

La redefinición de la cultura por la comunicación

*Diego Lizarazo Arias
Profesor-Investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco
Sistema Nacional de Investigadores Nivel II*

La cultura parece objeto de una nueva descripción teórica en el pensamiento contemporáneo. El elemento histórico que ha propiciado de forma más definitiva esa reconceptualización ha sido el desarrollo de las tecnologías informáticas y las redes virtuales. En otros términos: la toma de la cultura por la comunicación. Es necesario considerar las implicaciones de dicha concepción, especialmente para demarcar sus límites. En lo que viene considero, como un esbozo inicial y sintético, algunos de los rasgos como se describe el nuevo escenario cultural, especialmente por las argumentaciones que ofrece la filosofía posmodernista, para formular, en la segunda parte, un par de críticas a dicha imagen.

1. La cibercultura posmoderna

La imagen es el reflejo de una realidad básica, señala Baudrillard, cuando nos hallamos en el primer momento de un devenir inquietante que se convertirá (valga la paradoja) en un principio (casi un slogan) para el pensamiento posmoderno. La imagen enmascara y pervierte la realidad básica: estamos aún en el período clásico, en el mundo pre-industrial donde la imagen remeda tosca y erráticamente lo real, donde la imagen puede mentir. La imagen señala la ausencia de una realidad básica, el mundo moderno distiende la imagen reproduciéndola masivamente, destituyendo y pulverizando el aura diría Benjamin. Por fin, el simulacro de la propia imagen donde ya no hay relación con realidad alguna, donde los límites entre la representación y la realidad se derrumban y no viene al caso la diferencia entre los signos y su referencia:

“Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio” (Baudrillard, 1993: 9-10).

Esfera de la pura imagen donde la referencia se ha extinguido. Información carente de soporte, o mejor aún: soporte informático que exhibe la simulación de lo real, la ausencia de soporte. Baudrillard ha anunciado una nueva concepción-experiencia de la cultura que se sustenta en la pureza total de su

comunicabilidad, es decir, en la signicidad sin referencia, su total y enfática naturaleza informativa. Sin duda nos hallamos ante la visión que más radicalmente redefine la cultura por la comunicación. La precesión de los simulacros deshace la realidad que en la visión clásica le servía de sustento, y convierte la cultura en una deriva interminable (en términos de Derrida). Parecemos entrar en lo que Paul Virilio ha llamado el “no-lugar de las tecnologías teletópicas”, donde la comunicación no se produce ya en un contexto físico (incluso social) delimitable, sino en relaciones virtuales definidas por distintas modalidades de telepresencia. La sociedad mediática y cibernética se dibuja desde estas visiones como una matriz tendida por tecnologías cibernéticas de diverso calibre, donde la cultura ha dejado de ser lo que era y se constituye ahora en tele-cultura. Es tan radical el planteamiento que las ciudades teóricas como la Global Village de Marshall McLuhan, la Informational City de Manuel Castell y la Mentópolis de Marvin Minsky¹ se confunden con las ciudades ficción de William Gibson en *Neuromancer* y de Neal Stephenson en *Snowcrash*.

Sólo mencionaré, vertiginosamente, tres ámbitos en los que las condiciones tecnológicas contemporáneas parecen dibujan el panorama de un neomundo, una cibersociedad: la experiencia del sujeto, la experiencia de las relaciones humanas y la experiencia de la sociedad. En el orden del sujeto, por decirlo sintéticamente, el imaginario y la experiencia contemporánea se plante la redefinición de la corporalidad, la destitución de los límites del cuerpo y la simbiosis hombre-máquina. El origen reciente se halla en la idea de McLuhan de la tecnología como extensión humana (1969). La tecnología no es entonces exterioridad, sino continuidad, desenvolvimiento específico de la sustancia humana; como en Wiener cuando funda la cibernética como una clase de ontología. La informática representa la modalidad más enfática de dicha extensión: la mente se distiende en los circuitos cibernéticos y se guarda en la memoria artificial de las máquinas. Alvin Toffler hablaba de la emergencia contemporánea de una nueva clase de trabajadores, a la que llamaba el “cognitariado”, una generación de individuos que ya no sobreviven por el uso de su fuerza física, que no dependen del músculo, sino del pensamiento, nuevas sociedades que laboran con símbolos en las terminales de computadoras y en los escenarios recurrentes de los servicios². La estrecha relación entre cognitariado y ordenadores alcanza un punto muy alto con el desarrollo de las redes neurales:

¹ No deja de sorprender la proximidad de la ciudad virtual y la metafísica. Quizás Baudrillard está más cerca de Platón de lo que pensamos.

² En “tecnocracia y cibernética”, José Gaos planteaba que la extinción del trabajo físico y el desplazamiento humano productivo por las máquinas era el resultado de una elección humana por la digitalización del movimiento (. El trabajador segmenta sus acciones de tal manera que, al romper la continuidad creativa, hace posible su emulación discreta por una máquina. Para Gaos el principio de esta sustitución monumental se hallaba en nuestra asunción del tiempo como *aceleración*. La vertiginosa búsqueda por agotar el tiempo termina por deshacer la experiencia humana que sólo reposa, para Gaos, en la *lentitud*. Es interesante establecer un puente entre esta visión y los planteamientos posmodernos de Virilio sobre la velocidad, pero reconociendo que, mucho antes que Kundera, Gaos insistía en que la vía de la celeridad era una elección que tomó occidente ante otras posibilidades.

sistemas cibernéticos inteligentes que no sólo moldean las expresiones gestuales, la fonética y el léxico de sus usuarios, sino que son capaces de aprender sus formas de razonamiento para rebasar lo que los ingenieros japoneses llamaban “trabajadores con prótesis inteligentes”, y ahora denominan “trabajo cooperativo con computadoras” (Reingold, 1994). Estética e imaginariamente la imbricación hombre-máquina se expone en la representación del cyborg: mezcla de estructuras electromecánicas y organismos donde la literatura, el cine y los cómics representan lo que la invención del corazón artificial (hecho de plásticos y titanio) ponía en evidencia. Pero el territorio en que se expresa más radicalmente esta nueva experiencia del sujeto es en la cosmogonía cyberpunk que como una suerte de animismo tecno termina por dotar de espíritu a la máquina y sustancializar el espíritu humano en la tecnología. El cyberpunk es una especie de utopía posthumanista (un nihilismo cibernético del superhombre) donde la tecnología adquiere aspecto teológico al asumirse como la fuerza que nos hará dioses: rebasaremos el cuerpo y circularemos por la red como conciencias informáticas puras en el neomundo virtual (esa suerte de topos uranus cibernético).

En el orden de las relaciones humanas el trastocamiento experiencial e imaginario se dibuja aún más radicalmente, desde el vínculo mediado pero experiencialmente directo con el otro, hasta la desaparición del otro y su figuración puramente informática. El desarrollo cibernético ha planteado una realidad laboral en la que las personas trabajan juntas aunque estén distantes: desde el e-mail hasta los ambientes laborales virtuales donde las compañías de tecnología de punta reúnen a sus ejecutivos o a sus técnicos en oficinas y laboratorios virtuales para desarrollar juntas o producir proyectos. Los ingenieros de la fujitsu hablan de telepresencia para referirse a las tecnologías que permiten a un trabajador operar y manipular, con un cuerpo mecánico distante, materiales peligrosos o inaccesibles. McLuhan hasta sus últimas consecuencias: extensión total del cuerpo, experiencia extra-corpórea como le llama Reinghold. En el ambiente de las redes, los usuarios asumen clones cibernéticos que los representan, figuraciones electrónicas de sí mismos que pasean los escenarios virtuales e interactúan con las demás emulaciones. Después de la Segunda Guerra Mundial Wiener se planteó una ciencia superior a la que llamaba cibernética: “La tesis de este libro es que la sociedad sólo puede comprenderse por medio de un estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación de que dispone; y que, en el desarrollo futuro de estos mensajes y estas facilidades de comunicación, los mensajes entre el hombre y las máquinas, las máquinas y el hombre, y la máquina y la máquina, están llamados a desempeñar un papel creciente sin cesar” (Wiener, 1948). El problema era el de la comunicación máquina-máquina y hombre-máquina, pero no hombre-hombre. El centro de la preocupación es el interfaz hombre-máquina, la comunicabilidad con los sistemas. La nueva ingeniería informática se ha planteado la construcción de los alter-sistemas (basados en redes neurales): estructuras de información personal que armonizan estrechamente con las características

perceptivas, cognitivas y físicas de cada usuario. A fin de conferir a las computadoras el poder de comunicarse con nosotros, algunos diseñadores de interfaz están dando a los sistemas pequeños fragmentos de “personalidad” que aprenden acerca de nuestros caprichos y preferencias en dominios limitados pero estratégicos. Comienza a desarrollarse una ingeniería de la personalidad capaz de cuajar en el sistema nuestras propias inclinaciones. El imaginario cibernético se ha planteado entonces la emergencia de “las personas artificiales”, de tal manera que en “Idoru” (una novela de William Gibson) un cantante de rock se enamora de Rei Toei una Idoru (palabra japonesa para ídolos de la canción artificiales.). Pero la industria japonesa tiene efectivamente sus idoru, entre las que destaca Kyoko Date o DK96: un “ser absolutamente virtual” que no “representa a nadie”. “Tardamos seis meses en darle la sonrisa”, dice el ingeniero de la compañía “Hori-Pro”, con una connotación que recuerda a Wiener cuando hablaba de la cibernética como teología: el ámbito en el que se pueden crear máquinas que piensan y hacen otras máquinas, como lo hace Dios (Winer, 1998). Poderoso software con incipiente personalidad que ya baila y canta aunque no parece demasiado punk. Aficionada a Mariah Carey y la película “Toy Story”, es más bien una cyber-barbie al estilo japonés. Miles de cibernautas le hacen preguntas, le escriben cartas de amor hetero y lésbico, le piden sus fotos desnuda y hasta le reclaman sexo virtual³.

Por último, en el orden social parece trastocarse profundamente el espacio público, la ciberesfera devora todas las instancias de la gregaridad humana: del trabajo convencional a los sistemas laborales virtuales, de la educación escolarizada a la universidad on line, del entretenimiento y el ocio a los juegos privados y los parques virtuales (un acuerdo entre Fujitsu y Disneylandia anuncia el más vasto parque de diversiones en la red). El ciberespacio convoca la realidad virtual generando una experiencia multisensorial capaz de engañar los sentidos y construir esa “alucinación consensual” en la que se produce un “espacio inmaterial” sobre el soporte informático. Millones de personas se conectan a esta nueva civilización que han dado en llamar ciberia, experiencia

³ Por supuesto que también el imaginario y la tecnología del sexo virtual definen vigorosamente la nueva experiencia de la cultura. No se trata sólo de las infinitas páginas porno que en la red son visitadas por millones de usuarios (y que para algunos plantean el paso de una *sexualidad carnal* a una *sexualidad informática y ascética*, o incluso *neocárnica*, como en Cronenberg), sino de la aplicación más rentable: la *teledildónica*. Esta palabra se refiere, originariamente, a un dispositivo que era capaz de convertir el sonido en sensaciones táctiles, lo que expresa con claridad la propuesta de los ingenieros de realidad virtual avanzada en algunos laboratorios al rededor del mundo: producir digitalmente la *experiencia de los objetos* mediante dispositivos que los usuarios colocarán sobre su piel (especialmente las manos, en su fase inicial), y que en combinación con datos visuales de alta definición generarán una impresión muy realista. En una fase superior el usuario se meterá en una especie de malla sensible muy ajustada a su cuerpo, en cuya superficie interna portará una serie de sensores-efectores inteligentes, una *piel artificial* de detectores táctiles nanotecnológicos acoplados con vibradores de diversos grados de dureza, centenares por centímetro cuadrado, que puedan recibir y transmitir una sensación de presencia táctil, de modo que los displays visuales y sonoros transmitan una sensación realista de presencia visual y auditiva. Esta tecnología aún no existe, pero sus altísimas posibilidades de rentabilidad la hacen casi ineludible. A través de la línea telefónica conectados al traje podríamos encontrarnos con una o varias personas y tener experiencias fáticas diversas. Podremos tocarnos mutuamente aunque nuestros cuerpos estén físicamente separados por continentes. A este proyecto es a lo que le han llamado la *teledildónica*.

desencarnada de intrusión total de la tecnología en todas las actividades humanas, pero que, paradójicamente, opera gracias a que desplaza el principio signico del ámbito intelectual a un territorio puramente fático. Los signos en el territorio de la cultura se constituyen por las relaciones convencionales e intelectivas entre significantes y significados, en la cibercultura los signos (trazos múltiples, retículas virtuales) son entidades somáticas: la materia significativa (el soporte signico que clásicamente da la evidencia de su no ser el objeto) toca la percepción humana provocando una sensación referencial, aquello que los ingenieros de R.V. están llamando la "experiencia sintética de los objetos". La cibercultura plantea una escisión de la experiencia, una ruptura entre la dinámica socio-simbólica convencional (la "vieja" realidad) y la excitante e hipernítida experiencia hiperreal. Hay quienes sostienen que nos habituaremos al ciberespacio hasta el punto que el retorno a la "realidad" nos resultará pesado, aburrido y sombrío. Preferiremos las ciberréplicas humanas a las personas. Este imaginario no sólo plantea la extinción de las experiencias sensibles, sino la desaparición del alter. Si recordamos a Hegel sabremos que la alteridad legítima es aquella que limita al individuo, que trastoca certezas y replantea tendencias, en Hegel el sí mismo sólo es posible por el alter; pero lo que propone la cibercultura es la modelación cibernética del otro a mi imagen y semejanza, según mis deseos y designios: el clon cibernético es un programa neural que acomodaré a mi antojo. Por la vía de la extinción del alter, viene la extinción del espacio social. Pero no estamos aquí en la ciencia ficción, ni en el cómic, estamos más bien en el centro de la reflexión filosófica posmoderna. Baudrillard ha rondado la idea lapidaria de que la sociedad ha concluido y de que quizás los seres humanos (o posthumanos) no somos naturalmente sociales. Al referir, entre otras cosas, la radical telemorfización de la sociedad, Baudrillard ha indicado el fin de lo social por el ejercicio de lo que considera la más radical de las violencias (violencia que para él, ha devenido en virulencia): la vanalización mediática en la que el individuo, incluso las relaciones humanas, se deshacen por su pantallización y su superficialización. La máxima violencia opera cuando todo está al descubierto, todo se exhibe radicalmente y a la vez todo desaparece: los pliegues y complejidades humanas se desenvuelven ante el ojo aplanante de la cámara, ante el aburrimiento público y el desinterés por lo que no sea elemental. La telemorfización asesina lo real, con la complacencia y la complicidad de la realidad.

2. Límites de la doctrina cibercultural

Es necesario encaminarse a una toma de distancia del discurso posmodernista, especialmente para advertir con más serenidad las implicaciones del cambio tecno-social que vivimos. Probablemente porque quizás ya estemos ante los signos del fin de la posmodernidad. Por ahora sólo deseo mencionar que uno de los principales quiebres del discurso de Baudrillard, radica, al igual que en Lipovetsky, en su absolutismo. Las formas lingüísticas de "fin de la violencia",

“final del poder” o “fin de la sociedad” podrán tener un efecto deslumbrante en el discurso, pero deben someterse a argumentos más precisos y más sensibles de las otras posibilidades de existencia. La humanidad en su conjunto no se halla dominada por el imaginario mediático, no podemos hablar de la vanalización total de las acciones humanas, como tampoco tiene sentido decir que estamos en la sociedad edonista, cuando 1, 400 millones de personas en el planeta buscan como resolver su subsistencia con un dólar al día. La sociedad cibernética, es también un absolutismo, especialmente cuando es la minoría humana la que accede a cyberia. Si la realidad se redefine en el mercado informático, debemos preguntarnos ¿Dónde quedan las personas, los grupos, las sociedades que no entran a este nuevo mercado social? Línea divisoria entre los cibernéutas y los que no lo son, que no se agotará por el decreto político o intelectual de ignorar a los segundos. Lipovetsky asume que la cultura contemporánea es un ethos hedonista en el que se concilian los ideales fragmentarios (y circunstanciales) y el placer, asumido como la brújula que orienta primordialmente las acciones. En este contexto se interpreta que los principios que guían las conductas de los individuos contemporáneos no son ya los grandes ideales morales (definidos por las religiones clásicas o por las éticas de tipo kantiano), o las utopías políticas (desarticuladas en la pulverización de los metarelatos, como ha sugerido Lyotard⁴), sino la búsqueda de la satisfacción próxima y el goce; en palabras de Lipovetsky: “ las pasiones egoístas y los vicios privados”, que se asumen más allá de los prejuicios y los obstáculos de la pena, la vergüenza y la conciencia, porque “ las obligaciones hacia Dios” y hacia los otros, han sido reemplazadas por las “prerrogativas del individuo soberano” (Lipovetsky, 1994: 23). La conducta de las personas se mueve por el impulso hacia el placer, o se moviliza erráticamente en el terreno de la apatía y de la “indiferencia pura” (Lipovetsky, 1990). En este sentido, los valores clásicamente definidos como ejes de la conducta moral se desarticulan y pierden su primacía. Por ejemplo, la búsqueda egoísta del placer anula la justicia, porque la justicia es una virtud que tiene como finalidad el bien del otro (Aristóteles, 1990), mientras el ethos edonista que hace del placer un fin en sí mismo no requiere ni busca el bien del otro. D. Bell afirma que la posmodernidad implica fundamentalmente una crisis moral en el capitalismo, en tanto afecta las conductas individuales (guiadas no por los principios universales, sino por el hedonismo) y las instituciones, dado que “el hedonismo tiene como consecuencia ineluctable la pérdida de la civitas, el egocentrismo y la indiferencia hacia el bien común”⁵. En contravía de estos

⁴ Esas grandes narraciones que nos mostraban el flujo inescrutable de la historia, el devenir de las sociedades o la aventura de la realización de la esencia humana, articuladas en modelos centrales de carácter político, social o religioso.

⁵ Y esto se presenta en la forma de las contradicciones internas que cada instancia soporta: como el individuo de la sociedad norteamericana que concilia ambiguamente la disciplina férrea y la codificación civil de la vida diurna con la disipación hedónica propia de la experiencia nocturna. Ante lo cual un crítico como Marcuse diría que tal contradicción es en realidad falsa, porque el propio sistema que impone las reglas apolíneas en el día, inventa las fuentes de placer dionisiacas en la noche y así logra dos efectos: 1. Asegurar el rendimiento de los individuos en una sociedad perfectamente engranada, y 2. Extender el poder y la ganancia del propio sistema que es capaz de penetrar en la noche y apropiarse de forma rentable la dimensión pulsional de la subjetividad (Marcuse, 1968).

planteamientos, debemos señalar, por un lado, que no es seguro que el ethos edonista sea necesariamente individualista o egoísta, como afirma Lipovetsky, dado que es posible el placer compartido. Las sociedades encuentran en sus fiestas, carnavales y rituales, formas de producir las experiencias más intensas de placer: el placer colectivo, la risa social, sin que esto implique necesariamente la exclusión del otro, y más bien, dicho placer sólo es pleno si se incluye al alter. En muchos sentidos una de las formas más plenas del placer es la experiencia de dar placer al otro. Por otro lado, en este marco se ha señalado que las sociedades contemporáneas altamente mediatizadas llevan a la desaparición del cuerpo como espacio de relación con el otro-semejante (en la medida que los intercambios y los contratos entre las personas se realizan a través de la red o los sistemas comunicativos mediáticos), y esto implica la pulverización de la noción clásica de justicia porque desaparece la comunidad de ciudadanos. Esto porque tanto la justicia en su sentido normativo (virtud) como en su sentido de igualdad (jurídica) exige el contacto entre individuos (Guariglia, 1992). En realidad muchas cuestiones son débiles en esta argumentación, especialmente sus excesos: la mediatización social contemporánea (mass media, internet, videoteléfono, medios digitales, etc.) implica probablemente una disminución del contacto físico directo entre las personas, pero esto no lleva necesariamente a “la extinción del contacto entre las personas” o a la “desaparición de la comunidad de ciudadanos”, sino a su reorganización en otras formas. Incluso, aunque asistiéramos a la sociedad-ficción, en la que todas las personas se comunican con las otras sólo por la red, asistiríamos a una comunidad definida por las relaciones (los ciber-vínculos) entre las conciencias. Indudablemente el concepto de justicia tendría un lugar en dicho mundo, en tanto habría allí relaciones de fuerza y codependencia, donde el problema de la equidad y la justicia prevalecen. El poder no desaparece en las redes, y por tanto tampoco la cuestión de su regulación y su distribución.

Por otra parte, estos autores señalan la desarticulación total de las creencias y de las utopías, y suponen que la realidad social y subjetiva en su conjunto se halla en el escepticismo ético y en la negación de todo proyecto de principios y de sentido. Esto en realidad es falaz, no porque las sociedades contemporáneas carezcan de estas fuertes tendencias, sino porque no resulta una descripción adecuada en un mundo social donde también aparecen los proyectos de sentido, que se inspiran, especialmente, en las condiciones de privación, inequidad y marginación de vastos grupos humanos especialmente en los países del tercer mundo⁶. Por otra parte, el ethos edonista se pone en contraste con sociedades pasadas que se imaginan como plenamente apolíneas. Quizás ni en el mundo medieval o victoriano más codificado moralmente reinaba una lógica social y personal en la que todas las acciones estaban guiadas por la ley divina o los más altos ideales del “bien”, porque en ellas la ambición y los deseos

⁶ En las expectativas de reformulación de la realidad (especialmente en la cultura de quienes se proponen la emancipación social o humana), e incluso en las visiones metafísicas del mundo, o en las formaciones sociales tradicionales que responden a los códigos morales de las diversas religiones.

personales proliferaban y se asociaban casi inmediatamente con los excesos de las noblezas y las burguesías. El Estado absolutista ha sido también un paradigma de los vicios y las perversiones. Las prácticas de los individuos son mucho más complejas que la pobre taxonomía moral que allí se nos dibuja: tanto en la sociedad decimonónica como en las colectividades postindustriales el hacer humano se produce en relación con el placer y el goce, con los intereses y las pulsiones más egoistas, y también con ciertas expectativas y propósitos de sentido que desbordan la experiencia inmediata y los límites estrictamente individuales. Incluso, si aceptáramos la extensión universal del ethos edonista en las sociedades contemporáneas pronto tocaríamos su límite, porque tendríamos que reconocer la contradicción social derivada de un mundo histórico en el que el ejercicio permanente y desatado del placer es casi privativo de reducidos sectores sociales con los recursos y el poder que les permiten su ejercicio. El hedonismo absoluto sólo es posible para unos gracias a la casi absoluta privación hedónica de otros que están a su servicio. Una noche de hedonismo entre drogas y alucinógenos en cualquier discoteca de Nueva York o de París, se realiza al costo de muchas vidas, de violencia y de conflicto social en Colombia o en México. El movimiento tecnológico contemporáneo redefine y reestructura parte de la cultura, pero también las fuerzas culturales reorganizan, significan y conducen el devenir técnico. Es tan ciega la tecnocracia que supone que la historia humana y las relaciones sociales se definen puntualmente por las invenciones técnicas (en esencia esta era la vieja postura del evolucionismo de Morgan), como el materialismo elemental que desconoce el lugar de los procesos simbólicos en la definición de las relaciones estructurales.

Bibliografía

- Bourdieu, P. La distinción. Criterios y bases sociales del gusto, Taurus, Madrid, 1991.
- Mukarovsky, I. Escritos de estética y semiótica del arte, Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
- Bajtín, M. Esthétique de la création verbale, Galimard, París, 1984.
- Ortiz, R. Otro territorio, Convenio Andrés Bello, Colombia, 1998.
- Rey, G. y J. Martín Barbero "Otros lugares para la cultura en las relaciones Colombia-Venezuela", texto mimeografiado, Colombia, 1999.
- García Canclini, N. Consumidores y ciudadanos, Grijalbo, México, 1996.
- Deleuze, G. Lógica del sentido, Pídots, Barcelona, 1989.
- Deleuze, G. Repetición y diferencia, Anagrama, Barcelona, 1995.
- Douglas, M. y B. Isherwood. The World of goods, Basic Books, Nueva York, 1979.
- Ewen, S. All consuming images: the politics of style in contemporary culture, Basic Books, Nueva York, 1988.
- Lash, S. y J. Urry. Economies of Sign and Space, Sage, Londres, 1994.
- Vattimo, G. "Postmodernidad: ¿una sociedad transparente?" en Entorno a la postmodernidad, Anthropos, Santafé de Bogotá, 1994.

- Thompson, J.B. Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación, Paidós, España, 1998.
- Geertz, C. "Géneros confusos: la reconfiguración del pensamiento social", en: El surgimiento de la antropología posmoderna, Gedisa, México, 1991.
- Eliade, M. Imágenes y símbolos, Taurus, Madrid, 1979
- Lyotard, J-F. La condición posmoderna, Rei. México, 1993.
- Lipovetsky, G. El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos, Anagrama, Barcelona, 1994.
- Lipovetsky, G. La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo, Anagrama, Barcelona, 1990.
- Aristóteles Ética Nicomaquea, harla, México, 1990.
- Marcuse, H. El hombre unidimensional, Joaquín Mortiz, México, 1968.
- Baudrillard, J. Cultura y simulacro, Kairós, Barcelona, 1993.
- Lévi-Strauss, C. Las estructuras elementales del parentesco, Planeta, México, 1985.
- Benveniste, E. Problemas de lingüística general, Siglo XXI, México, 1977.
- Lévi-Strauss, C. Arte, lenguaje, etnología, Siglo XXI, México, 1977.
- Geertz, C. La interpretación de las culturas, Gedisa, México, 1991.
- Eco, U. Tratado de semiótica general, Lumen, Barcelona, 1988
- Lotman, Y. Semiótica de la cultura, Cátedra, Madrid, 1979.
- Barthes, R. y otros La semiología, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1976.
- Deleuze, G. Lógica del sentido, Paidós, Barcelona, 1989.
- Deleuze, G. Repetición y diferencia, Anagrama, Barcelona, 1995.
- Yúdice, G. "El impacto cultural del Tratado de Libre Comercio norteamericano" en: Néstor García Canclini (coord.) Culturas en globalización. América Latina-Europa-Estados Unidos: libre comercio e integración, Seminario de Estudios de la Cultura - CLACSO- Nueva Sociedad, Caracas, 1996.
- Decock, A. M. "Cultura inalámbrica" en: Ceres, Revista de la FAO, No. 158, marzo-abril 1996.
- McLuhan, M. La comprensión de los medios como extensiones del hombre, Diana, México, 1969.
- Reingold, H. Realidad virtual, Gedisa, Barcelona, 1994.
- Wiener, N. Cibernetics: or control and communications in the animal and machine. MIT Press, Cambridge, 1948.
- Wiener, N. Dios y Golem, S.A. , Siglo XXI, México, 1998.