



# Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis<sup>1</sup>

## Cybercultures: current research and analysis

**FERNANDO VIZCARRA**, Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, México. (fernandovizcarra@hotmail.com)

**LILIAN PAOLA OVALLE**, Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, México. (ovalle13@hotmail.com)

► Recibido: 21 / 01 / 2011. Aceptado: 11 / 05 / 2011

### RESUMEN

Las nuevas tecnologías de información y comunicación están ocupando un sitio central en las formas de interacción de la gente en sus diferentes ámbitos (trabajo, ocio, educación, información, consumo, etc.) y, por tanto, en los procesos sociales de producción de sentido. Estos dispositivos tecnológicos han dejado de ser meros instrumentos para convertirse en componentes fundamentales del sistema social. El propósito de este artículo es aportar elementos de comprensión en torno a los vínculos crecientes entre las personas y el ciberespacio, en el seno mismo de las interacciones colectivas, multimedias por las tecnologías informacionales, las industrias de la cultura, las nuevas agendas sociales y las transformaciones del poder. Este ensayo se divide en seis apartados que, consideramos, sintetizan la investigación y el análisis actual sobre esta materia: 1) Rearticulaciones del tiempo y del espacio, 2) Tensiones entre lo global y lo local, 3) El debate sobre realidad y virtualidad, 4) Metamorfosis de códigos identitarios, 5) El cuerpo y la descorporización, 6) El placer del lazo social.

**Palabras clave:** Cibercultura, globalización, modernidad, posmodernidad, identidades, tecnologías de información y comunicación.

### ABSTRACT

*New information and communication technologies are becoming central to the ways people interact in various circles (work, leisure, education, information, consumption, etc.) and, therefore, in social processes that produce meaning. These technological devices are no longer mere instruments but have become basic elements of the social system. The purpose of this text is to contribute to the understanding of the increasing links between people and cyberspace that are taking place in the midst of collective, multi-mediated interactions by information technologies, culture industries, the new social agendas and power changes. This essay is divided into six sections, which may serve as a synthesis of current research and analysis of the topic: 1) Articulations of time and space, 2) Tensions between global and local 3) The debate on reality and virtuality, 4) Metamorphosis of identity codes, 5) Body and disembodiment, and 6) The pleasure of social ties.*

**Keywords:** Cyberculture, globalization, modernity, Postmodernity, identities, technologies of information and communication..

<sup>1</sup> Este ensayo es parte de los temas que los autores están trabajando como investigadores del Centro de Investigaciones Culturales -Museo UABC.

## 1. REARTICULACIONES DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO

Aunque en la cotidianidad el tiempo y el espacio se perciben como cosas dadas, son categorías construidas mediante procesos sociales que poseen su propia historicidad. Dichas categorías son naturalizadas en el espacio de las instituciones y determinan, de este modo, los sistemas de interacción. Las nociones de tiempo y espacio están íntimamente vinculadas con las concepciones del mundo, y varían según las sociedades y culturas en las que se inscriben (Ortiz, 2002). Pensar las correlaciones posibles entre estos elementos resulta fundamental para la comprensión de la vida social y, específicamente, el ámbito de la producción de sentido. ¿De qué forma inciden actualmente las tecnologías de información y comunicación en las rearticulaciones del tiempo y del espacio? ¿Qué tipo de racionalidades e interacciones se están construyendo a partir del uso colectivo de estos dispositivos tecnológicos? ¿Cómo se configuran las identidades de diversos sectores inmersos en prácticas culturales desterritorializadas y multimediasdas?

En el discurso de las ciencias sociales se puede identificar una tradición que ubica al espacio en relación estrecha con el medio físico (por ejemplo: los estudios sobre territorio y sociedad). Sin embargo, los enfoques asociados al estudio de la cibercultura reconocen la copresencia e interacción simultánea de cualquier punto del espacio físico, social o informacional. Así, se desvanece la idea de territorio identificado con los límites de su materialidad. En este orden, la distancia, lejos de ser objetiva, impersonal, física, establecida, es un producto social. Su magnitud varía según la velocidad que se emplea para superarla (y en una economía de mercado, en función del coste que implica alcanzar dicha velocidad). En retrospectiva, los demás factores de constitución, diferenciación y conservación de las entidades colectivas, sus fronteras geopolíticas y culturales, parecen meros efectos secundarios de esa velocidad. Como lo establece Zygmunt Bauman, pocas viviendas de la elite actual implican diferencias entre “aquí” y “allá”, “interior” y “exterior”, “cerca” y “lejos”. (Bauman, 1999).

Según Anthony Giddens (1999), el proceso de separación del tiempo y del espacio constituyó una de las principales transformaciones de la modernidad y ha marcado las dinámicas de la globalización. Este proceso de separación se fue acelerando a partir del siglo XIX, por la presencia de los medios y las tecnologías de información: medios impresos, fotografía, telégrafo, teléfono, cine, radio, televisión, satélites, grabadores y reproductores de sonido e imagen, computadoras, Internet, etc. Los medios de comunicación han jugado un papel primordial en el

enlazamiento de lo local y lo global, modificando las estructuras profundas de la temporalidad humana. Las interacciones sociales a través de Internet, específicamente, han sido determinantes en este desmembramiento y rearticulación del tiempo y del espacio. Mediante el acceso al ciberespacio, los navegantes pueden relacionarse con otras presencias, entornos y visiones heterogéneas en un plano próximo a la simultaneidad. El movimiento de la información sufrió una aceleración mucho mayor que la de los cuerpos o los cambios de las situaciones sobre las cuales se informaba. La información está disponible instantáneamente (Bauman, 1999).

Pero todo esto tiene su historia. En el mundo antiguo, el tiempo estaba compenetrado con el espacio mediante la correlación inamovible de lo presente con lo ausente. Sin embargo, paulatinamente se desarrollaron relaciones de ausencia a través, por ejemplo, de la palabra escrita. Para Marshall McLuhan (1985) la aparición de la imprenta, sobre todo su derivación en la lectura y la escritura, constituye la base de un cambio paradigmático de la sociedad en su conjunto. El acto de leer y escribir introduce un desplazamiento de lo temporal y lo espacial, provocando así una virtualización de la realidad. Las formas institucionalizadas y colectivas de medir las horas y los días a través del reloj y el almanaque, y de proyectar el espacio mediante la cartografía, representan también dispositivos de distanciamiento del tiempo y el espacio. Surge un tiempo vacío, abstracto, estandarizado, programable, que reordena las relaciones sociales en función de esta emergente racionalidad. Como lo establece Giddens (19939):

El advenimiento de la modernidad paulatinamente separa el ‘espacio’ del ‘lugar’ al fomentar las relaciones entre los ‘ausentes’ localizados a distancia de cualquier situación de interacción cara-a-cara. En las condiciones de la modernidad, el lugar se hace crecientemente ‘fantasmagórico’, es decir, los aspectos locales son penetrados en profundidad y configurados por influencias sociales que se generan a gran distancia de ellos. (p. 30)

Andrew Leyshon (1995), en su esfuerzo teórico por comprender la dinámica de los procesos de globalización y fragmentación del mundo, identifica dos tendencias básicas. En primer lugar señala la existencia de un proceso que llama convergencia tiempo-espacio. Se refiere a la forma cómo las tecnologías de información tienen el efecto de mover los lugares y la gente, cambiando las percepciones de la distancia y disminuyendo su importancia como limitante de la interacción social. El resultado es una variación fundamental: medida desde el punto de vista del tiempo, la distancia entre los lugares se relativiza.

**Contrario a las perspectivas que conciben la globalización como un proceso totalizador y avasallante, es necesario reconocer la vigencia de los intereses nacionales y locales que permean, bajo argumentos vinculados a la legitimidad cultural, tanto las políticas locales y globales de comercio audiovisual como los contenidos específicos de los medios de comunicación en cada región del orbe.**

La segunda tendencia que este autor identifica se denomina comprensión tiempo-espacio. Hace referencia al proceso de comprensión del mundo, en sus nuevas configuraciones, por los actores sociales. Finalmente, lo más importante desde un punto de vista sociocultural, es que estas nuevas posibilidades de contactos distanciados generan perspectivas inéditas de interacción social. Asimismo, aumentan el alcance de la actividad espacial y se reflejan en nuevas formas de territorio y de territorialidad.

## 2. TENSIONES ENTRE LO GLOBAL Y LO LOCAL

Como lo señala Ortiz (2002), comprender un conjunto de prácticas culturales desterritorializadas, requiere un punto de vista desterritorializado. Según este autor, los cambios económicos, tecnológicos y culturales alteraron radicalmente el sentido colectivo del espacio, en especial la antigua y clara dicotomía entre las dimensiones locales y globales del territorio. Por lo tanto, debemos revisar nuestras rutas metodológicas y conceptuales para comprenderlo en su nueva condición. Actualmente el lugar –la dimensión más local en términos de territorio– está trastocado por los procesos globales; y lo global aparece como un inmenso bricolaje de expresiones propias de múltiples localidades.

Cuando Giddens (1999) dice que el lugar se “vuelve cada vez más fantasmagórico”, se refiere a que las influencias sociales procedentes de otros lugares penetran y dan forma a lo local. No obstante, el autor también plantea que el lugar, la localidad, sigue siendo fuente de continuidad. Gran parte de lo que acontece a nivel local es lo que llamamos vida cotidiana, lo que se desarrolla cara a cara. Lo local tiende a proveer una experiencia sensual, ya que las personas dentro de su entorno están dispuestas físicamente con todos sus sentidos. No solo miran y escuchan. Tocan, huelen y degustan. Se presenta como un espacio íntimo donde ocurre lo real. Sin embargo, el adveni-

miento de la cibercultura nos revela que lo local no tiene una existencia previa y autónoma de lo global. Para Ulf Hannerz (1998), el entendimiento de lo local está más próximo a un escenario donde confluye una diversidad de influencias globales. Por lo tanto, es necesario reconocer que la noción tradicional de lo local posee características distintas al localismo actual. Tal como lo afirma Gina Zabludovsky:

Mientras el primero está históricamente determinado, es de carácter irreflexivo y tiende a ser considerado como “necesario y natural”; el segundo puede ser resultado de una elección consciente y tener, consecuentemente, un carácter voluntario e intencional. Mientras el “viejo localismo” es excluyente, pues considera que el estrechamiento y el fortalecimiento de los vínculos internos se da a costa del aislamiento del mundo exterior, el “nuevo localismo” no puede concebirse sin los contactos y enlaces supranacionales que a menudo se establecen de manera colectiva. (2010, p. 197)

Globalización, por su parte, es un término utilizado en casi todos los ámbitos para indicar los procesos de integración acelerada del mundo contemporáneo. Es una tendencia inscrita en las lógicas del capitalismo actual, pero como lo establece Castells (2009): “...las fuerzas que impulsaron la globalización sólo pudieron desencadenarse porque tenían a su disposición la capacidad de conexión en red global que proporcionan las tecnologías digitales de comunicación y los sistemas de información...” (p. 51). Sin embargo, contrario a las perspectivas que conciben la globalización como un proceso totalizador y avasallante, es necesario reconocer la vigencia de los intereses nacionales y locales que permean, bajo argumentos vinculados a la legitimidad cultural, tanto las políticas locales y globales de comercio audiovisual como los contenidos específicos de los medios de comunicación en cada región del orbe. De acuerdo con Marjorie Ferguson (1995), mientras la retórica dominante de la globalización asume una especie de universalismo cultural,

**Las tensiones entre lo global y lo local se han trasladado hacia el centro de las discusiones sobre los efectos socioculturales de Internet. Se globalizó la separación del tiempo y el espacio, y se globalizó el desanclaje de los sistemas sociales. Todo ello, en gran medida, gracias al desarrollo e impacto de las industrias culturales y sus tecnologías informáticas**

sobre todo cuando se habla de industrias mediáticas y de producción de contenidos, las realidades políticas locales tienden hacia el nacionalismo económico competitivo. Si bien es cierto que los fenómenos de globalización y los procesos regionales pueden generar tensiones recíprocas, también lo es que ciertas dimensiones de lo global necesitan de lo local para poder existir, y viceversa. Hoy, lo global y lo local transitan con intensidad en los contenidos de los medios masivos y las demás industrias culturales (la moda, el deporte, la comida, etc.) entendidas como la maquinaria conductora del capitalismo del siglo XXI. Este planteamiento sugiere que, lejos de sucumbir en una aldea global de leyes de mercado impersonales, los nacionalismos económicos competitivos se articulan con las industrias culturales que configuran la nueva sociedad de información y cultura de masas.

En otras palabras, a pesar de sus contradicciones, diversidades, desigualdades y tensiones tanto internas como externas, las sociedades contemporáneas se articulan en una sociedad global, que incluye relaciones, confluencias y procesos de intercambio en estructuras múltiples. En este contexto, las formas locales, regionales y nacionales evidentemente continúan subsistiendo y actuando (Ianni, 2002). Más aún, el acceso desigual y conflictivo tanto de los ciudadanos como de los países a los mercados económicos y simbólicos (productos, servicios, información, entretenimiento, etc.) propios de la sociedad globalizada, no necesariamente construye una identidad global uniforme y estática. Por el contrario, puede afirmarse que detrás de las máscaras colectivas existe una vasta y compleja diversidad cultural que se traduce en formas de consumo y usos diferenciados de bienes y símbolos. Inclusive, basta con registrar la continua resurrección de las llamadas etnicidades o identidades profundas: comunidades enraizadas en la tradición cultural que despiertan con rostros nacionalistas e incluso autonómicos, reivindicativos o con amplios programas de acción política, y que ponen continuamente en crisis el discurso totalizador de la globalización.

Hannerz (1998) señala que lo local a veces adquiere tonos místicos y románticos en el pensamiento cultural. Se presenta a lo global como superficial y a lo local con un contenido pro-

fundo. Lo global como artificial y lo local como auténtico. Lo global como mezcla y lo local como puro. Estas dicotomías estereotipadas guían aún mucho de los análisis que se realizan alrededor del concepto de cibercultura. En síntesis, lo local indudablemente es algo especial. Es, en última instancia, un escenario en el que se entrecruzan los hábitats de significado de varias personas y donde lo global, o lo que ha sido local en otro lugar, tiene alguna oportunidad para llegar a sentirse como en su propia casa.

De este modo, el debate sobre la relación entre las polaridades y continuidades de las dimensiones local y global es, precisamente, el que sitúa a la cibercultura en el corazón de los estudios académicos sobre la modernidad. Las tensiones entre lo global y lo local se han trasladado hacia el centro de las discusiones sobre los efectos socioculturales de Internet. Se globalizó la separación del tiempo y el espacio, y se globalizó el desanclaje de los sistemas sociales. Todo ello, en gran medida, gracias al desarrollo e impacto de las industrias culturales y sus tecnologías informáticas.

### 3. EL DEBATE SOBRE REALIDAD Y VIRTUALIDAD

Diversas prácticas sociales están intervenidas, hoy, por las lógicas asociadas a la computadora. No solo la producción industrial, sino la idea misma del trabajo están relacionadas con los acoplamientos del humano y la máquina. En la actualidad, la computadora ha configurado nuestra identidad laboral y es una extensión de nuestro pensamiento y acción. La identidad y la práctica de un médico, por ejemplo, están articuladas a la implementación de tecnologías específicas. Es decir, el médico no es médico sin su equipamiento. Más aún, la adaptación de diferentes prótesis en los cuerpos de las personas, que traslada la identidad del ciborg más acá de la metáfora, es evidencia de las fusiones múltiples de lo orgánico y lo mecánico. La integración del soldado a su equipo bélico lo convierte en un organismo cibernético modelado para eliminar al enemigo. Por su parte, el arte contemporáneo, dice Roman Gubern (1992), es resultado de la revolución tecnológica actual. La música indus-

trial está mediada por tecnologías cada vez más virtualizadas, como el software. La información, la comunicación y el ocio, por citar otros ejemplos, son ya inconcebibles sin la mediación de las máquinas. Pero esta perspectiva, a diferencia del determinismo tecnológico, no sitúa al sujeto frente al aparato, sino que lo sintetiza. La tecnología, en el contexto cibercultural, se vuelve una dimensión y componente de lo humano, y es capaz de mediar las interacciones sociales y sus sentidos.

La posmodernidad supone una serie de disparidades o discontinuidades de la vida social con respecto al pasado. Consiste en una sensación colectiva de extrañamiento frente al mundo, una especie de clima cultural cargado de paradojas e incertidumbres. Según Donna Haraway (1995), dichas disparidades o discontinuidades se expresan en la disolución de las fronteras entre lo biológico y lo tecnológico, y entre la realidad física y la realidad virtual. Pierre Levy (2007) sostiene que la palabra “virtual” puede entenderse al menos de tres maneras: en un sentido técnico, ligado a la informática; en un sentido filosófico y en un sentido de uso común. Para este autor, en el debate sobre la cibercultura se puede apreciar claramente una confusión entre estos tres sentidos. En el uso filosófico de este vocablo, es virtual lo que no existe más que en potencia y no en acto. Lo virtual no es actual. Lo virtual está más allá de la concreción efectiva o formal. En este sentido, lo virtual es una dimensión fundamental de la realidad. Pero en el uso común, la palabra “virtual” se emplea a menudo para significar la irrealidad. En su acepción común, lo virtual es lo opuesto a la realidad, que supone una efectuación material, una presencia tangible. Se piensa entonces que una cosa puede ser o real o virtual y que no puede, pues, poseer las dos cualidades a la vez. Sin embargo, como ya se señaló, en su sentido filosófico lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. En palabras de este autor:

Insistimos, aunque no se le pueda fijar en ninguna coordenada espacio-temporal, lo virtual es sin embargo real. Una palabra, existe. Lo virtual existe sin estar ahí. Una entidad “desterritorializada” es virtual, capaz de generar varias manifestaciones concretas en diferentes momentos y lugares determinados, sin estar por ello unida ella misma a un lugar o a un tiempo particular. (Levy, 2007, p. 33)

Pero entonces, ¿cuál es el elemento novedoso que incorpora la cibercultura? ¿Acaso las sociedades tradicionales no habían experimentado, en alguna forma, la virtualidad? ¿Qué podemos decir de la construcción de las identidades nacionales y sus relatos míticos de héroes y hazañas intemporales? ¿No hemos sido

actores de un sistema de creencias y valores en constante convulsión? Ciertamente, las representaciones colectivas tienen efectos sobre la realidad. Pero, ¿no hay en la historia algo de virtualidad? ¿Qué podemos decir los mexicanos sobre nuestra cuota de virtualidad?: cincuenta años de Televisa, setenta años de Partido Revolucionario Institucional, ochenta años de Secretaría de Educación Pública, quinientos años de catolicismo. ¿En qué punto hacen contacto la virtualidad de los sistemas sociales y la de las tecnologías de información, ambos reguladores de las interacciones sociales? ¿En qué momento la simulación produce efectos reales sobre la vida y viceversa? Con la expansión y movimiento de la reflexividad y la resultante crisis de sentido, se aceleró el ritmo de cambio de tal manera que las médulas de lo social se movieron hasta hacerse evanescentes, o mejor dicho, virtuales. Es decir, los centros identitarios se desplazaron y han comenzado a migrar. Los nomadismos, opinaría Maffesoli (2004), están instituyendo lo social. Como lo señala Jean Baudrillard:

(...) 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. (...) Si uno piensa en ello, la gente ya no se proyecta en sus objetos, con sus afectos y representaciones, sus fantasías de posesión, pérdida, duelo, celos: en cierto sentido se ha desvanecido la dimensión psicológica, y aunque siempre pueda señalarse con detalle, uno siente que no es realmente ahí donde suceden las cosas. (1988, p. 188)

Las relaciones humanas que constituyen los puntos de acceso a los sistemas abstractos (Giddens, 1999) están condicionadas, en este contexto, por los soportes tecnológicos de la información y la comunicación. Así, el acoplamiento de lo humano y lo tecnológico (organismo y máquina) incorpora a los sistemas abstractos la categoría de lo virtual, ofreciéndonos múltiples vivencias mediante el acceso simultáneo a distintos niveles o dimensiones de la realidad. De este modo, resulta interesante que

(...) justo cuando los últimos enclaves reales antropológicos están desapareciendo, un nuevo e inesperado campo ve la luz —espacios sociales incontrovertibles en los que la gente aún se encuentra cara a cara, pero bajo nuevas definiciones de lo que es encontrarse y lo que es cara—. Estos nuevos espacios concretizan el colapso de los límites entre lo social y lo tecnológico, la biología y la máquina, lo natural y lo artificial, que forman parte del imaginario posmoderno. Son parte de la imbricación reciente de los humanos y las máquinas en nuevas formas sociales que llamo sistemas virtuales. (Stone, 1995; citado en Piscitelli, 2002, p. 100)



4. METAMORFOSIS DE CÓDIGOS IDENTITARIOS

El asunto de las identidades resulta otro punto fundamental en el debate sobre la cibercultura. Lo que vienen señalando diversos autores es que uno de los efectos de la multiplicación de las interacciones, promovida por las tecnologías de información, ha sido el declive del individualismo. Según esta línea de discusión, el proyecto del individualismo implica una pesada carga para los sujetos. Forjarse una identidad, amarrarse a ella, ser coherente con ella, se percibe hoy como una tarea ardua. “La fatiga de ser yo”, dice Baudrillard. En contraposición, se observa que la cibercultura desarrolla anclajes inéditos con la metamorfosis de ciertos códigos identitarios, motivados por los múltiples entrecruzamientos de lo local y lo global, por el resurgimiento de identidades profundas en contextos de globalización, por los cambios en las visiones y comportamientos familiares, generacionales y religiosos; por la transformación de la intimidad, de las nociones de género, de ciudadanía, de seguridad, de las relaciones entre ocio y trabajo, y otras representaciones y prácticas sociales.

Manuel Castells (1999) afirma que somos testigos de un novedoso modelo de organización y desarrollo de las sociedades globalizadas, como producto de una nueva situación del capitalismo mundial. Se trata, en otras palabras, de una transformación global que tiene dimensiones equivalentes, en términos de importancia, con la Revolución Industrial, pero la actual cimentada en el desarrollo de tecnologías de información y en la socialización del conocimiento. De allí, entonces, que la problemática de las identidades esté hoy enmarcada por la reflexión en torno a las funciones y efectos de los medios de comunicación globales y de las tecnologías informáticas.

Sin embargo, estas transformaciones en los códigos identitarios no deben ser leídas o interpretadas a la luz de una problemática de sustitución. No se plantea aquí que la experiencia con la máquina sustituya la experiencia con el mundo cotidiano, o que el contacto con la máquina deshumanice las interacciones. Se trata del surgimiento de nuevas formas culturales y de dimensiones novedosas del ser humano y su mundo. Lo anterior está aparentemente claro en el debate sobre la cibercultura. Levy (2007) sostiene que las innovaciones técnicas no permiten solamente hacer “la misma cosa” más rápido, más fuerte o a mayor escala. Autorizan sobre todo a hacer, a sentir o a organizarse de otra manera. “La problemática de la sustitución impide pensar, acoger o hacer advenir lo cualitativamente nuevo, es decir, los nuevos planos de existencia virtualmente aportados por la innovación técnica” (Levy, 2007, p. 192).

Según estos señalamientos, el declive del individualismo es evidente y estamos ante un proceso de circularidad y migración de las identidades. No porque estas sean estáticas o esenciales, sino porque la aceleración del ritmo de cambio (Giddens, 1999), que caracteriza hoy a la modernidad, desplaza los procesos de identificación hacia ámbitos cada vez más emergentes. Ciertamente, la migración de los cuerpos conlleva la migración de los símbolos, y viceversa. Lo que hoy experimentamos son identificaciones múltiples. Se trata de un cambio de clima cultural que sitúa a las identidades en un estado de mayor flexibilidad. Por supuesto, es una enorme paradoja: resucitan en esta época diversas dimensiones de las identidades profundas (incluyendo el pensamiento mágico-religioso-sobrenatural, el tribalismo, lo popular, el hedonismo y lo local), al tiempo que éstas se instrumentalizan y fragmentan. En este escenario, la desterritorialización de las prácticas culturales, y sus procesos de reterritorialización, constituyen uno de los elementos centrales de las transformaciones identitarias. Como lo dice Alejandro Piscitelli:

La sociedad –y el mercado– nos exigen ser nosotros mismos. Pero no tenemos identidad a menos que representemos a organizaciones, a cual más poderosa, anónima y gigantesca. No hay yo sin ellos. ¿Pero hay lugar para el yo en el relampagueo de las terminales? ¿Habrá nosotros a los que todavía queremos pertenecer? ¿Esos otros serán las organizaciones virtuales? ¿O las casas de campo? ¿O los retiros espirituales? ¿O la familia evanescente? ¿Pueden las redes personales sustituir las afiliaciones corporativas y profesionales? (1995, p. 244)

Verdú plantea que al hiperindividualismo de la década de 1990 le siguió lo que él denomina “personismo”. Según esta noción, “se ha ido conformando un tipo de hombre/mujer, sujeto/objeto que, sin poseer un destino inscrito, actúa en búsqueda de una felicidad especialmente relacionada con los múltiples nexos con los demás, por superficiales y efímeros que sean los contactos” (2007, p. 17). Según este autor, el proyecto del individuo implica “tanta identidad como para hacerla un fastidio del que deseáramos desprendernos para ser de verdad libres” (p. 138). La interioridad y la responsabilidad de “conocerse a sí mismo” y “ser congruente con uno mismo”, resulta una carga pesada. En contraposición, “ser con vistas al otro” brinda levedad a la existencia humana. Encubrir o cambiar la identidad, presentarse con atributos diferentes, no es algo para avergonzarse. La noción de persona, contrariamente a la noción de individuo, acepta e incluso promueve la opción de la máscara incesante. Las máscaras que

Quizás, el cambio que introduce la cibercultura es que ahora las metamorfosis de los códigos identitarios surgen como valor. No sólo podemos ser otros y atestiguar, sin culpabilidad, el desvanecimiento de antiguas identidades. Debemos serlo. La cibercultura imita el avatar de la vida, y para ser parte de la red de personas que se da la mano alrededor del mundo debemos estar dispuestos a experimentar múltiples, variados y contradictorios procesos de identificación.

nos ponemos, desde esta perspectiva, no son entendidas como aditamentos artificiosos de los que debemos prescindir. Son una manera de proceder, de ser, de destacar, de evolucionar y de sobrevivir. “La persona presenta una estructura abierta mientras el individuo es compacto”, enfatiza Verdú (Op. cit. p. 138). El término que Bauman (2007) utiliza para describir esta condición es “flexibilidad”: “La presteza para cambiar de tácticas y estilos en un santiamén, para abandonar compromisos y lealtades sin arrepentimiento, y para ir en pos de las oportunidades según la disponibilidad del momento, en vez de seguir las preferencias consolidadas” (p. 11).

El interés y la complejidad que suscita la cibercultura se encuentra en el desciframiento del mundo de posibilidades que se abren a los sujetos en el proceso de construcción, reconstrucción y mutación de sus identidades. El *self* moderno, tal como lo concibe Josetxo Beriain (2005), se presenta como “un vacío para ser llenado y relleno con nuestras fantasías sin que nunca se agoten sus potencialidades (. . .), es decir, como aquella instancia que permite un elenco infinito de posibilidades. Este self proteico y plural tiene su correspondencia en un mundo plural” (p. 309). La posibilidad de reinención y transformación del ser humano siempre estuvo ahí. Siempre pudimos ser otros. Quizás, el cambio que introduce la cibercultura es que ahora las metamorfosis de los códigos identitarios surgen como valor. No sólo podemos ser otros y atestiguar, sin culpabilidad, el desvanecimiento de antiguas identidades. Debemos serlo. La cibercultura imita el avatar de la vida, y para ser parte de la red de personas que se da la mano alrededor del mundo debemos estar dispuestos a experimentar múltiples, variados y contradictorios procesos de identificación. En esto coincide Levy (2007) cuando afirma: “Más que construirse sobre la identidad del sentido, el nuevo universal se experimenta por inmersión. Estamos todos en el mismo baño, en el mismo diluvio de comunicación. Ya no se trata, pues, de cierre semántico o de totalización” (p. 93).

5. EL CUERPO Y LA DESCORPORIZACIÓN

Mente y cuerpo, como categorías dicotómicas clásicas, se desvanecen en el debate de la cibercultura. Surge una nueva forma de habitar el mundo en la que la sustancia básica de la interacción no es la experiencia cuerpo a cuerpo. La “descorporización de las relaciones” es un elemento que se introduce, delineando un escenario donde es posible, incluso, una socialización sexual más centrada en la imaginación. Así, la fusión del cuerpo y la máquina, las posibilidades de un “yo” corpóreo, de construir y habitar mundos exteriores que no son necesariamente distinguibles de los “sujetos pensantes”, terminan por problematizar la condición misma de lo que llamamos cuerpo.

Aunque el cuerpo ha sido objeto de problematización en las ciencias sociales, en el debate sobre la cibercultura su disertación gana protagonismo y relevancia. Al respecto, Merleau-Ponty (1945) señala que el cuerpo es el campo primordial donde se dan y se condicionan todas las experiencias subjetivas. En un sentido complementario, Le Breton (1995, p. 13) afirma que el cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí misma. El cuerpo aparece entonces como el espacio donde se construye el mundo, la encarnación misma del mundo que supone una operación de símbolos. Por todo esto, explorar la cibercultura implica explorar la condición actual de la corporeidad. Como sostiene Le Bretón (1995), el cuerpo es la cepa de identidad del hombre, sin el cuerpo el hombre no existiría, y vivir consiste en sintetizar continuamente el mundo en nuestro cuerpo, a través de lo que simbólicamente éste encarna. En el contexto de la cibercultura, sin embargo, pensar la corporeidad exige tener en cuenta las complejas fusiones de lo biológico y lo tecnológico, del organismo y la máquina. Donna Haraway (1995) afirma:

Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y nosotros, aterradamente inertes. (p. 253)

2 Término asociado desde su origen con la novela *Neuromante*, de William Gibson [Ed. Minotauro, 1989].

Las videoconferencias, la televisión satelital, los videojuegos, los teléfonos móviles, los sistemas eléctricos de vigilancia, la Internet, son tecnologías de información y de conocimiento que producen el ciberespacio. Este espacio, virtual e interactivo, aparece como la metáfora de un mundo donde las personas pueden interactuar o acceder a la información sin tener que estar físicamente presentes con los demás. En el ciberespacio, todos somos cyborgs, mezcla de vida, mito y tecnología. El cyborg, para Naief Yehya (2001),

... es un ser que nos incorpora y que llevamos dentro. Es un ser límite. Criatura fundamentalmente metafórica que nos ayuda a definirnos, a establecer las fronteras entre lo que consideramos natural y lo artificial, entre lo que hacemos y lo que somos, además de que nos ayuda a entender hacia dónde vamos. Sin estas quimeras sería difícil comprender en qué nos hemos convertido. (p. 46)

Chris Shilling (2004, p. 180) identifica al cyberpunk<sup>2</sup> como un género literario (y filmico) que, basado en la ciencia de la cibernética, representa un futuro próximo en el cual nuestra existencia corporal se vuelve cada vez más irrelevante. Según esto, pronto seremos capaces de “salir de nuestro cuerpo y downloadarnos” en los escenarios de la Internet, hasta llegar a ser conciencia incorpórea. Sin embargo, un escenario de este tipo pertenece aún al ámbito de la ficción. Incluso la existencia de quienes viven hasta 15 horas al día en Internet, es corporal. Lo cierto es que la fusión del cuerpo y la máquina reclaman un replanteamiento de las formas cómo entendemos la existencia humana. Para Haraway (1995), la determinación tecnológica es un espacio ideológico abierto a las formulaciones máquinas/organismos, comprendidos como textos codificados para leer y escribir el mundo. Las tecnologías comunicacionales y las biotecnologías reconstruyen nuestros cuerpos y “traducen el mundo a un problema de códigos” (p. 279). Por ello, se vuelve indispensable desarrollar marcos de interpretación renovados para descifrar al cuerpo en su novedosa configuración.

Por ejemplo, uno de los tópicos que identifican al cuerpo como una importante categoría de análisis es la referencia a la biopolítica del cuerpo planteada por Foucault (2003). Este autor racionaliza la fuerza de trabajo que el sujeto debe proporcionar, e identifica cierta coordinación en las instituciones para lograr la docilidad de los sujetos y la eficacia de las tareas encomendadas a estos. Sin embargo, en los intentos por desentrañar el devenir de la cibercultura, estos planteamientos son identificados como insuficientes. Al respecto, María Teresa Aguilar (2006) señala que “la medicalización y normalización ya no son dominaciones que funcionen, ahora se crean redes

y comunicaciones. Los métodos de la clínica requerían cuerpos y trabajos, nosotros tenemos textos y superficies” (p. 8). En la era de la “informática de la dominación”, el sujeto no es visto como un organismo anclado a la biopolítica a través de su cuerpo, sino como componente biótico que no ostenta privilegio alguno sobre otro componente del sistema de información.

Los “organismos tecnológicos” evidencian que la tecnología no sólo ha trastocado el mundo del trabajo y la vida cotidiana, además reconstruye el sentido del cuerpo. La fusión del cuerpo con la máquina implica un cambio estructural que cuestiona las nociones convencionales de “ser y tener un cuerpo”. Las concepciones tradicionales de la acción suelen recurrir a metáforas orgánicas para expresarse: el enfrentamiento era cara a cara. El combate era cuerpo a cuerpo. La justicia era ojo por ojo y diente por diente. El encuentro era entre corazones y la solidaridad significaba trabajar hombro con hombro. Los amigos iban brazo con brazo. Y el cambio se producía paso a paso (Bauman, 1999). Y sin embargo, a pesar de la creciente descorporización de las interacciones sociales, la existencia humana sigue siendo corporal.

Por ello, incluso en el mundo virtual se observa la constante evocación de los cuerpos. En el chat, en los videojuegos, en los foros de discusión, los encuentros apelan a imágenes corporales. Los emoticons, el avatar, las fotos que median los vínculos en las redes sociales y el uso de la cámara web, ejemplifican el contexto simbólico en el que los rostros aparecen como la mediación de la interacción y la intimidad. Los emoticons son señalados por Yehya (2008) como ideogramas que combinan “caracteres-rostro”. Según el autor, estos gestos han adquirido una relevancia impresionante en las últimas fechas, incorporándose al lenguaje del ciberespacio. Finalmente, considera que “el uso de emoticones imprime una cercanía, una complicidad y un coqueteo sin demasiada responsabilidad” (p. 64). El uso de imágenes de sencillos rostros que expresan felicidad, festividad, tristeza, coraje, duda, frustración, ha sido integrado al chat, a la mensajería y a los foros. Según este autor, “se trata de símbolos que permiten cierta ambigüedad, pero que rompen con la severidad de un texto” (p. 65).

Para entender este *boomerang* en el que las interacciones descorporizadas apelan a imágenes corporales para mantener la continuidad de los sentidos que se comunican, es importante recordar la importancia del rostro en el contexto de la modernidad. Como señala Le Breton (1995), el nacimiento del individualismo occidental coincidió con la promoción del rostro. “Para que la individuación a través de la materia, es decir, a través del cuerpo, sea aceptable en el plano social, habrá que esperar el

desarrollo del individualismo” (p. 29). En el ciberespacio, el avatar es la representación gráfica que se asocia a un usuario para su identificación. Generalmente son fotografías, dibujos y figuras humanas. El rostro es la parte del cuerpo más individualizada, más singular. Es la marca de una persona. ¿Quiénes optan por poner su foto en el chat u ofrecen acceso abierto a sus cámaras web? Quizá por ello, incluso en el ciberespacio, las relaciones que se establecen son más o menos íntimas, y se basan en cierto grado de confianza, dependiendo del acceso al rostro de quienes interactúan.

En suma, en el debate contemporáneo sobre el cuerpo y la descorporización de los vínculos, son más las preguntas que las respuestas. Lo que queda claro es que los organismos biológicos se han convertido en máquinas de comunicación. Las nuevas políticas de resistencia, las actitudes colectivas frente a la tecnología, el declive de la dicotomía cuerpo-mente, las identidades plurales y sus dinámicas generadas por la fusión hombre-máquina, así como el cambio en las representaciones del cuerpo encarnadas por la metáfora del ciborg, son las cuestiones que están siendo abordadas por los estudiosos de la cibercultura, y que exigen sin duda el desarrollo de perspectivas teóricas interdisciplinarias y enfoques metodológicos creativos.

## 6. EL PLACER DEL LAZO SOCIAL

En el presente apartado se expone otro debate fundamental a la hora de encarar analíticamente los procesos que se dan en el ciberespacio: los lazos sociales que allí se tejen. El chat, las redes sociales, los blogs, los sitios de ciberligue, los videojuegos, las comunidades virtuales, entre otros, determinan interacciones sociales y delinear los usos del tiempo libre y los momentos de ocio y de placer. Más aún, en el debate teórico, se señala que los acelerados cambios sociales impulsados en gran parte por la tecnología han transformado el sentido de los vínculos con los demás. Las formas de intimar con los otros se han modificado. La tesis de Giddens (1999, 1995), apunta a la relación dialéctica entre los procesos de transformación de la intimidad y los dispositivos de desanclaje de los sistemas abstractos que imponen la necesaria creación de mecanismos de fiabilidad:

Las rutinas estructuradas por los sistemas abstractos poseen un carácter vacío, no moral, y esto cobra validez en la idea de que lo impersonal inunda progresivamente lo personal. (...) ¿Qué significa todo esto en términos de la confianza personal? La respuesta a esta pregunta es fundamental para entender la transformación de la intimidad en el siglo XX. La fiabilidad en las personas no está enmarcada por conexiones personalizadas dentro de la co-

munidad local ni por redes de parentesco. La fiabilidad en un plano personal se convierte en un proyecto, algo que ha de ser trabajado por las partes implicadas, y que exige franqueza. (pp. 116-117)

Las relaciones más íntimas y personales ya no están confinadas necesariamente a la condición cara a cara, o a las localidades de los sujetos. Las relaciones de parentesco, amistad, búsqueda de ocio o trabajo se extienden actualmente por los distintos continentes formando verdaderas “comunidades transnacionales”. Lo íntimo ya no está necesariamente confinado a lo próximo, ni lo transnacional tiene por qué ser una cuestión de gran escala (Hannerz, 1998).

Hannerz propone un horizonte teórico para comprender los lazos sociales en sus actuales configuraciones. Para perfilar una visión más inclusiva de las relaciones en la sociedad contemporánea, considera útil “echar mano del clásico contraste entre las relaciones primarias y las secundarias” (Op. cit. p. 155). Las relaciones primarias establecen vínculos entre las personas, mientras que las secundarias solamente lo establecen con base en los roles específicos que las personas desempeñan. Para Hannerz, esta distinción continúa siendo bastante significativa, pero resulta insuficiente, ya que sólo cubre las relaciones directas en las que hay presencia física. Este tipo de vínculos, al menos en la cibercultura, ya no es esencial para la sociedad. Por ello, el autor distingue dos tipos de relaciones indirectas. Las relaciones terciarias, aquellas en las que intervienen la tecnología o las grandes organizaciones de una manera absoluta, y las relaciones cuaternarias, aquellas en las que al menos una de las partes no es consciente de la existencia de la relación. Estas últimas se tratan, fundamentalmente, de relaciones que se dan cuando una parte está sometida a vigilancia más o menos discreta, como en los datos del censo, listas de tarjeta de crédito, listas de consumidores, entre otros.

Las relaciones primarias, secundarias, terciarias y cuaternarias forman un solo y complejo campo. No solo están en disputa unas con otras, sino que se enriquecen mutuamente. Los lazos sociales efímeros y los duraderos, los íntimos y los superficiales, los directos y los indirectos, los basados en la franqueza y los que se asientan sobre el engaño, los recíprocos y los unidireccionales, son vínculos complejos que ganan protagonismo en la “sociedad en red” (Castells, 1999). Al respecto, Verdú (2007) afirma que “ahora el fin no es almacenar objetos o conocimientos, basta con mantener la red” (p. 26). Pero la pregunta que surge es ¿mantener la red para qué? La respuesta puede tener varios derroteros. El más obvio es quizás el que tiene que ver con la

búsqueda del reconocimiento social. Sin embargo, en este apartado se considera que los vínculos gestados en el ciberespacio están fundamentalmente mediados por la búsqueda del placer, del goce y la felicidad. Para Verdú, el objetivo más pragmático de la sociedad contemporánea es el placer del nexo con los otros. “¿Feliz a solas? Claro que no. A solas terminamos amargados. Con los demás, los males son menos y las celebraciones mayores” (Op. cit. p. 135). Los millones de blogs, el dinamismo de las redes sociales en Internet, los millones de mensajes de texto que se cruzan diariamente, constatan esa necesidad, constitutiva de nuestra especie, de ser mirados, reconocidos y estimados.

Como bien señala Todorov (2008), “la sociabilidad no es un accidente ni una contingencia; es la definición misma de la condición humana” (p. 212). El mundo de los afectos constituye lo esencial de la vida y ellos dependen de los otros. Por ello, el motor que impulsa el fenómeno de las interacciones sociales en la red es el goce del reconocimiento en la mirada del otro, de allí la importancia de conocer el número de visitantes<sup>3</sup>. Verdú (2007) plantea esta idea en términos del deseo. Para este autor, el sujeto contemporáneo, el sujeto de la cibercultura, es un “sujeto de deseo”. Un sujeto que, en contraposición al proyecto de la hiperindividualidad, ha recobrado los lazos con el otro a través de la retícula urbana o en Internet (p. 179). La razón de vivir, el disfrute y el placer del sujeto del deseo, que describe Verdú, se encuentra en expandirse, inmiscuirse, pertenecer, ser reconocido, ser amado y “penetrado en la orgía de la conexión” (p. 186).

PARA CONCLUIR

A partir de la aparición de la imprenta en el siglo XV, se aceleró el proceso de rearticulación del tiempo y del espacio social, originándose un efecto migratorio en las identidades. A las relaciones sociales presenciales se fueron añadiendo

aquellas no presenciales, fundadas por la experiencia colectiva de la escritura y la lectura. Los medios de comunicación e información modernos precipitaron aún más este proceso. La modernidad instauró un tiempo separado del espacio: globalizado, estandarizado y planificado. La posmodernidad, entendida como radicalización de los efectos de la modernidad, ha ido más allá. El chip, la Internet y los nuevos programas están transformando los lugares físicos de la realidad (donde dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio a la vez) en territorios de la simultaneidad. Por efectos de la disolución de estas fronteras, podemos afirmar que lo social se configura hoy en múltiples dimensiones que transitan de la escala material a la virtual, y viceversa.

¿Qué posibles senderos tomará el nuevo orden de la globalización, multimediado tecnológicamente, pluricultural y determinado por profundas estructuras de desigualdad? ¿Es la cibercultura un potenciador del desarrollo humano? ¿Son las tecnologías de comunicación dispositivos de conocimiento? ¿O acaso operan como factores de ampliación de las desigualdades sociales? Una posible representación de la cibernsiedad apunta hacia un orden permanentemente saboteado por hackers y ciberterroristas, con tintes apocalípticos, donde la descomposición de lo social se acelera por efectos de las nuevas tecnologías. Pero, desde otra perspectiva, “un mundo ciborg podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios” (Haraway, 1995, p. 263). Un mundo ciborg que tienda a desmontar antiguas estructuras de dominación, que permita el reconocimiento de los derechos del otro, y que propicie interacciones abiertas a la pluralidad y a la tolerancia.

SOBRE LOS AUTORES:

**Fernando Vizcarra**, mexicano, es Doctor en Sociología por la Universidad de Zaragoza, España. / Profesor-investigador del Centro de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California, México. / Áreas de investigación: medios y discursividades, modernidad, cine e imaginarios sociales. Actualmente desarrolla el proyecto de investigación “Representaciones de la frontera México-Estados Unidos en el cine actual”.

**Lilian Paola Ovalle**, colombiana, es Maestra en Ciencias Sociales y Doctora en Estudios del Desarrollo Global por la Universidad Autónoma de Baja California, México. / Investigadora del Centro de Investigaciones Culturales-Museo UABC. / Áreas de investigación: representaciones y redes sociales, articulaciones entre cultura y narcotráfico. / Autora del libro *Engordar la vena. Discursos y prácticas de los usuarios de drogas inyectables en Mexicali*[(UABC, 2010)].

REFERENCIAS

Aguilar García, M. T. (2006). *Lecturas del cuerpo en la era biotecnológica*. Madrid: Red Nómadas.

Baudrillard, J. (1988). El éxtasis de la comunicación. en Foster et al. (ed.). *La posmodernidad*. México: Kairós.

Bauman, Z. (2008). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. México: Conaculta/ Tusquets Editores.

\_\_\_\_\_(1999). *La globalización. Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Beriaín, J. (2005). *Modernidades en disputa*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza..

\_\_\_\_\_(1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI Editores.

Ferguson, M.(1995). Media, Markets, and Identities: Reflections on the Global-Local Dialectic, *Canadian Journal of Communications*, 20(4), 1995.

Foucault, M. (2003). *Historia de la sexualidad* (vol. I: La voluntad del saber; vol. II: El uso de los placeres; vol. III: La inquietud de sí). Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Giddens, A. (1995). *La transformación de la intimidad*. Barcelona: Cátedra.

\_\_\_\_\_(1999). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.

Gubern, R. (1992, marzo). Medios masivos de comunicación y tradiciones artísticas, *Intermedios*, 1. México: Radio, Televisión y Cinematografía, Secretaría de Gobernación.

Hannerz, U. (1998). *Conexiones transnacionales. Cultura, gente, lugares*. Madrid: Ediciones Cátedra/Universidad de Valencia.*Conference NordMedia*. Sweden.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Ianni, O. (2002). *La sociedad global*. México: Siglo XXI Editores.

Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona/México: Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa.

Leyshon, A. (1995). Annihilating Space?: The Speed-Up of Communications. en Allen, J. y Hammett, C. (eds.) *A Shrinking World? Global Unevenness and Inequality*. Oxford: Oxford University Press.

Maffesoli, M. (2004). *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México: Fondo de Cultura Económica.

Mattelart, A. y Mattelart, M. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. (1985). *La galaxia de Gutenberg*. México: Origen/Planeta.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.

Montañez, G. y Delgado, O. (1998). Espacio, territorio y región: Conceptos básicos para un proyecto nacional, *Cuadernos de geografía*, VII(2). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Ortiz, R. (2002). Otro territorio. *Ensayos sobre el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

Piscitelli, A. (1995). *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.

- Reynolds, J., Merleau-Ponty & Derrida (2004). *Interwining Embodiment and Alterity*. Ohio: University Press, Athens.
- Shilling, Ch. (2004). *Body in Culture, Technology and Society*. Londres: Sage Publications.
- Todorov, T. (2008). *La vida en común. Ensayo de antropología general*. México: Taurus/Santillana Ediciones.
- Verdú, V. (2007). *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: La primera revolución cultural del siglo XXI*, Barcelona: De Bolsillo.
- Yehya, N.(2008). *Tecnocultura. El espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*. México: Tusquets..
- \_\_\_\_\_ (2001). *El cuerpo transformado*, México: Paidós.
- Zabludovsky Kuper, G. (2010). *Modernidad y globalización*. México: Siglo XXI Editores/ Universidad Nacional Autónoma de México.