Los tres ejes de análisis son:

- 1) Los principios estéticos esenciales del campo de producción artística contemporáneo, y sus derivaciones en la realización del cine como arte.
- 2) Los rasgos primordiales de la estética generada por la expansión industrial, transnacional y monopólica de los medios de difusión, y sus efectos en la realización del cine como industria.
- 3) El *cyberpunk*, entendido como subcultura y vertiente del cine futurista, en el contexto de la sociedad de comunicación y cultura de masas.

El primer eje se interroga por la constitución histórica y estructural del campo de producción artística contemporáneo, específicamente en su dimensión estética, y a partir del proceso mediante el cual las vanguardias de principios del siglo XX se apropiaron del cine como vehículo legítimo de expresión artística. Aquí queremos indagar, precisamente,

qué principios estéticos transfiera el campo del arte al lenguaje cinematográfico, en el marco de un sistema simbólico delimitado por escenarios de confrontación entre diversos actores, grupos e instituciones en torno a la definición de lo *verdadero* en el arte, y por procesos de autonomización relativa y control del mundo artístico. Al respecto, Jensen afirma que:

El problema de la teoría social y de la comunicación es, específicamente, averiguar cómo las personas se comprometen como sujetos u objetos en la vida cotidiana, cómo se alcanza la coordinación de la acción social y cómo las acciones motivadas de los sujetos se acumulan en tanto que estructuras sociales objetivas: ¿cómo se convierten en causas las intenciones? (Jensen 1997:224).

Habremos de situarnos, primeramente, en la Europa de fines del siglo XIX y principios del XX, porque es aquí donde las vanguardias estéticas establecieron las bases de lo que será el arte contemporáneo. Pero también, porque es en Europa, fundamentalmente, donde se producirá el canon de la estética occidental que determinará en gran medida el desarrollo del cine como arte. Revisaremos, por lo tanto, las principales aportaciones del expresionismo, el futurismo, el surrealismo y otros movimientos artísticos relevantes en la evolución de la estética cinematográfica, sobre todo del cine de ciencia ficción o futurista, y particularmente de la corriente *cyberpunk*. Por supuesto, no es nuestro propósito hacer de este estudio una historia exhaustiva del arte ni del cine mundial, sino rescatar aquellos elementos históricos esenciales que den cuenta de la configuración estética del cine como arte, en un corpus representativo de filmes *cyberpunk*. Como lo afirma Sánchez Ruiz:

No es necesario convertirse en historiógrafo para cada estudio concreto que se realice sobre un objeto o proceso social. Sin embargo, hay que estar dotado de "conciencia histórica", en la medida en que el presente es siempre resultado de la múltiple combinación estructural de condiciones pasadas, pero también que el momento actual es siempre el origen de las condiciones sociales futuras (Sánchez Ruiz 1992:64).

Para ello, a lo largo de este eje, retomaremos el concepto de campo de Pierre Bourdieu, con el fin de trazar algunas coordenadas lógicas para comprender en qué consiste la disputa por el dominio del sentido al interior del mundo del arte, y cómo se orienta la extraordinaria inversión de energía y vitalidad de determinados actores e instituciones en los procesos de construcción social de la realidad. Desde esta óptica, el campo es un escenario relativamente autónomo de relaciones de poder, históricamente constituido, capaz de regular, orientar y administrar la

energía de los actores y grupos sociales involucrados. La historia está hecha de energía social. Jesús Galindo reconoce al respecto que:

El primer problema del prisma humano es la energía, mantener la vitalidad, no dejar que disminuya más allá de lo pertinente; en muchos casos, impulsar su crecimiento y su expansión (...) La vitalidad mantiene en pie a todo programa humano hasta que se agota. Sin energía no hay presencia posible (Galindo 1997:49).

Asimismo, habremos de recurrir con frecuencia al concepto de campo de producción artística, entendido como espacio histórico social, estructurado y estructurante, constituido por agentes, instituciones y prácticas relacionadas con la producción, distribución y consumo (tanto material como simbólico) de bienes artísticos. Es, en palabras de Bourdieu,

ese universo que posee sus propias tradiciones, sus propias leyes de funcionamiento y de reclutamiento, y por ende su propia historia” (Bourdieu 1990:226).

Se trata, en síntesis, del lugar social donde se produce y legitima la creencia en el valor de la obra de arte y en la facultad de creación de valor del artista.

El segundo eje, por su parte, atiende los procesos básicos de configuración estética del cine industrial a partir de la conceptualización de los medios de difusión como entidades industriales, monopólicas y transnacionales, cuyos rituales de producción discursiva responden en general a estrategias de expansión y consolidación de mercados. En este eje, nos proponemos enunciar, en concreto, la lógica de lo masivo en la representación visual de los filmes *cyberpunk*. Abordamos aquellos aspectos de la industria cultural, la cultura de masas y la globalización que apuntan hacia la definición de lo masivo en la estética del cine futurista y, particularmente, del *cyberpunk*. Partimos de los orígenes del cinematógrafo, en el ocaso del siglo XIX, hablamos del surgimiento de la industria cinematográfica estadounidense y europea, y de los procesos actuales de transnacionalización e integración de las grandes corporaciones del audiovisual. Nuevamente, debemos aclarar que no pretendemos elaborar una historia completa de la industria cultural, sino de incorporar aquellos elementos esenciales del campo de producción industrial cinematográfica que inciden en la configuración estética de un acervo representativo de obras *cyberpunk*.

Por último, el tercer eje atiende la problemática social y mediática del *cyberpunk*, como subcultura y subgénero cinematográfico de la ciencia ficción. Describimos tanto los orígenes del término, como a sus diversas acepciones y usos culturales. Hablamos también de las características temáticas y formales de este tipo de filmes, como parte de la

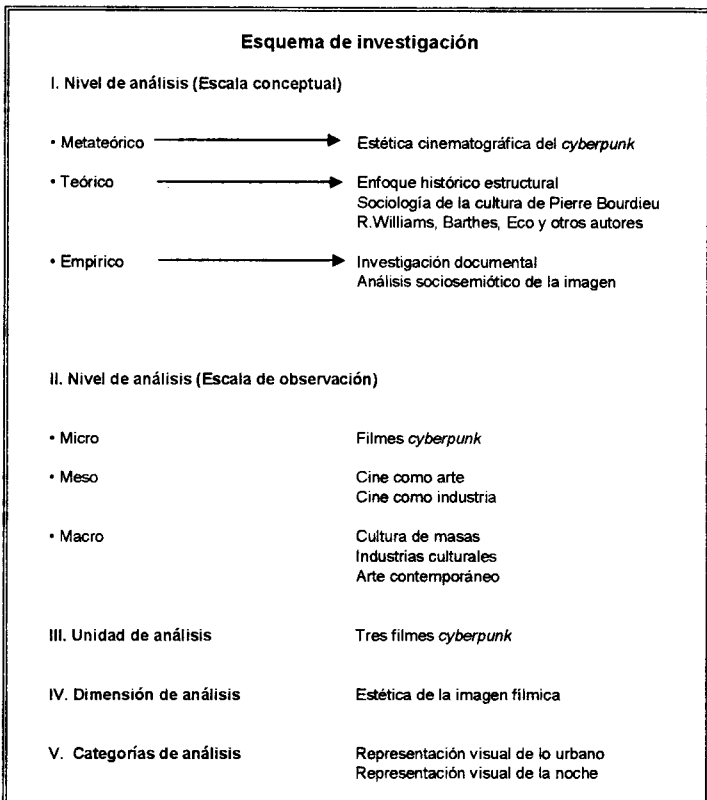
evolución del cine futurista; comentamos sobre algunos escritores, directores, actores y productores, y profundizamos en el análisis del corpus seleccionado. Es necesario poner en claro que estos ejes no deben considerarse como capítulos, sino como las líneas de desarrollo que atraviesan el trabajo en su totalidad.

Presuponemos que todo objeto de conocimiento se construye a partir de niveles y dimensiones de análisis que permiten acotar humanamente el universo de producción de datos disponibles, con el fin de profundizar en aquellos aspectos de nuestro mayor interés. En este recorte cognoscitivo del mundo, reconocemos que los niveles y dimensiones que estamos proponiendo no son los únicos que constituyen el fenómeno cinematográfico, por supuesto; pero sí creemos que son los más pertinentes para responder nuestras preguntas de investigación. Por nivel de análisis, entonces, entendemos "*la escala de observación y construcción conceptual*" (Sánchez Ruiz 1992:69) del objeto estudiado. Desde el punto de vista conceptual, nuestro objeto se construye en un nivel meta-teórico (estética cinematográfica del *cyberpunk*), teórico (sociología de la cultura de Pierre Bourdieu, entre otras aportaciones conceptuales) y empírico (investigación documental y análisis sociosemiótico de la imagen). Desde la escala de observación, en cambio, nuestro objeto se construye en un nivel micro (los filmes *cyberpunk*), trazando correspondencias pertinentes con un nivel meso (cine como arte y cine como industria), y con un nivel macro (industrias culturales, cultura de masas, arte contemporáneo y campos sociales). Por su parte, el concepto de dimensión se refiere al ángulo de análisis. Es decir, el énfasis sobre algún aspecto determinado de nuestro objeto de estudio (Sánchez Ruiz 1992:71). Al respecto, hemos establecido como dimensión fundamental de análisis, la estética de tres filmes representativos del *cyberpunk*. Asimismo, hemos precisado dos categorías de análisis: 1) la representación visual de lo urbano, y 2) la representación visual de la noche. De este modo, la ciudad y la noche se constituyen como nuestras categorías de análisis, es decir como los indicadores de la dimensión estética de cada filme seleccionado.

De esta manera, el presente proyecto reconoce que el fenómeno cinematográfico es tanto discursivo como social. Por lo cual, toda tentativa de exégesis debe contemplar tanto la intertextualidad del enunciado cinematográfico como sus relaciones con el sistema social de producción de significado. Una vez más esta posición insiste, de acuerdo con Jensen, en

la cuestión de cómo los niveles de estructuración social y discursiva están interrelacionados, lo cual es, quizás, el principal aspecto de un campo interdisciplinario de investigación en la comunicación de masas (Jensen 1993:41).

En este sentido, situamos el estudio del cine en el interior de este campo interdisciplinario, como un medio masivo fundamental en la conformación de la cultura del siglo XX.



Notas y referencias bibliográficas

Bibliografía:

- Arnheim, Rudolf. (1986) *El cine como arte*. Paidós. Barcelona.
- Aumont, J; A. Bengala, Et al. (1996) *Estética del cine*. Paidós Comunicación. Barcelona.
- Bajtín, Mijaíl M. (1999) *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI. México.
- Barthes, Roland. (1991) *El imperio de los signos*. Mondadori. Madrid.
- (1971) *Elementos de semiología*. Comunicación. Madrid
- et. al. (1982) *Análisis estructural del relato*. Premiá. México.
- Bauer, Martin W. y Bas Aarts (2000) *Corpus construction: a principle for qualitative data collection*, en Bauer, Martin y George Gaskell. *Qualitative researching with text, image and sound*. Sage Publications. London.
- Bayer, Raymond. (1998) *Historia de la estética*, Fondo de Cultura Económica. México.
- Bell, Daniel; Dwight MacDonald; et. al. (1992) *Industria cultural y sociedad de masas*. Monte Ávila. Editores. Caracas.
- Benjamin, Walter. (1998) *Imaginación y sociedad*. Taurus. Madrid.
- (1994) *Discursos interrumpidos*. Planeta/Agostini. Barcelona.
- Berger, René. *Arte y comunicación*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Bericat, Eduardo. (1998) *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social*. Ariel. Barcelona.
- Bourdieu, Pierre. (2000) *Cuestiones de sociología*. Ediciones Istmo. Madrid.
- (1999) *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Anagrama. Barcelona.
- (1998) *La distinción*. Taurus. Madrid.
- (1995) *Las reglas del arte*. Anagrama. Barcelona.
- (1990) *Sociología y cultura*. Conaculta. México. 317 pp.
- Bordwell, David. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Ed. Paidós. Madrid.
- Calabrese, Omar. (1995) *El lenguaje del arte*. Paidós. Barcelona.
- Collingwood, Robin George. (1993) *Los principios del arte*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Curran, James. et al. (1981) *Sociedad y comunicación de masas*. FCE México.
- et al. (1998) *Estudios culturales y comunicación*. Paidós. Barcelona.
- Debray, Régis. (1994) *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada de occidente*. Paidós. Barcelona.
- De Micheli, Mario. (1993) *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial. Madrid.
- De Paz, Alfredo. (1979) *La crítica social del arte*. Gustavo Gili. Barcelona.

- Dorfles, Gillo. (1993) *El devenir de las artes*. Fondo de Cultura Económica. México.
- (1965) *Últimas tendencias del arte de hoy*. Editorial Labor. Barcelona.
- Eco, Umberto. (1995) *Interpretación y sobreinterpretación*. Cambridge University Press.
- (1984) *Obra abierta*. Ariel. Barcelona.
- (1983) *La estructura ausente*. Editorial Lumen. México.
- (1981) *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen. México.
- ; Galvano Della Volpe, Et. al. (1971) *Problemas del nuevo cine*. Alianza Editorial. Madrid.
- Faulstich, Werner, Helmut Korte (comps.) (1997) *Cien años de cine*. Vol.1. Siglo XXI editores. México.
- Fratini, Eric; Yolanda Colias. *Tiburones de la comunicación. Grandes líderes de los grupos multimedia*. Océano. México.
- Fuentes Navarro, Raúl. (1988) *La investigación de la comunicación en México. Sistematización documental 1956-1986*. Ediciones de Comunicación. México.
- (1996) *La investigación de la comunicación en México. Sistematización documental 1986-1994*. U de G/ITESO. Guadalajara.
- (1994) *Catálogo CONEICC de documentación sobre comunicación en México*. CONEICC/UNISON. México.
- Galindo Caceres, Jesús. (1998) *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Pearson. México.
- (1997) *Sabor a ti. Metodología cualitativa en investigación social*. Universidad Veracruzana. Xalapa.
- García Canclini, Nestor. (1989) *Culturas híbridas. Estrategias para salir de la modernidad*. CNCA. México.
- (1998) *La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte*. Siglo XXI. México.
- (1999) *La globalización imaginada*. Paidós. México.
- Giddens, Anthony (1986) *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Amorrortu. Buenos Aires.
- Gombrich, Ernest. (1999) *Historia del arte*. Conaculta/Diana. México.
- Gubern, Román. (2000) *El eros electrónico*. Taurus. Madrid.
- (2000) *Historia del cine*. Editorial Lumen. Barcelona.
- (1992) *Medios masivos de comunicación y tradiciones artísticas*, en Intermedios, No.1, marzo de 1992. RTC, Secretaría de Gobernación. México.
- (1974) *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Lumen. Barcelona.
- Heinz Holz, Hans. *De la obra de arte a la mercancía*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Hobsbawm, Eric. (1998) *Historia del siglo XX*. Crítica. Buenos Aires.
- (1998) *La era del imperio, 1875-1914*. Crítica. Buenos Aires.
- Horkheimer, Max; Theodor W. Adorno. *Dialéctica del iluminismo*. Editorial Sudamericana. México.
- Huisman, Denis; Georges Patrix. (1971) *La estética industrial*. Oikos-Tau. Barcelona.

- Jensen, Klaus Bruhn; Nicholas Jankowski. (Eds.) (1995) *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. Routledge. London/ New York.
- (1995) *The social semiotics of mass communication*. Sage. London.
- (1997) *La semiótica social de la comunicación de masas*. Bosh. Barcelona.
- (1993) *Erudición humanística como ciencia cualitativa: contribuciones a la investigación sobre la comunicación de masas*, en Jensen y Jankowski (Eds.). *Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas*. Bosh. Barcelona.
- Kahler, Eric. (1993) *La desintegración de la forma en las artes*. Siglo XXI. México.
- Kracauer, Siegfried. (1989) *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Paidós. Barcelona.
- Lindlof, Thomas R. (1995) *Qualitative communication research methods*. Sage, Thousand Oaks.
- Lotman, Yuri M. (1979) *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Mayer, Arno J. (1997) *La persistencia del antiguo régimen*. Altaya. Barcelona.
- Metz, Cristian. (1982) *La gran sintagmática del film narrativo*, en Roland Barthes, T. Todorov, et. al., *Análisis estructural del relato*. Premiá Editora. México.
- Orozco Gómez, Guillermo. (1997) *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Universidad Nacional de la Plata, Argentina/ IM-DEC. Guadalajara.
- Piscitelli, Alejandro. (1995) *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós. Barcelona.
- Poli, Francesco. *Producción artística y mercado*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Ramírez, Juan Antonio. (1976) *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra. Madrid.
- Romaguera i Ramió, Joaquín; Homero Alsina. (1998) *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra. Madrid.
- Rositi, Franco. (1980) *Historia y teoría de la cultura de masas*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Sánchez Ruiz, Enrique. (1992) *Medios de difusión y sociedad. Notas crítica y metodológicas*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. (1996) *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. FCE. México.
- Schiller, Herbert I. (1993) *Cultura, S.A. La apropiación corporativa de la expresión pública*. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- Scholes, Robert y Eric S. Rabkin (1982) *La ciencia ficción. Historia, ciencia, perspectiva*. Taurus. Madrid.
- Sodré, Muniz. (1998) *Reinventando la cultura. La comunicación y sus productos*. Gedisa. Barcelona.
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. (1992) *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Tecnos. Madrid.
- Thompson, John B. (1998) *Ideología y cultura moderna*. UAM- Xochimilco. México.

- (1998b) *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona.
- Tosi, Virgilio. (1993) *El cine antes de Lumiere*. UNAM. México.
- Toussaint, Florence. (1998) *Televisión sin fronteras*. Siglo XXI. México.
- Varios autores. (1996) *Blade Runner*. Tusquets. Barcelona.
- Virilio, Paul. (1989) *La máquina de la visión*. Cátedra. Madrid.
- Williams, Raymond. (1994) *Sociología de la cultura*. Paidós. Barcelona.
- Wolf, Janet. (1997) *La producción social del arte*. Ediciones Istmo. Madrid.