

Alteraciones diegéticas: simulación y simulacros en la nueva narrativa televisiva (2000-2010)

Jordi Alberich Pascual

Introducción: simulacros y acción fílmica en la cultura audiovisual digital

Nuestra época no es ya la de la reproducibilidad técnica (Benjamin, 1936), sino la de la simulación electrónica. La creciente implementación del imaginario visual generado mediante ordenadores prefigura la implantación y ubicuidad de producciones gráficas y audiovisuales creadas al margen de las capacidades miméticas propias del film, la televisión y la fotografía en la era moderna. El rápido desarrollo contemporáneo del amplio y creciente abanico de técnicas, aplicaciones y medios de comunicación de naturaleza digital forma parte de una redefinición en profundidad de las formas y los modos de visión y de representación dominantes propios de la era moderna (Virilio, 1994).

El modelo de visión digital es un modelo de síntesis y virtualización en la construcción de las imágenes. La visión contemporánea se reformula así desde la anterior credibilidad y objetividad fotográfica hacia un nuevo orden visual de simulación y virtualización. Las imágenes digitales de síntesis poseen unas características técnicas y estéticas singulares que ya no permiten su traducción automática en relación con las condiciones tradicionales de las anteriores imágenes de orden físico y químico. Lo que reconocemos como imagen sobre una pantalla consiste únicamente en una simulación gráfica. El carácter de simulacro resulta, por lo tanto, esencial en toda imagen electrónica, la cual no tiene ni peso ni medida tal como los habíamos entendido.

Términos como profundidad, volumen, iluminación o textura resultan ahora plenas y simples metáforas. Frente al carácter acabado, cerrado, de la producción (audio)visual moderna, las imágenes de síntesis se presentan tanto para el autor como para el usuario como un especie de *work in progress* infinito, abierto siempre a la intervención, el retoque, la reutilización y la metamorfosis más radicales. Dentro de los mismos programas de producción y edición audiovisual, la mayoría de las diferentes herramientas y filtros que se proporcionan consisten, de hecho, en una síntesis digital que -tan sólo- simula efectos tradicionales propios de la producción audiovisual analógica.

Los simulacros de naturaleza digital que hoy se funden con las imágenes de acción fílmica de base real transforman radicalmente las relaciones a las que estábamos avezados con las imágenes miméticas e icónicas clásicas. De acuerdo con el análisis de Alain Renaud, "Comprender la visión digital implica en primer lugar asumir la redistribución fundamental que se está produciendo de las posiciones y las funciones del concepto, la imagen y de aquello real, volver a pensar su enunciación en la producción de los saberes (...) Conocemos ya bastante bien la realidad de la lógica formal de la representación pictórica tradicional y, en menor grado, la actualidad de la lógica dialéctica que preside la representación fotocinematográfica, sólo valoramos todavía de

forma pesada y tosca las virtualidades de la lógica paradójica del videograma, del holograma y de la imaginería numérica” (Renaud, 1989: 123).

Lógica de la simulación

El fin de los grandes relatos y la condición *débil* del saber en la cultura contemporánea (Lyotard, 1979) se da hermanada con una lógica de la simulación que alcanza a preconfigurar la definición tanto de lo real como de lo ilusorio. El desarrollo e implementación social y cultural de las imágenes electrónicas y digitales ha alterado las distancias existentes tradicionalmente entre referentes y representaciones comunicativas, alterando de modo revolucionario nuestra relación con la realidad, así como con la instancia y la vivencia de ilusión en las ficciones narrativas de acción fílmica. En este sentido, el pensamiento de Jean Baudrillard resulta ejemplar para mostrar el alcance de estos desplazamientos en la cultura y en la narrativa audiovisual contemporánea.

Baudrillard propone pensar el conjunto de los medios de comunicación de masas como una especie singular de códigos genéticos que conducen a la mutación de lo real en un simulacro de sí mismo. Su repetida anticipación a y de los acontecimientos y la escenificación habitual de sus posibles consecuencias tiene como corolario la anulación del valor propio de los hechos, convirtiendo así en numerosas ocasiones los estados de cosas realmente existentes en una mera excusa para el flujo libre y endógeno de la información.

En la sociedad contemporánea ya no resulta posible separar el ámbito económico o productivo del ideológico o cultural. El éxtasis contemporáneo de la comunicación (Baudrillard, 1987), la actual profusión ilimitada de mensajes comunicativos de todo orden y condición que nos envuelve a diario en la Mediasfera²³, reduce cualquier suceso al nivel de una escenografía efímera, transformando lo real en un mero simulacro de sí mismo. Nos acercamos a la realidad condicionados por el *filtraje* previo de los medios de comunicación. Los signos de lo que sucede, de lo que es, de lo que acontece en el mundo, se anteceden y se anteponen en numerosas ocasiones a nuestra experiencia directa con éste, comportando un empobrecimiento de la experiencia sensible directa. “Hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación (...) Todo aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía vivirse en la tierra como metáfora, como escena mental o metafórica, a partir de ahora es proyectado a la realidad, sin metáfora alguna, en un espacio absoluto que es también el de la simulación” (Baudrillard, 1987: 189).

Los simulacros –signos que ocultan una ausencia, la ausencia de la necesidad de nuestras vivencias directas – han entrado a formar parte de nuestro mundo, y se han incardinado en su interior como unos elementos reales más se tratase. Resultan emblemáticos de ello los casos descritos por el propio Baudrillard acerca de las cuevas de Lascaux “Bajo el pretexto de salvar el original, se ha prohibido visitar las grutas de Lascaux, pero se ha construido una réplica exacta

23 De acuerdo con el uso amplio de la expresión original de Abraham Moles como aquel entorno y ecosistema de los medios de comunicación que envuelve la vida diaria del hombre en las sociedades contemporáneas.

a quinientos metros del lugar para que todos puedan verlas (se echa un vistazo por la mirilla a la gruta auténtica y después se visita la reproducción). Es posible que incluso el recuerdo mismo de las grutas originales se difumine en el espíritu de las generaciones futuras, pero no existe ya desde ahora diferencia alguna, el desdoblamiento basta para reducir a ambas al ámbito de lo artificial”, y de la preservación ritualizada de los Tasaday “La etnología rozó la muerte un día de 1971 en que el gobierno de Filipinas decidió dejar en su medio natural, fuera del alcance de los colonos, los turistas y los etnólogos, las pocas docenas de Tasaday recién descubiertos en lo más profundo de la jungla donde habían vivido durante ocho siglos sin contacto con ningún otro miembro de la especie. La iniciativa de esta decisión partió de los mismos antropólogos que veían a los Tasaday descomponerse rápidamente en su presencia, como una momia al aire libre (...) Los etnólogos quisieron prevenirse cerrando el cinturón de seguridad de la selva virgen en torno a los Tasaday. Nadie podrá rozar siquiera su mundo: el yacimiento se clausura como si fuera una mina agotada. La ciencia pierde con ello un capital precioso, pero el objeto queda a salvo, perdido para ella, pero intacto en su «virginidad». No se trata de un sacrificio, sino de un sacrificio simulado de su objeto a fin de preservar su principio de realidad. El Tasaday congelado en su medio ambiente natural va a servirle de coartada perfecta, de fianza eterna.” (Baudrillard, 1978: 101-122).

La ubicuidad absoluta de las representaciones digitales o la invasión de la publicidad de todo espacio privado devienen síntomas de una cultura en la que la realidad existe muchas veces sólo en la medida en que los Media se acercan a ella, y en la que los sucesos “reales” se convierten e igualan con ficciones efímeras. Verse en la pantalla equivale paradójicamente a vida efectivamente vivida (sic). De acuerdo con Marc Augé, “la imagen no es ya la vida privada ni la vida pública, sino la propia existencia, la forma que se tiene de existir a los ojos de los demás, una medida de la intensidad de ser. Es por este motivo que tantas personas sueñan con poder salir por televisión para ser vistas, lo que equivale a tener la certeza de existir” (Augé, 2000: 30-31).

Los simulacros que nos ofrecen los medios de comunicación- hoy de forma creciente de naturaleza ya digital- transforman de modo radical las relaciones a las que estábamos habituados con los signos e imágenes tradicionales. Gran parte de todo aquello que resulta(ba) mayoritariamente delimitado y desplazado (cuando no menospreciado) en los medios de comunicación modernos, deviene ahora por el contrario radicalmente accesible, presente e incluso enaltecido en la cultura audiovisual digital, donde realidad y ficción se entrelazan hasta llegar a perder sus fronteras. ¿De donde proviene el omnipresente *déjà vu* que siento (que sentimos) cada vez más al pasear por cualquier ciudad emblemática de Occidente, al introducirnos en un gran estadio deportivo, al mirar la publicidad del momento, al asistir a cualquier gran concierto multitudinario? La realidad imita a los medios de comunicación, y los medios de comunicación imitan a la realidad en un aparente bucle sin final.

Asimismo, esta precesión y suplantación de lo real da lugar a su vez a un particular ritual de ocultación de lo que es de hecho transparente, enteramente accesible y visible a través de

los medios. Pese a saber y reconocer nuestro acceso radical a la visualización de aquello tradicionalmente resguardado y reservado, mantenemos habitualmente el juego simulado de su ocultación. “Estamos en un mundo donde la función esencial del signo es hacer desaparecer la realidad, y al mismo tiempo, velar esta desaparición. Detrás de cada imagen algo desaparece. Lo mismo ocurre con el ilusionismo de la información y de la memoria: detrás de cada información desaparece un acontecimiento, bajo el pretexto de la información los acontecimientos nos son retirados uno a uno. Entran así en un reino de lo virtual, exactamente como las pinturas rupestres precintadas o los edificios embalados por Christo.” (Baudrillard, 1997: 204). Encontramos un ejemplo paradigmático de este nuevo ritual de la transparencia en la pornografía.

Tradicionalmente, la obscenidad (aquello que no puede ni debe ser visto) de lo pornográfico consistía en mostrar, en hacer visible, todo aquello que por razones de orden moral o religioso estaba prohibido. Hoy, por el contrario, en el éxtasis contemporáneo de la comunicación, la pornografía se ha convertido en un simulacro más. “Nuestra imaginería erótica y pornográfica, toda esa panoplia de senos, nalgas y sexos, no tiene más sentido que éste: expresar la inútil objetividad de las cosas. Lo sexual no es más que un ritual de la transparencia. Antes había que esconderlo, hoy en cambio sirve para esconder la raquílica realidad. Estas imágenes no están tomadas en un juego de emergencia y de desaparición. El cuerpo ya está allí sin la chispa de una ausencia posible, en el estado de radical desilusión que es el de la pura presencia.” (Baudrillard, 1994: 78). La desnudez del cuerpo humano aparece hoy sin la posibilidad de una ausencia. La suya no es ya una obscenidad de lo oculto, oscuro, prohibido, sino de una obscenidad de aquello demasiado visible, de lo que no tiene ya secreto, de lo que ha devenido completamente transparente. La visión de parcelas ocultas de la realidad se ha convertido en un ritual, un ritual en el que ocultamos su visibilidad, su potencial transparencia plena a nuestra visión.

De acuerdo de nuevo con Baudrillard, estamos falsamente reconciliados con esta transparencia radical de la totalidad de la escena social, manteniendo una obscenidad simulada de forma ya tan sólo ritual. La cruda y fría luz de la información afecta a la totalidad de lo real. La cultura visual digital es la propia de la era de la información, esto es, fruto y resultado de un intercambio comunicativo constante y acelerado que provoca una ruptura con la era moderna de la primera sociedad de consumo, dominada aún por la coincidencia imaginaria del modelo, de la representación y de la realidad. Frente a esta, la cultura audiovisual digital se define de acuerdo por la substitución de lo real por sus signos, por la liquidación de los referentes en la precesión de los modelos sobre los hechos, en una particular mutación de nuestra relación tanto con el mundo real como con los mundos ficticios.

Alteraciones diegéticas en la ficción audiovisual

La genealogía e institucionalización del discurso audiovisual moderno se ha fundamentado en la capacidad de promover y asegurar la elaboración significativa e inmersión del espectador en las coordenadas establecidas por la narración (audiovisual).

La introducción del público moderno en las salas de exhibición cinematográfica conlleva en los

espectadores un proceso de inmersión y sustitución de la realidad exterior. Un proceso que acentúa el papel y función del cine como dispositivo audiovisual de sustitución de la realidad: “la intercepción de la vista con los dispositivos de visión comporta que los mecanismos visuales no se perciban ya como simuladores (...) sino como substituidores. Si ya no hay simulación sino sustitución, se refuerza el valor verídico de la imagen, legitimándose así socialmente en su interacción con el público” (Marzo, 1998: 2). La diégesis audiovisual aparece así estrechamente vinculada al cine de ficción narrativa, pudiendo definir tanto la operación de estructurar y dar forma a la obra narrativa, como la construcción mental elaborada por el espectador de ésta (Metz, 1981).

La inmersión en situaciones que implican una sustitución de nuestra experiencia directa, favorece la vivencia y el acceso a un estado psicológico de encantamiento y de creación activa de verosimilitud. Una experiencia diegética, percibida como placentera gracias al goce obtenido en toda ilusión participativa, al sentirnos trasladado a un nuevo lugar donde poder desarrollar como vivencia plena la historia percibida audiovisualmente (De Pablos, 1989: 11).

Diégesis, término que deriva del vocablo griego διήγησι, presenta una significativa polisemia en el seno del discurso narrativo y audiovisual, lo que posibilita su uso plural y compuesto como noción clave para analizar, describir y estudiar tanto la tendencia de la historia a presentarse como un universo propio, enmascarando su carácter ficticio y antinatural [ilusión diegética], el proceso de inmersión del espectador, su identificación con la cámara hasta llegar a vivir como experiencia real la representación audiovisual [experiencia diegética], así como el mundo de ficción con sus propios límites espacio-temporales [el plano diegético].

De acuerdo con Gerald Prince (1987) ésta hace referencia al mundo (ficticio) en que las situaciones y los eventos narrados ocurren a partir de los tres ejes de acción propios de la diégesis (espacio, tiempo y personajes). Efectos diegético o extradiegético, música diegética, o reproducción extradiegética, diálogos diegéticos o diálogos extradiegéticos ... todas y cada una de estos usos y aplicaciones habituales de lo diegético en la narrativa audiovisual, se dan en y desde su subsunción e identificación como ilusión ficcional.

Uno de los campos culturales contemporáneos que testimonia de forma singular la particular mutación de nuestra relación tanto con el mundo real como con los mundos ficticios es el de la narrativa audiovisual de ficción televisiva de la última década, testimonio y documento de la pérdida de la ilusión (modernidad) a manos de alteraciones simuladas de ésta (postmodernidad), y caracterizadas por la vehiculación habitual de alteraciones diegéticas en su desarrollo argumental. Frente a la tendencia de la historia a presentarse como un universo propio, enmascarando su carácter ficticio en la ilusión diegética tradicional, la narrativa televisiva de un conjunto significativo de las series emblemáticas de la primera década del siglo XXI hace uso de una singular y explícita diégesis simulada.

El conjunto de su desarrollo y avance narrativo depende y se fundamenta en la articulación de simulacros diegéticos. Unos simulacros aceptados por los espectadores contemporáneos

como naturales pese a su rotundo carácter artificioso. Es así, por ejemplo, como los más de 100 capítulos (lineales en el tiempo) de *Desperate Housewives*²⁴ aparecen narrados todos ellos a partir de la voz en off y en tiempo presente de la protagonista que se suicida en el primero de sus capítulos (sic). Éste y otros simulacros caracterizan un conjunto significativo de la narrativa televisiva de ficción más emblemática de la última década, aquella en la que se visualiza una nueva narrativa audiovisual dominada por la lógica de la simulación propia de la cultura postmoderna.

Simulación y simulacros en La Tercera Edad Dorada de la Televisión: *Lost*

Las series de televisión de la -denominada habitualmente- Tercera Edad Dorada de la Televisión (*The Wire*, *The Sopranos*, *24*, *Desperate Housewives*, *Grey's Anatomy*, *Sex and the City*, *The West Wing* o la omnipresente y emblemática *Lost*, entre otras) ejemplifican y son emblema de un estallido de creatividad en la ficción narrativa audiovisual de habla inglesa contemporánea. La singularidad, interés e importancia del conjunto de estas producciones televisivas, su excelencia, no se debe primordialmente a innovaciones tecnológicas, estéticas y/o propias del desempeño actoral, sino a su escritura. Si algo permite caracterizar precisamente el conjunto de esta *Tercera Edad Dorada de la Televisión* es la importancia central de los guionistas en su definición: su investigación y experimentación narrativa y su apuesta decidida por la búsqueda de una nueva forma de narrar. *Mad Men*, *The Wire*, o *Lost*, -entre otras- son sin duda series de calidad narrativa literaria. Centraremos a continuación nuestra atención en la última de éstas, *Lost*. Una serie que ejemplifica como ninguna la participación en -y el dominio de- una lógica de simulación en su definición y recepción cultural.

Producida por ABC Studios y Bad Robot Productions, y creada y guionizada originalmente por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams y Damon Lindelof, esta serie de ficción se emitió originalmente en Estados Unidos por la cadena ABC a lo largo de seis temporadas con notable éxito, desde el 22 de septiembre de 2004 y hasta el 23 de mayo de 2010, llegando a convertirse en un destacado referente en la cultura popular contemporánea. Narra las complejas, sorprendentes y misteriosas vicisitudes de un grupo de supervivientes de un vuelo transoceánico -un Lockheed L-1011 TriStar que realizaba el vuelo 815 de Oceanic Airlines, de Sidney a Los Angeles- en una extraña -por el cúmulo de acontecimientos que acontecen en su interior- isla del Pacífico.

La articulación temporal de *Lost* se desarrolla en un complejo vaivén en la línea del tiempo. La narrativa audiovisual de la serie combina la acción en la isla donde transcurre la historia con una larga serie de flashbacks relativos a un personaje por episodio. Los hay que muestran la vida de éste antes de embarcarse en el viaje que lo conduciría hasta la isla, aunque son también comunes otros mucho más cercanos al tiempo presente, y que muestran fragmentos vividos ya en la isla, aunque desconocidos en relación a la trama y al desarrollo argumental precedente. A partir de la cuarta temporada, estos flashbacks se complementan de forma creciente con flashforwards. Unos y otros adquieren un papel central en el desarrollo argumental de la serie,

²⁴ *Desperate Housewives* (Mujeres desesperadas en su traducción en España) es una serie creada por Marc Cherry, producida por los estudios de ABC y Cherry Productions, y emitida originalmente desde el 2004.

lejos de su uso convencional como elementos menores, puntuales y/o accesorios en relación al tiempo presente narrado. Es más, el uso intensivo de ambos recursos narrativos audiovisuales, flashback y flashforward, alcanzará a relativizar y desplazar la centralidad del tiempo presente como base de la ilusión diegética, hasta incluso hacer un uso simultáneo de dos líneas temporales indistintas para narrar la historia en las últimas temporadas de la serie.

Los seguidores de las seis temporadas de *Lost* lo serán en y desde una vivencia diegética alterada. Lejos queda la ocultación, creencia e inmersión en el carácter ficticio del mundo narrado propio de la historia. Acaecida su difusión y recepción en pleno apogeo de la web 2.0 y de las redes sociales, los incontables foros de discusión existentes en Internet sobre el desarrollo de la serie, los cientos de blogs de análisis y crítica de los giros efectuados en el guión temporada tras temporada, o los mismos grupos de fans de la serie en las redes sociales como Facebook o Twitter testimonian una consciencia explícita colectiva compartida sobre el carácter artificioso de su narración. Una consciencia extradiegética ésta, las más de las veces compartida en tiempo real, y en la que espectadores y seguidores de la serie se desdoblán y gustan de asumir el papel de los propios guionistas²⁵. Unos guionistas, a su vez, que han reconocido errores cronológicos en el propio desarrollo argumental de la serie ya emitida en respuesta a las manifestaciones y críticas del propio *fandom* de la serie ²⁶, mezclándose así los planos de la creación y de la recepción narrativa en un particular anillo de Möbius. Los efectos del uso intensivo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación sobre la recepción y la experiencia diegética de *Lost*, nos ilustran precisamente sobre este desplazamiento de lugares, distancias y fronteras comunicativas tradicionales.

Los entornos virtuales posibilitan y promueven situaciones dinámicas de interrelación entre lo público y lo privado, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre autor y lector. El conjunto de estas operaciones de virtualización recibe habitualmente el nombre de efecto Möbius, que toma su nombre de la anilla o cinta de Möbius, una figura geométrica ideada por el matemático alemán August Ferdinand Möbius en el siglo XIX para mostrar las propiedades topológicas de torsiones y pliegues. La singularidad de la anilla de Möbius radica en poseer una sola cara al mismo tiempo interior y exterior. De hecho, en la anilla de Möbius, la misma distinción interior y exterior resulta ya absurda. Más aún: pese a su apariencia visual de posesión de dos caras, la cinta de Möbius tan sólo posee realmente una cara con un solo vértice común, al mismo tiempo interior y exterior, derecha e izquierda, superior e inferior.

Aplicada ésta indistinción de fronteras y distancias habituales al conjunto de la cultura audiovisual digital -de la que en ocasiones funciona como emblema gráfico-, el efecto Möbius referenciará

25 Tanto durante el transcurso de la serie, como muy especialmente ante la cercanía y superación del último capítulo de la misma, Internet ha sido testimonio en prácticamente todos los países donde se ha emitido regularmente *Lost*, de páginas web y blogs animando a publicar el final preferido para la serie, e incluso finales alternativos al definitivo. Como ejemplo emblemático de todo ello, véase: <http://proyectounfinaldignoparalost.blogspot.com/>

26 Ante la incongruencia detectada por los seguidores de la serie sobre la edad del personaje de Charlotte, los propios guionistas Lindelof y Cuse tuvieron que dar una explicación pública del problema, disculpándose ante toda la comunidad de fans por fastidiar la historia. Lindelof y Cuse aseguraron no recordar que el experto de continuidad, Gregg Nations, propuso usar la fecha de nacimiento real de la actriz que interpretaba a Charlotte -Rebecca Mader- como el día en que nació su personaje en la serie, diez años mayor que ésta en el plano diegético.

la consciencia necesaria sobre implementación creciente de una experiencia perceptiva en la cual realidad y ficción, actualidad y virtualidad, representación y simulacro pasan a darse en el mismo plano, indistintos y equiparados. Una experiencia perceptiva que parece actualizar el pensamiento que Jacques Derrida hiciera sobre la propia experiencia sensible asociada a lo digital: “El ordenador crea un nuevo lugar, en él se está más fácilmente proyectado al exterior (...) Inversamente, debido a la fluidez plástica de las formas, a su flujo continuo, a su casi completa impermeabilidad, también se está cada vez más resguardado en una especie de asilo protector. Ya no existe el exterior. O mejor dicho aún, en esta nueva experiencia de la reflexión especular hay más exterior y al mismo tiempo no hay ya exterior. Uno se ve sin verse envuelto en una esta espiral fuera/dentro” (Derrida, 1996: 29).

Botón de muestra más de las singulares alteración diegéticas en y a partir de las que se da esta nueva narrativa televisiva es el mismo anuncio público en 2007 por parte del presidente de la productora de la serie, ABC Entertainment, que el fin de la serie sería tres años después. Un anuncio sin precedentes, que trasladaba así al público la extensión y previsión de su desarrollo argumental hasta un total previsto de 121 episodios.

Es así como en *Lost*, todo aquello tradicionalmente resguardado y reservado -el carácter ficticio y antinatural del universo propio de la historia [ilusión diegética]- que posibilita(ba) la ilusión diegética, deviene por contra expuesto en su radical transparencia. La experiencia e inmersión diegética del vasto *fandom* de *Lost* se basa y se mantiene así a partir de una ritualización digital del proceso de inmersión del espectador, y de la ritualización simulada de su vivencia real, en el seno de un complejo e intensivo juego simulado de ocultación de su carácter ficcional.

Referencias bibliográficas

- Augé, M. (2000), “Acontecimientos, medios de comunicación”, En *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona, Editorial Gedisa. 2001.
- Baudrillard, J. (1978), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 1985.
- Baudrillard, J. (1987), “El éxtasis de la comunicación”, En *La postmodernidad*, Hal Foster (ed.), Barcelona, Editorial Kairós, 1988.
- Baudrillard, J. (1994), *El otro por si mismo*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996.
- Baudrillard, J. (1997), *Pantalla total*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000.
- Benjamin, W. (1936), “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, En *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Editorial Taurus, 1981.
- De Pablos, J. (1989), “La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas”. Enseñanza

& Teaching. Revista interuniversitaria de didáctica, 7, pp. 9-16.

Derrida, J. (1996), "Sobre el tratamiento de texto", En *No escribo sin luz artificial*, Valladolid, Cuatro ediciones, 1999.

Lévy, P. (1995), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós Multimedia, 1999.

Lyotard, J.F. (1979), *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*, Madrid, Editorial Cátedra, 1984.

Marzo, J.L. (1998), "Ilusión e ideología en la máquina de ver", En *Singular Electrics*. Barcelona.

Metz, C. (1971), *Langage et cinéma*, Paris, Larousse.

Prine, G. (1987), *A Dictionary of Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press.

RenauD, A. (1989), "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo regimen de lo visible, nuevo imaginario". En *Videoculturas de fin de siglo*, VV.AA, Madrid, Editorial Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1990.

Virilio, P. (1994), *La máquina de visión*, Madrid, Editorial Cátedra, 1999.