

# La ingeniería en comunicación social y el ámbito de la lucha libre. Una mirada a la vida social mexicana (y su construcción durante el siglo xx) a partir de sistemas de información y comunicación

23

Luis Jesús Galindo Cáceres

## RESUMEN

El mundo del entretenimiento es un espacio clave en la vida de los ciudadanos contemporáneos. En el caso específico de la lucha libre mexicana, hablamos de un exitoso negocio y un sugestivo espectáculo que desde su nacimiento, en la década de 1930, ha evolucionado al ritmo de los múltiples cambios que se han presentado en la producción del entretenimiento contemporáneo. Con el objetivo de contribuir a la comprensión de la vida social mexicana (en general) y de la industria del *pancracio* contemporáneo (en particular), en este ensayo se comparten con el lector algunos apuntes (realizados desde la Ingeniería Social pero sobre todo desde la Ingeniería en Comunicación Social) acerca de la industria de la lucha libre mexicana.

*Palabras clave:* Entretenimiento, Deporte, Lucha libre mexicana, Comunicología, Ingeniería Social, Ingeniería en Comunicación Social.

## ABSTRACT

The world of entertainment is a key space in the life of contemporary citizens. In the specific case of Mexican wrestling, we talk about a successful business and a suggestive show that since its birth in the 1930s, has evolved along with the many changes that have occurred in the production of

Fecha de recepción: 10 de octubre de 2015

Fecha de aceptación: 19 de septiembre de 2016

contemporary entertainment. In order to contribute to the understanding of Mexican social life (in general) and the industry of modern pankration (in particular), in this essay some notes (made from Social Engineering but especially from the Social Communication Engineering) about the industry of Mexican wrestling are shared with the reader.

*Key words:* Entertainment, Sport, Mexican wrestling, Communicology, Social Engineering, Social Communication Engineering.

## INTRODUCCIÓN

24

**L**a *Ingeniería en Comunicación Social*<sup>1</sup> (que es una clase específica de *Ingeniería Social*<sup>2</sup>) tiene como vocación percibir y estudiar

<sup>1</sup> Aquí por *Ingeniería en Comunicación Social* se entiende a un área específica de aplicación técnica del conocimiento comunicológico que se usa para intervenir en la vida social dentro de un programa metodológico básico de diagnóstico situacional y diseño de intervención. Es decir, según las tendencias, procesos y configuraciones observadas por la *Comunicología* (la Ciencia de la Comunicación General), la *Ingeniería en Comunicación Social* (una *Ingeniería Social específica*) puede actuar en el sentido de acentuar alguna de las tendencias, procesos y configuraciones detectadas, o en el sentido de reducirlas o mantenerlas. Partiendo del supuesto de que la figura de la comunicación está en el centro de todas las acciones sociales percibidas y diseñadas, y de que bajo un criterio comunicológico la vida social puede ser percibida como una configuración de *Sistemas de Información y Sistemas de Comunicación*, la *Ingeniería en Comunicación Social* puede intervenir en cualquier configuración de lo social desde una perspectiva de comunicación: es pues la técnica de unir a las personas (a partir de la articulación en comunidad) o de separarlas (a partir de la desarticulación de aspectos en común). Es importante que se tome en cuenta que el proyecto de esta *Ingeniería Comunicológica Social* se ha desarrollado en varias fases a lo largo de los últimos 23 años. Primero mediante un programa de *Ingeniería Social y Comunicometodología* en los años noventa con el *Grupo de Acción en Cultura de Investigación* (GACI). Después con un programa epistemológico sobre la construcción de una Ciencia de la Comunicación con el *Grupo hacia una Comunicología posible* (Gucom), en el transcurso de la primera década del siglo XXI. Finalmente, durante los últimos cinco años con un programa constructivo sobre diversas posibles *Ingenierías en Comunicación Social* con el *Grupo hacia una Ingeniería en Comunicación Social* (Gicom).

<sup>2</sup> Si la *Comunicología* es la ciencia teórico-comprensiva que ayuda a comprender/explicar el mundo social a partir de sus *Sistemas de Información y Comunicación*, la *Ingeniería Social* es su correlato: es su parte práctica, su vía para poder hacer cosas en el

(desde la óptica de la *Comunicología*<sup>3</sup> y la figura de los *Sistemas de Información y Comunicación*<sup>4</sup>) cómo se construye la vida social para replicar los principios que operan, sintetizar nuevos principios, replicar operaciones, sintetizar nuevas operaciones. En este sentido, todo lo relacionado

mundo, para afectarlo e incidir en él. Y es que si a la ciencia en general le interesa responder preguntas, a la *Ingeniería* en particular lo que le interesa es resolver problemas. De ahí que la *Ingeniería Social* suponga siempre una doble estrategia: por una parte la aplicación de un modelo de diagnóstico y por otro lado de síntesis de aplicación de acciones de intervención. El modelo de diagnóstico parte de una configuración analítica de trayectorias y tendencias, en donde las trayectorias son evaluadas y las tendencias prospectadas bajo un criterio de intervención. La síntesis de aplicación de acciones de intervención, posterior al diagnóstico, supone una revisión de experiencias similares y de la sistematización de recursos de acción disponibles. En el caso de México, el principal reto al que se enfrenta el *Ingeniero Social* hoy en día es que al ser una profesión emergente se debe abrir camino ya que no cuenta con institutos educativos o asociaciones internacionales sino sólo redes de trabajo, por lo que es de suma importancia publicitar lo que se hace dentro de ellas.

25

<sup>3</sup> Aquí por *Comunicología* se entiende a la ciencia posible de la comunicación que básicamente es la disciplina que propone una visión cosmológica de lo social a partir de las figuras del *Sistema de Información* y el *Sistema de Comunicación* (que son las dos grandes figuras o categorías a partir de las cuales la *Comunicología* construye todo su aparato inicial científico de percepción del mundo). La *Comunicología* es entonces una ciencia de la Comunicación General que observa todo fenómeno social desde una perspectiva de comunicación social sistémica y constructivista. En otras palabras, es la ciencia desde la cual se observan y construyen visiones estructuradas de las expresiones de la vida social, dando cuenta de las operaciones que constituyen esas expresiones que las configuran en procesos de estructuración. En tanto ciencia, la *Comunicología* propone una visión de relaciones donde la dominación y la colaboración son procesos sociales generales que construyen la vida social (procesos que se dan en la relación de las figuras de información y comunicación sistémicas).

<sup>4</sup> Los *Sistemas de Información y Comunicación* son dos tipos diferentes de sistemas que (desde la perspectiva de la *Comunicología*) se asocian en cinco dimensiones, tres configuraciones y dos tendencias. Las dimensiones son: la expresión, la interacción, la difusión, la estructuración y la observación. Las tres configuraciones son: la teórica básica (que implica las dimensiones de interacción y difusión), la metodológica (que implica las dimensiones de expresión y estructuración) y la epistemológica (que implica la observación). Y las dos tendencias básicas son: la dominación (asociada sobre todo a la difusión) y la colaboración (asociada sobre todo a la interacción). Desde esta triple organización constructiva es posible armar (a partir de identificar los *Sistemas de Información y Comunicación* en juego) un esquema de la vida social.

con la vida social le es propio a la *Ingeniería en Comunicación Social*, al grado que bajo su mirada comunicológica<sup>5</sup> la misma historia social puede ser vista como un efecto de la intención constructiva de la lógica de algún tipo de *Ingeniería Social específica*.

Desde luego, algunas acciones de la *Ingeniería Social* son más atendidas que otras en este gradiente de intención constructiva. Por ejemplo, en el marco de la vida social contemporánea, el rubro de las ventas y el comercio tienen una gran cantidad de energía social invertida, lo cual explica por qué la *Ingeniería Social específica* que busca mejorar dichos procesos, es la principal responsable de producir un aumento de las ventas de algunos productos o servicios.

26

Como se puede ver en el ejemplo anterior, el espacio de acción o despliegue de la *Ingeniería Social histórica* es muy extenso e intenso. Un ámbito donde se ve con claridad su despliegue es en de la conversión religiosa (ya que en otros tiempos fue un espacio central de Ingeniería Social). Otro sector en el que aparece con claridad es el de la guerra, que sin duda ha ocupado durante buena parte de la historia social mucho talento y energía en el diseño y operación técnica de lo necesario para luchar y vencer. En síntesis: la estrategia y configuración de la *Ingeniería Social* ha sido durante toda la vida social un elemento fundamental de la acción en diversos ámbitos.

En el caso específico del pasado siglo xx —cuando la configuración de la *Ingeniería en general* fue ocupando el centro del diseño y la operación de la vida social toda— la *Ingeniería Social histórica* experimenta un desarrollo impresionante, al grado que hoy los programas de su desarrollo sistemático, académico y técnico (hacia el futuro) están en proceso de elaboración. Por su puesto, en materia de *Ingeniería Social* algunas áreas van más adelantadas que otras (como cierta mercadotecnia, propaganda política, terapia familiar, convergencia religiosa, pedagogía escolar,

<sup>5</sup> La comunicación es un concepto, es un objeto, pero también una cosmología. Es decir, es posible estudiar diversos asuntos desde el punto de vista de un concepto de comunicación, es posible estudiar algunos asuntos como objetos de comunicación y asimismo es posible percibir todo desde una lógica que se nombre *comunicológica*.

etcétera), pero en general hay mucho aún por hacer en esas y otras áreas de la vida social.

Tal es el caso del extendido ámbito de las industrias del entretenimiento: un mundo de ocios y diversiones que por el rol central que ocupan en la vida de los ciudadanos es hoy un ámbito clave desde el cual se puede mirar y comprender la vida social y, sobre todo, intervenirla sin necesariamente afectar su vocación comercial.

Con el propósito de sumar a la comprensión de la vida social mexicana en general, y de la industria del pancracio contemporáneo en particular, en este texto y a partir de cuatro sucesivos apartados temáticos se comparten con el lector una serie de apuntes (realizados desde la *Ingeniería Social* pero sobre todo desde la *Ingeniería en Comunicación Social*) sobre este emblemático negocio y significativo ámbito de entretenimiento que es la lucha libre mexicana.

27

#### LA INGENIERÍA SOCIAL (SUS OPERACIONES Y PRINCIPIOS) Y LA CONSTRUCCIÓN DE PERFILES DE COMPORTAMIENTO

En principio podríamos dividir el estudio de la *Ingeniería Social* en dos áreas bien definidas: por una parte tenemos la *Ingeniería Social histórica* y por otra la *Ingeniería Social tecnológica especializada emergente*. Muy importante resulta distinguir que el momento que separa a ambas —en un ejercicio analítico-académico— es la configuración de la *Ingeniería Social* como disciplina académica y profesional sistematizada.

En forma similar a la *Ingeniería Civil* que fue sintetizada en forma académica hacia la mitad del siglo xx (reconociendo con ello a una *Ingeniería Civil histórica* que permitió el diseño y construcción de edificios de todo tipo en el pasado) y que con el paso de las décadas se re-formató hasta convertirse en una *Ingeniería Civil sistemática emergente* que se estudia y se enseña en los tecnológicos y universidades; en el caso de la *Ingeniería Social* sucede algo análogo: tenemos en la actualidad una *Ingeniería Social histórica* con presencia en el pasado constructivo de la

vida social (como en la religión y la política), pero también tenemos una *Ingeniería Social emergente* que en forma académica sistemática configura un horizonte tecnológico de diseño y construcción a partir de los apoyos de la epistemología y la metodología científica y tecnológica contemporáneas.

28 En la actualidad tenemos entonces dos proyectos simultáneos y complementarios de *Ingeniería Social*: la *Ingeniería Social histórica* que sistematiza la experiencia del pasado (con parámetros epistemológicos actuales) y la que se propone desarrollar una *Ingeniería constructivista, sistémica y de fondo complejo* (a partir de la experiencia previa de la *Ingeniería Social histórica*) con los elementos constructivos de la ciencia y la tecnología contemporáneas.

De acuerdo a estos dos grandes programas resulta necesario volver a mirar el pasado histórico social una y otra vez para identificar, primero, las operaciones y las intenciones constructivas de lo social y, en un segundo momento, sistematizar el lenguaje, las formas actuales de diseño y operación de la vida social contemporánea. Bajo esta directriz, temas y asuntos que hasta hace unos años quedaban bajo la forma general de la socialización (usos y costumbres), ahora se perciben con dispositivos, prácticas y operaciones de algún tipo de *Ingeniería Social histórica*. Esta acción es crucial porque aprendiendo a realizar esto seremos capaces de entender mejor nuestro transcurrir social, nuestra composición, organización del comportamiento y acciones sociales actuales, aumentando con ello nuestras competencias de imaginación, diseño y creatividad constructivas de lo social con visión al futuro.

Es fundamental asumir que la forma tecnológica científica de la *Ingeniería social contemporánea* enfatiza su configuración a partir de dos cosas clave: las operaciones y los principios constructivos de la acción social. Pero, ¿cuáles son esas operaciones y principios constructivos básicos?

Por una parte es básico reconocer que en toda acción social existe implícito un aspecto operativo, es decir, de sentido, de vinculación en el tiempo y el espacio con una cadena de otras acciones y operaciones

buscando algo, una finalidad o una sustentabilidad procesual. Lo cual quiere decir que en un primer momento la *Ingeniería Social* percibe a la vida dentro de las comunidades humanas como un conjunto de *acciones-operaciones* articuladas entre sí en una gran trama general que tiene sub-tramas y sub-operaciones. Desde este ángulo o matriz se puede percibir y es posible evaluar cuál de todas las operaciones y tramas es más eficaz, más económica, más sencilla y cuáles son complicadas en exceso, caras, y en ciertos puntos inoperantes. Así será posible identificar el marco de operaciones y tramas para comerciar, para educar, para formar una familia, para ordenar políticamente a una comunidad y así diciendo.

En forma complementaria a la matriz de las operaciones, es importante identificar los *principios constructivos básicos*, es decir, las operaciones cognitivas que tejen las operaciones simples de las tramas constructivas de lo social: como por ejemplo, el acto de observar (algo que parece ser elemental para toda acción social eficiente y eficaz) o el de dialogar (otra acción que parece ser elemental para todo tipo de interacción social). Identificando los componentes elementales de las matrices de operaciones y tramas de ellas (y al mismo tiempo las operaciones cognitivas fundamentales para construirlas), la *Ingeniería Social* tiene lo necesario para diagnosticar problemas y sintetizar soluciones (que es lo que conforma el corazón de su programa metodológico).

Asumiendo que el principal objeto de trabajo de la *Ingeniería Social* es establecer las operaciones y principios constructivos que configuran los *programas constructivos del comportamiento*, lo que toca es esclarecer qué entendemos por dichos programas constructivos.

Partiendo de que, desde la perspectiva de la *Ingeniería Social*, el comportamiento social es visto como algo codificado en parte o como la puesta en escena de un guion, vale la pena señalar que en toda primera fase del proceso de trabajo de la *Ingeniería Social* (durante el diagnóstico), lo que se busca es identificar la matriz que está detrás del comportamiento prescribiéndolo. A dicha matriz —desde un punto de vista comunicológico— se le percibe e identifica como *Sistema de Información*, lo cual le permite a la *Ingeniería Social* trabajar identificando

los programas constructivos del comportamiento (en un sentido histórico antecedente y presente) para luego intervenir en ellos modificándolos o reforzándolos en su trayectoria.

En este punto es fundamental tomar en cuenta que los *programas constructivos del comportamiento* pueden sintetizarse en dos perspectivas sustantivas: los *programas narrativos* y los *programas pragmáticos*.

Los *programas narrativos* configuran la guía general de comportamiento en el tiempo y el espacio, pues son los que prescriben, guían, proponen las etapas y sub-etapas del acontecer en la vida social (por ejemplo, en el caso de la reproducción general, son éstos los programas que marcan a qué edad se inician las relaciones de pareja, en qué momento esas relaciones se convierten en matrimonio y familia y así diciendo). En otras palabras, a grandes rasgos la gente sabe qué hacer con su vida gracias a la presencia de los *programas narrativos* (del relato adelantado de lo que será la vida vivida).

Por otra parte, los *programas pragmáticos* son aquellos que controlan el proceso de ejecución de los programas narrativos. Esto es: una cosa es que si soy mujer de clase media empiece a tener novio a los 15 años y otra cosa cómo sucederá esto. De lo que se desprende que el *programa pragmático* es la configuración de acción que tienden a garantizar que el programa narrativo se realice tal y como está previsto en forma ideal (es decir, este segundo programa es el que busca ajustar la vida social para que se aproxime a lo que el *programa narrativo* propone). Un ejemplo: la joven casadera no podrá conocer muchachos hasta los 15 años, antes de ello se controlará el acontecer de su comportamiento en el tiempo y el espacio para que no suceda lo contrario, y una vez que cumpla dicha edad se pondrá en marcha otro programa pragmático para que sólo tenga contacto con potenciales partidos para un probable y necesario matrimonio. Todas las acciones que se realizan en concreto para que la joven se case como está previsto en el programa narrativo son parte del *programa pragmático*.

Vale la pena esclarecer que toda configuración de *programas constructivos del comportamiento social* tiene una historia; es decir, vienen de



algún lugar, tienen una genética y poseen un desarrollo que puede incrementar su poder prescriptivo o disminuirlo. Esta cualidad de crecer o no se puede seguir en el tiempo, y cuando esta observación y registro se hacen del pasado hacia el presente se denominan *trayectoria* (la vida del programa hasta hoy con sus antecedentes). Ya cuando se continúa esa trayectoria hacia el futuro se le debe denominar *tendencia*. Y es que la trayectoria de un programa puede estar incrementando su poder del pasado hacia el presente (su trayectoria) y la hipótesis sobre su tendencia puede ser que continuará haciendo hacia el futuro. Hay otros escenarios como el de cierta estabilidad o el de su debilitamiento; sin embargo, en el marco de la *Ingeniería Social* todos estos escenarios son la imagen del diagnóstico y es a partir de ellos que en la fase de la síntesis de soluciones se puede intervenir para modificar, reforzar o no hacer nada.

31

#### LA INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL, LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN

La *Ingeniería Social* puede apoyarse en alguna configuración científica de las Ciencias Sociales o de otro tipo de ciencias. Tal es el caso de la *Ingeniería en Comunicación Social*, que es un tipo de *Ingeniería Social* específica que se caracteriza –sobre todo– por apoyarse en la *Comunicología*, una disciplina de la cual *Ingeniería en Comunicación Social* obtiene la fuerza del sentido contenido en dos importantes categorías como son la de *Sistema de Información* y *Sistema de Comunicación*.

Del *Sistema de Información* la *Ingeniería en Comunicación Social* obtiene la posibilidad de nombrar el programa constructivo del comportamiento social en un esquema de sistemas semióticos construibles para hacer visible lo que está determinando el comportamiento en forma programática. Y el *Sistema de Comunicación* lo que permite a la *Ingeniería en Comunicación Social* es ver –en situación– cómo los diversos

*Sistemas de Información* compiten o colaboran entre sí para determinar una forma de comportamiento. Condensando: la interacción en situación de los *Sistemas de Información* es entonces lo que constituye los *Sistemas de Comunicación*. De tal manera que, a partir de recurrir a estas dos categorías, para la *Ingeniería en Comunicación Social* se hace posible imaginar (a manera de modelos) los programas constructivos del comportamiento social (como la interacción entre *Sistemas de Información* dentro de *Sistemas de Comunicación*).

32

Para visualizarlo a partir del ejemplo ya anteriormente mencionado, donde se ve con claridad cómo entran en relación (prescribiendo el comportamiento casadero de la joven en las situaciones cotidianas que la llevarán a un matrimonio y una familia) el *programa narrativo* (que se asimila al *Sistema de Información* general sobre ese asunto del matrimonio y la familia) y el *programa pragmático* (que es el que garantiza las operaciones que se verifican en las situaciones concretas) y se asimila al *Sistema de Comunicación* (que es el que permite que los *sistemas de información alternos* no intervengan en la realización del *sistema de información maestro* que lleva a la joven al matrimonio y la formación de una familia tal y como el *programa narrativo* prescribe).

#### EL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO PERCIBIDO DESDE LA INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Bajo el presupuesto de que toda actividad social puede ser percibida desde la *Comunicología* y que en ese mismo sentido puede ser concebida bajo la visión constructiva de la *Ingeniería en Comunicación Social*, se puede afirmar que hay al menos dos tipos generales de actividad humana que son imprescindibles (en esta intención de análisis y acción): el mundo del trabajo y el mundo del entretenimiento. Un par de mundos que están ligados en forma tan profunda debido a que desde que se inició el moderno proceso civilizatorio global, se indujeron y promovieron de forma paralela tanto la necesidad de la disciplina productiva

para el desarrollo de la vida social, como el descanso recreativo (o el placer de la diversión) después de la jornada laboral.

Guste o no, el entretenimiento es parte de nuestra genética social contemporánea. En algunos escenarios adquiere incluso una importancia clave para la reproducción de nuestro mundo en general. Y es que aunque el trabajo es algo duro y necesario, y nos afecta en forma física y emocional, sólo el entretenimiento (el ocio creativo o la diversión) pueden recomponer lo que día a día nos hace el trabajo en forma ruda y rutinaria. Ésa es la razón por la que en la modernidad el tiempo libre, el tiempo del ocio o la vida después de las actividades productivas se desarrolló tanto (siempre de forma paralela al tiempo productivo) y una vez que se conformó como industria recibió mucho dinero invertido, mucho talento (en la búsqueda de opciones) y mucha atención por parte de la *Ingeniería Social*.

33

En las sociedades modernas entonces la mitad de nuestra vida cotidiana se implica con el asunto del entretenimiento. El tema por su puesto es complejo, ya que esto indica que la vida social contemporánea se ha dividido en dos: por una parte la actividad productiva y por otra la actividad recreativa. Nos referimos a dos esferas que durante la modernidad se asocian de forma orgánica y que aunque tienen diversos puntos de contacto también llegan a separarse; tanto, que es un hecho que implican dos lógicas en ocasiones por completo diversas e incluso opuestas.

Lo anterior supone por supuesto un gran reto —que se presenta de forma cotidiana— para la *Ingeniería Social*. ¿Por qué? Para entenderlo lo primero que hay que hacer es recordar que el proceso de civilización —según el profesor Norbert Elias— implica en forma simultánea tanto al trabajo y la disciplina, como al entretenimiento y la diversión; y que según este gran sociólogo alemán, el entretenimiento contiene —de suyo— elementos de excitación física y emocional debido a que el trabajo tiende a ser rutinario y forzado, al mismo tiempo que necesario e imprescindible. Partiendo de tales juicios y tomándolos como referentes de una hipótesis de trabajo en *Ingeniería Social*, queda claro por qué el mundo del entretenimiento (y específicamente el diseño de las actividades de

entretenimiento) representa un reto: un gran espacio de posibilidades y problemas.

En nuestro actual contexto social, hablamos de múltiples actividades de entretenimiento que se distribuyen a lo largo de la semana (en la última parte del día antes de dormir y descansar en el ciclo diario de la vida social) y en el fin de semana. En un escenario reducido a los sectores urbanos de clase media, podríamos esquematizar y decir que incluso las 40 horas laborables de la semana se combinan con casi un tiempo equivalente para el entretenimiento, la recreación, el descanso constructivo y reconstructivo.

34

Pero, ¿qué se puede identificar del mundo del entretenimiento mexicano desde la *Ingeniería Social Histórica*? Nos daríamos cuenta de que quizás el centro del tiempo no laboral se lo lleva en gran parte la televisión, en un porcentaje mejor el cine y en porcentajes diversos —depende del grupo y estilo de vida— la práctica del deporte. Un punto clave del ejercicio de acercamiento, implicaría distinguir entre las actividades de entretenimiento que en México existen tanto dentro como fuera de la casa. Reconozcámoslo: la mayor parte del tiempo libre de los mexicanos sucede dentro de la casa. Pero ¿qué sucede fuera de la casa?, ¿cuál es su efecto general sobre la vida social?, ¿cuántas opciones tienen los diversos actores sociales y familiares en esta dinámica dentro y fuera del hogar? Éstas serían —tan sólo— algunas de las muchas preguntas pertinentes que el día de hoy podemos plantearnos desde una *Ingeniería Social del entretenimiento*.

¿Y qué podríamos señalar —en términos generales— sobre el mismo campo mexicano del entretenimiento, pero ya desde una *Ingeniería Social específica* como la *Ingeniería Social del entretenimiento, el ocio y la recreación*? A modo de respuesta, a continuación ensayo y comparto un breve apunte:

El *programa narrativo* general se configura en las etapas de vida del individuo. Y como el *programa tradicional general* —en nuestro medio mexicano— divide a mujeres y hombres, el juego infantil doméstico y escolar configura —sin duda— la primera etapa. En la adolescencia aparecen

la vida pública y la calle. Para la juventud de los solteros el cortejo aparece como centro del entretenimiento en la preparación al matrimonio y la familia. En la primera etapa adulta aparece la vida en pareja en convivencia con la familia y otras parejas. En la segunda etapa adulta aparecen los hijos, continúa la convivencia con la familia y aparece la convivencia con otras familias. En la tercera edad el entretenimiento se reduce sobre todo a la familia.

Un punto clave en este breve bosquejo es la relación que en México los sujetos mantenemos con los medios de difusión masiva y el internet. Los jóvenes son los más conectados a internet. Todas las edades están conectadas a la televisión. El cine aparece también como una actividad de jóvenes en forma sustantiva.

35

En un orden secundario a los viejos y nuevos medios, aparecen los grandes espectáculos públicos de entretenimiento, casi siempre asociados a días festivos religiosos o civiles. En México, el acceso o disfrute de estos espectáculos públicos también está ordenado según las etapas vitales, y aunque sólo los jóvenes tienen cierta autonomía (y eso es un decir), es un hecho que casi todos los sujetos están asociados a la configuración familiar o la formación de una familia.

En otro orden, que puede ser primario o secundario, están los espectáculos públicos tradicionales y los nuevos espectáculos. Entre los primeros están los ligados a la carpa de circo o de variedades musicales, al estadio deportivo, a la arena de lucha libre, al bar y el antro de la vida nocturna, a los restaurantes del paseo dominical o de día festivo, al teatro, al salón de baile, y así diciendo (desde luego, todos estos escenarios y actividades están segmentadas por perfiles específicos de género, edad y estado civil).

En un orden especial están las actividades recreativas asociadas a la figura del colectivo social, del club social, de la asociación civil. Eso supone un nivel de organización mayor, así como una configuración de vínculo y compromiso. Aparece con una relevancia importante la figura del consumo separada de la figura del productor. La mayoría de la población sólo consume lo que otros producen para ellos. Existe una parte

de la sociedad que se especializa en trabajar para producir esa oferta para el consumo popular y sólo una parte minoritaria se involucra en actividades de producción para el entretenimiento, el ocio y la recreación desde la vida civil para la vida civil.

Los especialistas en producción de la oferta para el consumo están divididos en públicos y privados. Lo cual quiere decir que para unos su trabajo es parte de la política pública y para otros es un negocio. En otro ámbito complementario a éste aparecen los colectivos sociales, los clubes y las asociaciones civiles no lucrativas. Las iglesias también aparecen aquí como parte de la producción de la oferta de recreación, con el interés proselitista por delante.

36

Los *programas pragmáticos* se dedicarían a conservar los *programas narrativos*, es decir, a reforzar todo comportamiento que lleva a cierta pauta de consumo tradicional o emergente. Sin embargo, en el caso del México actual es un hecho que aparece un frente de tensión entre las nuevas prácticas y las prácticas viejas a través de la vida contemporánea que asocia cultura popular tradicional con cultura popular industrial. Las industrias culturales a través de sus campañas especializadas promueven los nuevos patrones de consumo y son parte de los nuevos *programas pragmáticos constructivos* del comportamiento de entretenimiento, ocio y recreación. En este marco, las instituciones entran en colaboración o en conflicto, la familia, la escuela, el aparato público, la iglesia, las industrias culturales. Por una parte colaboran compartiendo *programas narrativos* y tejiendo *programas pragmáticos*. Y por otro lado se excluyen en diversos e incluso opuestos *programas narrativos* y por tanto luchan por el control del comportamiento mediante ciertos *programas pragmáticos*.

El mundo del entretenimiento supone una operación constructiva general: la del entretener. La operación constructiva es de un tipo cuando la ejecuta *el sujeto del entretener* y de otro tipo cuando la ejecuta *el objeto del entretener* (el público entretenido). De ahí derivan diversas operaciones en dos genealogías que se especializan por separado y en la relación complementaria con la otra. El que entretiene: diseña, presenta,

distribuye, evalúa, estudia. El que es entretenido: lee, aprende, se mueve hacia, disfruta, se siente bien. La *Ingeniería Social* del que entretiene supone oficios especiales sobre las plataformas, los entornos, los objetos del entretenimiento lo cual también supone el conocimiento del que será entretenido tanto en el sentido de lo que lo entretiene ahora, como en el sentido de lo que lo puede entretener. La *Ingeniería Social del entretenimiento* responde a una demanda, pero también construye esa demanda con su oferta. En forma complementaria, el que consume (el que es entretenido) también desarrolla ciertas operaciones constructivas en el acto de consumir, se especializa, exige, opta. En un mundo donde el mercado construye la matriz central de estos fenómenos, es un hecho que el tema toma la forma de la oferta y la demanda.

37

A propósito de esto último, una variante sobre la oferta y la demanda es el espacio creado por la oferta de la política pública, la industria cultural y la iglesia, y por otra parte la oferta civil independiente de estos otros centros institucionales de la *Ingeniería Social* contemporánea.

¿Y qué es lo que se puede percibir y decir sobre el mundo del entretenimiento mexicano desde la *Ingeniería en Comunicación Social* (es decir, ajustando los conceptos generales de lo constructivo a un ámbito de comunicación social)? Como ya señalamos, la *Comunicología* es la disciplina que le permite a la *Ingeniería Social* tomar la forma de *Ingeniería en Comunicación Social* (permitiéndole matices que enriquecen su propuesta constructiva) y para nosotros a partir de ahí el apunte inicial contendría los siguientes elementos:

- Los *programas narrativos* de las rutas de vida del entretenimiento, el ocio y la recreación tienen vectores tradicionales, conservadores, más o menos extensos en su presencia en el espacio social. Es prioridad identificarlos. Esos *programas narrativos* son los *Macro Sistemas de Información* que determinan las rutas de acción de la población en relación al entretenimiento.
- Es de esperarse que haya variantes en estos *programas narrativos* generales por género, edad, clase social, región geográfica y

quizás aspectos étnicos. Cada sector de esta cuadrícula tendrá su *Macro Sistema de Información* sobre el entretenimiento. Al mismo tiempo, aparecerán tensiones en todos los casos con *Sistemas de Información emergentes*. Ahí se verifica la relación entre trayectorias y tendencias en el movimiento social de los *Sistemas de Información*.

- Por otra parte, es importante identificar los *Sistemas de Información* que actúan en forma complementaria a los *Sistemas de Entretenimiento básicos y emergentes* como la moral, la educación formal, la educación familiar, etcétera.
- Los *Sistemas de Comunicación* del entretenimiento son –en lo general– los que se configuran en el contacto situacional entre los diversos *Sistemas Específicos de Entretenimiento* en contacto y los otros *Sistemas de Información* social actuantes como los mencionados en el punto anterior.

Los *programas pragmáticos* serían los que permiten conservar las trayectorias en tendencias actuales y los que modifican esas trayectorias en nuevas tendencias. La *Ingeniería en Comunicación Social* intervendría en los *programas pragmáticos* para la modificación o reproducción de los *programas narrativos* tradicionales y emergentes.

Es relevante observar cómo suceden estos fenómenos en forma natural social, para tener elementos de complementariedad en la intervención desde la *Ingeniería Social*. El cambio social se verifica sin *Ingeniería Social sistemática exterior*, así que muchos de los cambios que la *Ingeniería Social sistemática* percibe como posibles ya se están dando en forma natural, sólo hay que reforzarlos. Y algunos de los cambios que se verifican en forma natural quizás no sean percibidos como muy positivos por la *Ingeniería Social sistemática*, lo cual trae como consecuencia otro tipo de estrategia.

Como se puede intuir en esta disección del mundo mexicano del entretenimiento desde *Ingeniería en Comunicación Social*, por un lado está la comunicación social colectiva (en una dimensión macro) y por otro está la comunicación social en grupos (en una dimensión micro).



COMENTARIOS SOBRE LA LUCHA LIBRE MEXICANA  
DESDE LA *INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL*

La lucha libre forma parte –en principio– de la oferta de consumo cultural de ciertas ciudades específicas del país: como Guadalajara, Puebla, Monterrey o la Ciudad de México. Es una oferta que acompaña a la vida urbana desde la primera parte del siglo xx, con algunos antecedentes. En una primera imagen es una empresa comercial del mundo del espectáculo. Su connotación en este momento es de cultura popular tradicional, lo cual no es tan claro, pero comprensible. Ha tenido épocas de oro y momentos de decadencia. Hoy forma parte del imaginario urbano con connotación de barrio con ciertos puntos de nostalgia de lo que fue y ya no es. En algún momento fue pueblerina. Su cartel actual depende de negocios transnacionales y de la gran empresa del espectáculo.

39

Una primera entrada al tema del entretenimiento y la lucha libre en México sería el asunto del público y los usos y costumbres. Existe un público urbano que reproduce el espectáculo: los padres llevan a sus hijos, aparece entonces la figura de una trayectoria y una tendencia, usos y costumbres que pasan de generación en generación. En ese sentido, la lucha libre mexicana tiene un nicho ecológico social de público propio a través del tiempo. En forma complementaria aparecen los nuevos públicos, los que han sido llevados a la arena por las campañas de medios, por la televisión, por la nueva y poderosa industria cultural. El fenómeno emergente no es tan nuevo, en los años cincuenta del siglo xx inició el maridaje entre medios industriales y espectáculo tradicional. Es posible afirmar que sin esta articulación la lucha libre mexicana tendría un presente parecido al del circo, con una imagen de anacronismo y de forma del espectáculo en decadencia. Dos formas de trayectorias, una que viene del pasado, otra que aparece en diversos momentos con nuevas empresas y nuevos públicos.

La empresa del espectáculo se conforma por varios mundos, el detonador es una combinación entre el negocio y la tradición. La figura de hombres fuertes vestidos con trajes llamativos es el centro del

imaginario sobre héroes y seres superiores. Los luchadores parecen semidioses, el espectador adulto sabe que son seres comunes pero el espectáculo los transforma por unos minutos en otra cosa. En este sentido está claro que la lucha libre mexicana es un ejercicio imaginario. El punto es que este fenómeno de la ilusión se puede vender y se desea comprar. Como entretenimiento cumple con la cualidad básica de todo fenómeno de entretenimiento, rompe la continuidad de la vida cotidiana y permite ubicarse en lo extraordinario, alejando del mundo ordinario del trabajo y la reproducción familiar por un momento. Pero al mismo tiempo, y por eso es clave para una visión de *Ingeniería Social*, la lucha libre mexicana articula el tejido social; es decir, fortalece el tramado del trabajo y la familia con la unión imaginaria del público en lo distinto, lo ajeno, lo diverso. En otras palabras, en México la lucha libre nos teje en lo social (con la conjunción de lo fantástico de la figura del superhéroe) y lo terrenal de la figura de la lucha misma, el pleito que simboliza al bien y al mal toma connotaciones religiosas y políticas. De lo que estamos hablando no es de algo simple, un pasatiempo más sin gran significado, sino de algo más, mucho más, de la escenificación de una cosmología al tiempo que un negocio incluso pueril y decadente.

¿Y cuáles son entonces sus operaciones y principios constructivos? Es un hecho que el cuerpo de operaciones que construyen el *Sistema de Comunicación de la lucha libre mexicana* tiene por lo menos dos grandes escenarios. Por una parte la arena, el lugar físico en donde se realiza el programa de enfrentamientos a lo largo de una jornada. Este lugar puede ser permanente, un edificio especializado con una referencia de conocimiento público de su presencia, lo cual lo convierte en parte de la escenografía general de una población. O puede ser efímero en la empresa itinerante de la tradición trashumante de la carpa del espectáculo popular pueblerino de ferias y rutas de trabajo anual. Y por otro lado está la pantalla de televisión y el cine.

Aquí la pregunta es ¿qué hace falta en cada uno de estos tipos de situaciones para que el entretenimiento se verifique? Una primera respuesta es tiempo, tiempo liberado de la vida cotidiana e incorporado a

la ejecución de operaciones necesarias para ir a la arena o a la sala de cine, o sentarse frente al televisor. Una vez sucedido esto, lo que opera es el imaginario de la excitación física y emocional. Si el espectáculo logra construir la situación de excitación física y emocional en colaboración con las expectativas de los espectadores, entonces tenemos lucha libre como entretenimiento. Así que por un lado la empresa y la oferta, y por el otro el público y sus expectativas de excitación. Como se puede ver, el principio constructivo básico es la excitación física y emocional, ya que si esto no se logra, la situación es fallida.

Pero como divertirse también implica reforzar un patrón de comportamiento y de juicio, en el otro lado de la excitación está el *Sistema de Información moral* que se pone en escena en la lucha real o ficticia del espectáculo. Recordemos que la pelea es una representación teatral de algo. La lucha libre se mueve en el gradiente de una lucha simple y llana (en donde alguien gana y alguien pierde) y en el otro extremo están los disfraces, los símbolos gracias a los cuales la lucha significa otras cosas (el bien, el mal, el buen gusto, el mal gusto, la perversión, la honestidad, la generosidad, la mezquindad, el juego limpio, la trampa, la verdad, la mentira). La socialización a través del entretenimiento es la otra cara de la *Ingeniería Social operante en la lucha libre*. Por una parte sólo entretenimiento, por la otra, educación informal erigiendo guerreros y ciudadanos.

Por supuesto, la lucha libre no es universal (ni como concepto ni como espectáculo). En el caso mexicano, está claro que es un híbrido entre artes marciales y artes circenses y teatrales. En sentido estricto es teatro, con un contenido de acrobacia y ejecución impecable. En efecto, se verifica una lucha entre dos individuos o más (si se trata del formato denominado relevos australianos); sin embargo, es importante identificar que en la ejecución (como *programa narrativo*) del espectáculo de la lucha libre mexicana, conviven varios niveles de composición:

- El enfrentamiento físico a vencer o ser vencido, que es el centro de la realización dramática. El combate cuerpo a cuerpo en una teatralización que está en ocasiones en el límite de lo peligroso.

- El enfrentamiento entre el bien y el mal, en un sentido peculiar. Hay luchadores que representan el bien, como el Santo (el enmascarado de plata) y otros que representan el mal (como el Cavernario Galindo). El bien vence en ocasiones, el mal en otras y así se van intercambiando las victorias en una puesta que escenifica la vida misma.
- Los contrastes entre el drama y la comedia. Al ser un tipo de dramatización teatral pueden escenificarse los diversos géneros teatrales como el drama, la tragedia, la comedia. Los Brazos –por ejemplo– fueron un tipo de luchadores que al mismo tiempo que eran payasos también escenificaban como grupo una configuración de bien y mal. Su carisma les permitió integrar en forma compleja varios perfiles de actuación.
- La interacción con el público. La lucha libre mexicana no es una dramatización seria en donde hay una separación radical entre luchadores y espectadores. Por lo contrario, hay una interacción de los actores y el público muy intensa. De hecho, los luchadores más dramáticos, mejores actores, son los que logran una mejor empatía y llevan a sus personajes hasta límites incluso míticos (como el Santo y Blue Demon que llevaron sus personajes al cine y al cómic llegando a un estatus de héroes supra-humanos con connotaciones simbólicas más allá de la arena tradicional de lucha).
- La dimensión popular de la escenificación y el espectáculo. Una y otra vez se ha presentado una peculiar dialéctica entre el espectáculo de lo local pueblerino en un orden micro (que es la primera vocación de la lucha libre, como un arte popular de carpa, de circo, de actores trashumantes), con el gran espectáculo de los medios de difusión masiva, (como el cine o la televisión). El nicho de la lucha libre mexicana sigue siendo lo local, la arena barrial o de pueblo, en la ocasión de feria regional o día feriado especial. Pero la televisión también tiene una connotación de día feriado y los luchadores más acrobáticos, más

bellos en su físico, más carismáticos en su presencia, son personalidades muy atractivas para el negocio de los medios masivos.

Como se puede percibir, el caso de la lucha libre mexicana es único. La acrobacia y la flexibilidad juegan en este espectáculo un papel clave. Los saltos, los vuelos, las llaves complicadas son características del estilo o escuela mexicana. Los cuerpos de los luchadores son menos grandes y masivos por lo tanto son más ágiles y flexibles. El luchador siempre se ha caracterizado por un físico de gran volumen, ésa es su cualidad básica. El público va en otros países a ver un espectáculo de cuerpos súper-desarrollados, casi siempre manipulados por esteroides; sin embargo, en el caso mexicano el tema es otro, ya que el cuerpo musculoso y apolíneo sigue siendo central pero no las proporciones, de ahí que la ejecución permita más movimiento y variantes creativas.

43

De lo anterior se desprenden dos elementos claves para la lucha libre en general y la lucha libre mexicana en particular: por una parte el cuerpo, que va casi desnudo y es magnífico en sus proporciones atléticas cercanas al físico-culturismo. Y por otra parte el trabajo de gimnasio en la ejecución de las llaves y los diversos trucos en el ring (como el uso de las cuerdas para impulsarse o para brincar o saltar). El espectáculo del cuerpo y su movimiento hace equiparable a la lucha libre con la danza y el ballet, en una versión con fisiculturistas y actores especializados en la apariencia de un combate cuerpo a cuerpo.

Con antecedentes en el siglo xix, la lucha libre mexicana se estandariza en su realización dramática a partir de la Empresa Mexicana de Lucha Libre (hoy Consejo Mundial de Lucha Libre) desde los años treinta del siglo xx. La narrativa y la dramaturgia de este fenómeno se consolidan a lo largo de tres décadas y se expande a su máximo a través del cine, teniendo en los años cincuenta y sesenta la época de oro en su segunda fase antes de la televisión y la emergencia de nuevos sentidos de lo espectacular. Ya en los años ochenta se vive una crisis, que resulta ser el tránsito a la tercera época general, la actual, con nuevos luchadores más atléticos y acrobáticos, más rápidos y técnicos.

La globalización es parte del nuevo escenario del espectáculo de la lucha libre mexicana, que tiene que competir contra el cine y la televisión a color y los efectos especiales. Las empresas también cambian. Llegan nuevos estilos y modos, incluso el ring se modifica de cuadrilátero a otras formas, con técnicas mixtas y rasgos de artes marciales varias. La mutación es completa hacia el siglo XXI y ahora ya tendríamos que hablar de subtipos y mezclas. Como sea el estilo de las sumisiones o *llaveo* sigue siendo el centro del estilo clásico consolidado en los años cincuenta y sesenta (con la herencia directa de la lucha clásica-olímpica greco-romana). Lo que sucedió en esta preceptiva de la coreografía en el combate de los años ochenta a la actualidad es una historia en sí misma sobre el desarrollo de la cultura del espectáculo contemporáneo. La actualidad de la lucha libre se vive en el contraste entre ciertas formas tradicionales de la época de oro (incluyendo el escenario y la articulación cultura popular-espectáculo) y todo lo nuevo que supone una cultura empresarial del espectáculo que ha modificado y se ha adaptado a los nuevos tiempos.

Desde la perspectiva específica de la *Comunicología* y la *Ingeniería en Comunicación Social*, se debe señalar que el fenómeno de la lucha libre mexicana ha pasado —al menos— por tres etapas:

**PRIMERA ETAPA.** El *Sistema de Información* suponía sólo la imagen de la lucha cuerpo a cuerpo con la connotación de la coreografía de la lucha clásica greco-romana, en donde la habilidad y la fuerza son la base de la escenificación. En este sentido la connotación era guerrera y militar, que hoy puede aún observarse en la lucha como competencia olímpica. El *Sistema de Información* guardaba entonces una connotación de preparación para la guerra.

**SEGUNDA ETAPA.** El *Sistema de Información* toma como base la figura del guerrero y el militar y la distorsiona, la combina con el circo, el espectáculo toma el centro de la representación. Con los disfraces y las escenificaciones dramáticas el desarrollo se mueve dentro de los cauces de

una narratividad que es literaria y supone diversos relatos escenificados con la coreografía de la lucha física. Es la forma básica de la lucha libre tal y como la conocemos ahora y adquiere su mayor estabilidad en la segunda parte del siglo xx.

**TERCERA ETAPA.** El *Sistema de Información* se asocia con las formas del súper-espectáculo, los escenarios se tornan más grandes, los cuerpos son extraordinarios, la escenificación es para tomas de televisión, las luces y los efectos de sonido son parte esencial de la puesta en escena. Se trata de traer la ópera y la súper-producción cinematográfica a la arena y a la transmisión por televisión e internet. En esta tercera etapa, la excitación física y emocional pasa por lo visual y sus artificios más que por la narrativa literaria de la etapa anterior.

45

## REFLEXIONES FINALES

Como espectáculo, la lucha libre mexicana sigue siendo atractiva (la tercera etapa lo demuestra). La puesta en escena ha evolucionado al ritmo de la producción del espectáculo contemporáneo con el modelo del cine, la televisión, internet y la telefonía celular. Lo interesante es que sigue teniendo un potencial narrativo y pedagógico enorme. La *Ingeniería en Comunicación Social* contemporánea puede construir su *Sistema de Comunicación* con mayor eficiencia que en el pasado y con mayor efecto moral y pedagógico dejando la dimensión del negocio tal cual. Y por otra parte puede retomar los usos y costumbres de la tradición pueblerina en un gradiente de puesta en escena que vaya de lo local y barrial hasta lo transnacional. La empresa de lucha libre ya cambió, el gradiente es real, lo que no aparece claro es el desarrollo tecnológico del espectáculo como narrativa constructiva del tejido social. Eso ha sucedido, está sucediendo y puede suceder con mayor intensidad. La tarea a realizar es para una *Ingeniería en Comunicación Social* más técnica y de mejor calidad.

## REFERENCIAS

- Acot, P. (1979). *Introducción a la Ecología*. México: Editorial Nueva Imagen.
- Adams, R. N. (1978). *La red de la expansión humana*. México: Ediciones de la casa chata.
- Alvira, M. F. (1991). *Metodología de la evaluación de programas*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Anderson, R. E. y Irl, C. (1994). *La conducta humana en el medio social*. Barcelona: Gedisa.
- 46 Anzieu, D. y Jaques-Yves, M. (1997). *La dinámica de los grupos pequeños*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Bauman, Z. (2008). *Comunidad*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Bourdieu, P. (1988). *La distinción*. Madrid: Taurus.
- Cáceres, M. D. (2003). *Introducción a la comunicación interpersonal*. Madrid: Síntesis.
- Cimadevilla, G. (2004). *Dominios. Crítica a la razón intervencionista, la comunicación y el desarrollo sustentable*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona: Paidós.
- Elias, N. (1987). *El proceso de la civilización. Investigaciones Sociogenéticas y Psicogenéticas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Elías, N. y Dunning E. (1995). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Fernández Chistlieb, P. (1994). *La psicología colectiva un fin de siglo más tarde*. Bogotá: Anthropos-Colegio de Michoacán.
- Galindo Cáceres, L.J. (2005). *Hacia una Comunicología posible*. México, San Luis Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Galindo Cáceres, L.J. (2012). *Ingeniería en Comunicación Social y Deporte*. México: Instituto de Altos Estudios en Deporte, Cultura y Sociedad.
- García Canclini, N. y Piedras Fera E. (2006). *Las industrias culturales y el desarrollo de México*. Siglo XXI-FLACSO-SRE.



- González Sánchez, J. A. y Galindo Cáceres, J. (1994). *Metodología y cultura*. México: CNCA.
- Roberts, K. (2005). *Lovemarks. El futuro de las marcas*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Grobet, L.; Morales, A.; Fuentes, G.; Aurrecoechea J. M. (2005). *Lucha Libre. Las Superestrellas enmascaradas de la lucha en México*. México: Trilce.
- Grobet, L. (2009). *Espectacular de lucha libre*. México: Editorial Océano.
- Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes*. Madrid: Turner-Fondo de Cultura Económica.
- Jokisch, R. (2002). *Metodología de las distinciones. Forma, complejidad, auto referencia, observación, construcción de teorías integrando lo macro y lo micro en las Ciencias Sociales*. México: Editorial Juan Pablos y UNAM.
- Maturana, H. (1996). *La realidad: ¿objetiva o construida?*. Barcelona: Anthopos-UIA-ITESO.
- Morin, E. (1996). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Najmanovich, D. (2005). *El juego de los vínculos*. Buenos Aires: Biblos.
- Pérez, R. A. (2008). *Estrategias de comunicación*. Barcelona: Ariel Comunicación.
- Sánchez Vidal, A. (1996). *Psicología comunitaria. Bases conceptuales y Métodos de intervención*. Barcelona: EUB.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Uriz Peman, M. de J. (1993). *Personalidad, socialización y comunicación*. Madrid: Libertarias-Prodhuft.
- Watzlawick, P. et al. (1971). *Teoría de la comunicación humana*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Winkin, Y. (ed.) (1984). *La nueva comunicación*. Barcelona: Kairós.