

La memoria y el olvido: los cuerpos ausentes

Amparo Sevilla*

RESUMEN: *El baile forma parte de las disciplinas corporales dirigidas al establecimiento de un orden social y, en esa medida, no escapa de las actuales tendencias globalizadoras de la cultura. Pero, ¿cómo se expresa la globalización en el terreno del baile? Este artículo constituye una aproximación teórica a dicha problemática.*

ABSTRACT: *Dance is placed in the sphere of different corporal disciplines oriented towards the establishment of a social order so it does not escape from the present globalizing tendencies of culture. But: How is globalization expressed in the field of dance? This paper exposes a theoretical approach to this problem.*

Entre los autores que han reflexionado sobre las diversas formas de relación cultural entre lo local y lo global se delinea el supuesto de que todo aquello que no se logre globalizar perecerá. Aunque también señalan que lo global necesita de lo local, la globalización de la cultura se caracteriza más por organizar la diversidad que por repetir la uniformidad, afirma Hannerz. [1992:107] Se trata de una reordenación de lo local que en términos de geografía política no es más que la división internacional del trabajo y del consumo, tal como lo plantean varios autores. En este sistema la acumulación se da en el centro gracias a su hegemonía, y a través de ese tipo de relaciones “se construyen unas identidades y unos imaginarios post-nacionales mediante los mismos referentes en todos lados, en una tensión constante y en espiral entre procesos de localización y globalización.”

Por su parte, Borja y Castells [1998] advierten que sin el desarrollo de nuevas tecnologías en el marco de la informática y las telecomunicaciones no hubiera sido posible la economía global. Aún más, los avances tecnológicos en la información han provocado una revolución en ese campo que ha generado una división histórica observable en todos los ámbitos de la vida social. El nuevo paradigma tecnológico modificó profundamente, entre otras cosas, la organización del trabajo y de las condiciones laborales al generar la individualización de las tareas y la fragmentación del proceso de trabajo, reintegrando la unidad mediante las redes de comunicación.

* DEAS-INAH

Néstor García Canclini [1995:16] señala que es importante distinguir entre internacionalización y globalización de la cultura. En el primer caso, las manifestaciones culturales tienen un origen territorial identificable mientras que en el segundo éste se borra. La internacionalización constituyó una apertura de las fronteras geográficas de cada sociedad para incorporar bienes materiales y simbólicos de las demás. La globalización supone una interacción funcional de actividades económicas y culturales dispersas así como de bienes y servicios generados por un sistema con muchos centros en la que importa más la velocidad para recorrer el mundo que las posiciones geográficas desde las que se actúa.

En el terreno de las actividades recreativas la globalización se expresa, entre otras formas, a través de las siguientes características:

- a) Se observa un acrecentamiento del individualismo, el narcisismo y el hedonismo en el consumo de los bienes y servicios generados para la recreación.
- b) Las nociones vinculadas con el contacto, el disfrute y la expresión corporal son atravesadas cada vez con mayor frecuencia por la mediación tecnológica.
- c) Las nuevas ofertas de entretenimiento diseñadas para los jóvenes están fuertemente permeadas por estos fenómenos.

En el ámbito de la recreación, el baile adquiere singular relevancia debido a que conjuga la música con el cuerpo, el juego con el erotismo, el goce con el ejercicio, el cuerpo individual con el cuerpo colectivo. Además, es un magnífico antídoto contra las tensiones originadas en el ámbito laboral y familiar, una fórmula efectiva para alcanzar el éxtasis y la catarsis (según el tipo de baile) y permite establecer fuertes vínculos identitarios.

No obstante, en el baile convergen también el placer y la norma, la expresión individual y la sanción colectiva. Los diseños corporales adoptados en el baile responden a patrones de movimiento instituidos socialmente, contienen códigos que se integran a sistemas normativos y valorativos otorgando sentido a la experiencia corporal, asignan roles y jerarquías sociales.

El baile es un poderoso signo de distinción en la medida en que el cuerpo, a través de determinados movimientos, expresa pertenencias sociales (identidades) fuertemente contrastadas que producen estereotipos corporales opuestos: femenino/masculino, rico/pobre, joven/viejo.

A través del baile también se expresan pertenencias sociales construidas en torno al territorio, las distintas escalas en las que está dividido el espacio urbano: la calle, el barrio, la zona y la región se "hacen cuerpo" a través de las formas bailables que ofrece la ciudad.

El baile, por lo tanto, más que un simple pasatiempo es una expresión simbólica

de la trama social, uno de los mecanismos en los que la cultura toma cuerpo y se manifiesta. Asimismo, se encuentra en el campo de las disciplinas corporales dirigidas al establecimiento de un orden social y, en esa medida, no escapa de las actuales tendencias globalizadoras de la cultura. Pero, ¿cómo se expresa la globalización en el terreno del baile?

La transnacionalización de la industria disquera dedicada a la producción y distribución de músicas bailables presenta una oferta cultural con un alto consumo a nivel mundial. La ciudad de México no escapa de ese mercado y ofrece, además, otras músicas bailables que provienen de distintas matrices culturales de origen local y regional. En el primer caso, se trata de la música comercializada por las grandes corporaciones multinacionales cuyas sedes se encuentran en países con megaciudades que forman parte de la red de las ciudades globales¹ (Japón, Holanda, Inglaterra y Estados Unidos), con subsidiarias en diferentes países.² En el segundo caso, se encuentran las empresas nacionales con mucho menor inversión de capital y, por lo tanto, con poca capacidad de distribución.

George Yúdice [1999:191] informa que en México 74% de las ventas lícitas de fonogramas proviene de las *mayors* y sólo 26% de las nacionales, dentro de las cuales la más importante es Fonovisa (de Televisa). Pero la producción de un género musical no se circunscribe a la edición de discos sino que se integra a una industria mayor que comprende el manejo de:

- a) Los medios para su distribución: establecimientos de diversa índole para su venta;
- b) los medios para su difusión: radio,³ televisión, cine, video, prensa, revistas, Internet;
- c) los medios para su consumo: lugares para ser escuchados y disfrutados.

George Yúdice [*ibid.*:181] indica que a partir de la década de los ochenta las grandes disqueras dejaron de ser simples productoras y distribuidoras de música y se transformaron en conglomerados globales de entretenimiento integrado que incluyen la

¹ Borja y Castells [1998:43] apuntan que la globalización funciona a través del establecimiento de redes de ciudades y de flujos de manufacturas: "La ciudad global no es New York, Londres o Tokio, aunque sean los centros direccionales más importantes del sistema. La ciudad global es una red de nodos urbanos de distinto nivel y con distintas funciones que se extiende por todo el planeta y que funciona como centro nervioso de la nueva economía".

² Ana María Ochoa [1998:5 y s] retoma esta información de un estudio publicado por Robert Burnet en 1996. En éste se indica que dos años antes más del 90 por ciento de las ventas de música grabada en el mundo eran propiedad de seis grandes corporaciones multinacionales.

³ La radio ha desempeñado un papel de suma importancia en la difusión de la música comercializada por las grandes corporaciones multinacionales. En México, por ejemplo, hay un programa en el 98.5 de amplitud modulada que se llama "El mañanero". Éste se transmite con el mismo formato en varios países de América Latina, pero los conductores son originarios de cada país.

televisión, el cine, las cadenas disqueras, las redes de conciertos, el Internet, la cabledifusión y la satelitedifusión. Simultáneamente a la construcción de un espacio sonoro se generan también:

- a) Estéticas que se proyectan en la forma de vestir y en los estereotipos de movimiento corporal;
- b) códigos relacionados con el sentido y el uso del tiempo y del espacio;
- c) formas de socialización;
- d) rituales para entrar en contacto con el disfrute corporal.

En torno a la producción musical y a sus formas de consumo se establece, entonces, un campo de competencia (en el sentido dado a este término por Bourdieu, 1991: 189-204) con sus respectivos capitales simbólicos. Cada género aglutina a un grupo de simpatizantes, microagregaciones que se integran por su afinidad a dicha propuesta cultural pero también por su oposición a otras ofertas culturales.

La enorme cualidad que tiene la música para constituirse en un eje identitario ha sido analizada por varios autores, entre ellos Ana María Ochoa [1998:2], quien indica que la música tiene una capacidad inaudita de

[...] con-movernos, esto es, de dar cuerpo a nuestras emociones y a nuestro mundo afectivo [...] la música permite vivenciar simultáneamente experiencias desde lo racional, lo emotivo y lo corporal [...] el lugar de lo sonoro, en última instancia, es nuestro propio cuerpo.

Esta fusión entre la música y el cuerpo es lo que hace que cualquier análisis de las formas bailables integren, en la medida de lo posible, el fenómeno musical como elemento constitutivo de la expresión corporal. Pero la integración de ambos elementos provoca el establecimiento de una práctica que implica fuertes adscripciones sociales (identidades), dado que en estas expresiones simbólicas se proyectan varias esferas cognitivas que tienen, entre otras funciones, la de evocar o recrear sucesos significativos vinculados a las experiencias afectivas. La música y el baile se presentan como un vehículo para viajar al interior de uno mismo a través del tiempo (ya sea de la propia historia, de la historia familiar o colectiva y del futuro imaginado) y del espacio (al recordar el lugar de nacimiento, el lugar de encuentro con la pareja amada, el lugar de convivencia con los mejores amigos, etcétera).

Como bien se puede apreciar, se trata de un campo cultural configurado por industrias del entretenimiento que están "orgánicamente" vinculadas y que son creadoras de los gustos, estilos y modas. En manos de estas cadenas empresariales se encuentra la producción de los parámetros de las representaciones e imaginarios relacionados con el cuerpo, dentro de un mercado que ofrece varias modalidades.

En el campo de la músicaailable en México encontramos una variedad muy amplia de géneros que atiende a distintas matrices culturales:

- a) La música tradicional mexicana que derivó de la música andaluza traída durante la colonia: diversos sones (jarocho, huasteco, arribeño, de tarima, entre otros), chilenas, jarabes, jaranas, etcétera.
- b) La música mexicana conocida bajo el término genérico de "grupera", que resulta de una fusión entre la música tradicional "norteña" (polkas, redovas y schotises), la cumbia y el rock.
- c) La música popular proveniente del caribe: son cubano, danzón, huaracha, mambo, cha-cha-cha, cumbia, merengue, salsa, etcétera.
- d) El rock, con todas sus derivaciones: *heavymetal*, *rap*, *pop*, *slam*, etcétera.
- e) La música electrónicaailable producida en Europa y Estados Unidos: *ward-core*, *tecno*, *dance* y otras.

Como se puede observar, todos los géneros musicales son resultado de una fusión de distintas tradiciones culturales. Sin embargo, cada género se ubica en una corriente musical, en un amplio espectro sonoro en el que predomina un rasgo característico que lo hace distinguible en el mar de ofertas. La primera gran distinción entre estos espectros está dada por la notable diferencia entre la música acústica y la música electrónica en la percepción auditiva (y orgánica) del ambiente sonoro. La segunda gran distinción radica en el manejo del tiempo a través del ritmo.

Como se indicó en párrafos anteriores, la producción de un género musical va acompañada de otros elementos: las concepciones estéticas sobre el movimiento corporal y su forma de arreglo, los códigos relacionados con el sentido y el uso del tiempo y del espacio, las formas de socialización y los rituales para entrar en contacto con el disfrute corporal. La integración de estos elementos, aunadas a otros aspectos de la vida social, hace que se den estilos de vida distintivos, fundamentalmente durante el tiempo libre, en torno a los cuales se configuran las "microsociedades". La pertenencia a estas agrupaciones no excluye otro tipo de comunidades afectivas (clubes deportivos, grupos religiosos, etcétera).

La preferencia musical ha constituido el principal núcleo aglutinante de estas tribus durante buena parte del siglo XX, pero con la posmodernidad se dio entre los jó-

3 "Entiendo por identidad personal solamente las dos primeras ideas: las marcas positivas o soportes de la identidad, y la combinación única de los ítems de la historia vital, adherida al individuo por esos soportes de identidad. La identidad personal se relaciona entonces, con el supuesto que el individuo puede diferenciarse de todos los demás y que alrededor de este medio de diferenciación se adhieren y entrelazan, como los copos de azúcar, los hechos sociales de una única historia continua, que se convertirá luego en la melosa sustancia a la cual pueden adherirse otros hechos biográficos. Lo que resulta difícil de apreciar es que la identidad personal puede desempeñar un rol estructurado, rutinario y estandarizado de la organización social, precisamente a causa de su unicidad". [Goffman, 1989:73]

venes una mayor diversidad de opciones, creándose los siguientes grupos: *skatos*, *metaleros*, *raperos*, *skinheads*, *darks*, *skaters*, *punketos*, *ravers*, entre otros.

Simón Reynolds [1999] ofrece un excelente análisis de lo que él llama la cultura *rave* en el Reino Unido que ejemplifica cómo la globalización toma cuerpo en el baile. El argumento principal del autor es que los elementos más radicales y subversivos de la cultura *rave* son asimismo los que la convierten en nihilista y antihumanista.

La cultura *rave* empezó a finales de la década de los ochenta, pero su mayor impacto a nivel mundial (aunque con otros nombres) se dio en los noventa. El verbo *rave* significa hablar irracionalmente, con un sonido furioso, como en un delirio y, en efecto, eso es lo que pasa en los espacios creados por este ambiente sonoro. Aunque la propuesta original de los *raves* era crear un ambiente en el que reinara el amor, la paz y la unidad, pocos años después se convirtió en una cultura nihilista basada en el consumo de drogas.

Hay dos tipos de *raves*: los legales, de grandes dimensiones y organizados por promotores comerciales, y los *underground*, que son más reducidos aunque en 1992 uno de ellos reunió a 20 000 personas.⁴ En los *raves* se escucha *hardcore* y varias de sus derivaciones como *darkcore*, *jungle*, *trance*, *rap horrorcore*, *hip hope*, *happy hardcore* y *ultra hardcore*.

El autor explica que la producción de este espectro musical se da simultáneamente a la producción de un tipo de droga (el éxtasis). La música *rave* está explícitamente diseñada para potenciar los efectos psíquico-orgánicos de esta droga. El éxtasis combina la intensificación sensorial y el aumento de la capacidad auditiva del LSD y de la marihuana con la claridad que dan las anfetaminas y con los efectos de confianza y energía que combaten el sueño propios de la cocaína. El éxtasis genera, además, efectos únicos de empatía, de apertura emocional y de introspección, ayuda a la expresión verbal y táctil del afecto hacia los amigos y favorece una cálida simpatía hacia los desconocidos.

En el ambiente *rave* se observan cuerpos-máquinas que se mueven gracias al consumo del éxtasis ya que éste funciona como combustible y lubricante para disolver las rigideces corporales y psicológicas. Se trata de máquinas deseantes dado que el efecto de la simbiosis música-droga genera un retraso del clímax, un estado alucinatorio que produce la sensación de estar en una meseta preorgásmica infinita. El

⁴ En Berlín se realizó, el 8 de julio de 2000, la décimo segunda versión del *Love Parade*, el mayor desfile de música tecno en el mundo, con la asistencia de un millón de jóvenes. En este festival participaron 250 *discjockeys* procedentes de varios países: Rusia, Israel, Estados Unidos, Francia, etcétera. El lema de este *rave* es *One world, one love parade*, pero se ha vuelto un importante asunto comercial, con contratos de derechos de transmisión televisiva, publicidad, bebidas y alimentación. *Raves* similares se realizarán el 19 de octubre de este año en Tel. Aviv y el próximo año en Buenos Aires. Información reportada en *La Jornada*, México, 9 de julio de 2000, p. 9.

éxtasis tiende a producir un efecto antiafrodisíaco, su ingestión produce dificultad para la erección del pene y hace que el orgasmo sea casi imposible. Su consumo intensifica el placer de la expresión física al mismo tiempo que vacía el baile de todo contenido sexual: se "trata de impresionar a las chicas, no tanto de conquistarlas". De ahí que Reynolds afirme que el *rave* tiene una cualidad autocomplaciente, masturbatoria, busca sensaciones de vértigo y de desorden como fuentes de placer; los *raveros* son adictos a la droga y al amor pero están enamorados de... nada: "enchufado neurológicamente al *sound system*, el cuerpo del raver se convierte en una región continua y autovibradora de intensidades cuyo avance evita cualquier orientación hacia una culminación". [Reynolds, *ibid.*:35]

Mediante el estímulo de un deseo que fluye sin referente y sin destino, construye "cuerpos sin órganos" (cuerpos extáticos) que pueden convertirse en un agujero negro, vacío y entrópico. La noción de "cuerpos sin órganos" ha sido formulada por Deleuze y Guattari [1994:155-172], quienes advierten que "de repente, los clubes están repletos de almas muertas, de ojos de zombies y de expresiones prematuramente envejecidas".

El consumo excesivo del éxtasis, continúa Reynolds, provoca fuertes depresiones, fragilidad mental, melancolía y disminuye las defensas contra enfermedades virales, además provoca la sensación de "ir a ninguna parte". La música *rave* va de lo psicótico (explosivo, una venganza contra la realidad) al autismo (implosivo, una separación de la realidad). El espacio del *rave* es un espacio donde se observa un autismo colectivo.

Los efectos intransitivos de ir a ninguna parte se traducen en rituales que utilizan energía y recursos para nada. Y es que la cultura *rave* no ha tratado de alterar la realidad, su propuesta consiste en alejarse de ella por un rato. En este sentido, el *rave* es una especie de fase de adaptación a la realidad virtual:

Los juegos de ordenador y la cultura *rave* parecen estar creando una subjetividad dedicada a la fascinación en vez de al significado, a la sensación en vez de la sensibilidad. Creando un apetito por estados imposibles de hiperestimulación, el Nintendo y el *rave* son a la realidad virtual lo que la cocaína es al *crack*. [Reynolds, *ob. cit.*:45]

La producción de drogas, la cibernética con su enorme variedad de juegos que generan fantasías de aniquilamiento y la producción de cuerpos-máquinas que se congregan en los *raves* (con sus múltiples alusiones a los *ciborgs*) son parte, a su vez, de un acondicionamiento social vinculado con la industria bélica. En conclusión, Reynolds [*ibid.*:49] opina que el *rave* es música de resistencia y de aceptación, "idealismo utópico y hedonismo nihilista, a la vez camino de escape y callejón sin salida, jaula y espacio abierto".

Las observaciones de Reynolds para el Reino Unido plantean un panorama muy

similar a lo que sucede en México. Las particularidades en este país se encuentran en su organización. Ésta corre a cargo de promotores anónimos que convocan a través de volantes en las escuelas privadas de educación media y media superior y en otros lugares de afluencia de jóvenes de la pequeña burguesía.

Los *raves* basan su publicidad, y por lo tanto su éxito, en los *disckjockey*. Los DJ más cotizados son los europeos, sobre todo los alemanes. Estos personajes se han vuelto una especie de pequeños líderes entre la juventud. Los *raves* más frecuentados son los que ofrecen dos o más pistas y se realizan en lugares variables de la ciudad, por lo general abiertos, que pueden albergar a más de 500 personas aunque comúnmente acuden alrededor de 300, cuya edad oscila entre los 14 y los 25 años.

Los *raves* suelen durar toda la noche y en ellos se vende un tipo de anfetaminas conocido con el nombre de "tachas" cuya presentación se da en una especie de diminuta calcomanía con diversos dibujos o en pequeñas pastillas. El precio es muy variable (de 150 a 300 pesos) y depende de su procedencia, nacional o extranjera.

Cuando empezaron a organizarse los *raves* en México, a principios de los noventa, eran exclusivos para jóvenes con alto poder adquisitivo, ahora se han masificado pero siguen siendo para un sector socialmente reconocido como "la gente bonita", esto es, con posibilidades de pagar más de \$100 por la entrada. Este sector juvenil también asiste a las fiestas *funk*, que son organizadas en casas particulares, funcionan con menos propaganda y tienen una menor asistencia. En ambos lugares se trata de ver quién es más *cool*, "en muchos chavos y chavas hay una especie de ansiedad por sobresalir no pelando a nadie o haciéndose el interesante, como los cuates que salen en la tele, muy *cools*, ¿no?", opina una joven que conoce el ambiente.

Resulta pertinente retomar dos aspectos de las observaciones realizadas por Reynolds:

- a) La relación entre "cuerpos sin órganos" y tecnología.
- b) El autismo colectivo y las formas de baile.

El primer punto, la creación de "cuerpos sin órganos", puede entenderse como producto de los fenómenos citados pero también debido a la producción de "cuerpos ausentes". De hecho, muchos de los jóvenes que permanecen durante prolongado tiempo ante un monitor (de televisión, computadora o juego virtual) para tener acceso a realidades virtuales, lo hacen debido a la falta de comunicación con los seres que los rodean. Es importante tomar en cuenta que un número considerable de personas no participa en la convivencia familiar a causa del cumplimiento de largas jornadas de trabajo. También es frecuente la ausencia anímica entre adultos, permanezcan o no en su casa. A ello se suma la falta de relaciones amistosas entre los vecinos, fenómeno que se observa en gran parte de las zonas habitacionales.

En cuanto al autismo colectivo y a las formas de baile, es importante advertir que en lo que se ha dado en llamar "bailes modernos" (de la onda punk al tecno pasando por el slam) se observa un cambio sustancial: el baile de pareja pasó a ser un baile individual. ¿Qué implicaciones tiene este cambio en la configuración de sensibilidades relacionadas con el contacto y el disfrute corporal?

El baile ha sido siempre una de las instituciones para el aprendizaje del comportamiento corporal vinculado a la sensualidad, el erotismo y la sexualidad.

Históricamente, el baile ha sido una de las formas de cortejo socialmente establecidas. Una de las formas más eficaces y, por lo tanto, más socorridas para lograr un tipo de acercamiento corporal que difícilmente puede darse en los espacios públicos. El baile de pareja acelera la posibilidad del contacto (ahora sí, con/tacto corporal) permitiendo sentir el propio cuerpo a través de la comunicación con el cuerpo de la pareja. Se trata de una interacción sensual en la que la comunicación no se da a través de la palabra sino por medio del movimiento corporal acompasado e integrado en el otro.

La aparición del baile individual formó parte de un proceso en el que primero se soltaron las parejas para bailar pero siguieron en sintonía con el otro y con los demás cuerpos. Esto se observó a partir de los años veinte con el *fox* y el *charleston*, después con el mambo y el *cha-cha-cha* y, finalmente, con algunas derivaciones del *rock* como son el *twist* y el *go-go*. Este fenómeno constituyó parte de una contracultura que buscaba dotar a los individuos de mayor libertad de movimiento, sobre todo a las mujeres dado que sus pasos ya no dependían de la conducción de los hombres. En los bailes más recientes se observan, en cambio, cuerpos individuales que suelen moverse con poca integración consigo mismos o con los otros cuerpos. Se trata de cuerpos desintegrados que requieren de una sofisticada tecnología y del consumo de estimulantes químicos para poder moverse y disfrutar. Se trata también de cuerpos fragmentados o atrofiados por la inmovilidad que genera el consumo del entretenimiento cibernético.

A partir de los elementos anteriores se podría concluir que la construcción imaginaria de la realidad virtual toma cuerpo en el consumo de músicas bailables que otorgan pertenencias virtuales. Se nos ha hecho creer que ser joven es ser moderno e internacional, a la vez que esto se identifica con la globalización. Pero esa superposición de imágenes no hace sino enmascarar el nuevo colonialismo económico y cultural que estamos viviendo: lo internacional, en el imaginario juvenil, en realidad remite a lo europeo y estadounidense. Se trata de un imaginario en el que se ubica un territorio desdibujado pero no desintegrado, finalmente el centro de las operaciones transnacionales sigue siendo el punto de referencia cultural. La realidad virtual genera una pertenencia territorial imaginada: se puede llegar a través de la pantalla a donde en realidad nunca se va a pertenecer.

Al desdibujarse las pertenencias territoriales el cuerpo pierde los referentes espaciales que le otorgaban un anclaje definido: ya no se es del barrio sino de un espacio virtual conocido con el nombre de aldea global. Varios analistas de la vida contemporánea señalan que uno de los principales problemas de la actualidad es la pérdida de sentido que implica la pérdida de autorreferencia cultural, geográfica e histórica así como la pérdida del goce colectivo, elementos indispensables en la construcción de un nuevo horizonte histórico verdaderamente plural y democrático.

Por nuestra parte, consideramos pertinente dejar en el aire la pregunta sobre la transnacionalización de las industrias culturales en el terreno de las modas musicales y dancísticas: ¿éstas buscan, efectivamente, expresiones multiculturales tendientes a crear una actitud abierta y tolerante hacia la diversidad? Aquellos que consumen con avidez las modas generadas en las ciudades globales, ¿se sienten ciudadanos del mundo o tan sólo anhelan habitar, aunque sea simbólicamente, esas metrópolis?

BIBLIOGRAFÍA

Borja, Jordi y Manuel Castells

1998 *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*, España, Taurus.

Bourdieu, Pierre

1991 *El sentido práctico*, España, Taurus.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari

1994 *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pretextos.

García Canclini, Néstor

1991 *Cultura y pospolítica. El debate sobre la modernidad en América Latina*, México, CONACULTA.

1995 *Consumidores y ciudadanos*, México, Grijalbo.

Giddens, Anthony

1990a *The Consequences of Modernity*, California, Stanford University Press.

1990b *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*, Buenos Aires, Taurus.

Giménez, Gilberto

1994 "Modernización, cultura e identidades tradicionales en México", en *Revista Mexicana de Sociología*, México, Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, vol. 56, núms. 3-4.

Hannerz, Ulf

- 1992 "Cosmopolitas y locales en la cultura global", en *Alteridades*, México, año 2, núm. 3.
 1998 *Conexiones transnacionales. Cultura, gente, lugares*, Valencia, Cátedra.

Le Breton, David

- 1995 *Antropología del cuerpo y modernidad*, Argentina, Nueva Visión.

Nivón, Eduardo

- 1994 "De lo local a lo global: un debate", en *De lo local a lo global, perspectivas desde la antropología*, México, UAM.

Ochoa, Ana María

- 1998 "El vallenato: entre el espacio-mundo y el espacio-local. Narrativas de una travesía hacia la ciudad", ponencia presentada en el seminario "Cultura urbana y medios masivos. Bogotá y México", ciudad de México, UAM-I.
 1999 "El desplazamiento de los espacios de la autenticidad. Una mirada desde la música", en *Cultura y globalización*, Colombia, CES/Universidad Nacional de Colombia.

Pinzón, Carlos y Gloria Garay

- 1997 *Violencia, cuerpo y persona. Capitalismo, multisubjetividad y cultura popular*, Colombia, Equipo de Cultura y Salud (ECSA).

Reynolds, Simón

- 1999 "Androginia en el Reino Unido: cultura *rave*, psicodelia y género", en Puic, Luis y Jenaro Talens (eds.), *Las culturas del rock*, Valencia, Pretextos, col. Música La Huella Sonora.

Ronderos, Nicolás

- 2000 "Tamagotchi, la mascota virtual: la globalización y la sociedad de la simulación a través de una tecnología del ocio", en Restrepo, E. y M. V. Uribe (eds.), *Antropologías transeúntes*, Colombia, Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

Sennet, Richard

1997. *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, Madrid, Alianza Editorial.

Yehya, Naief

- 1998 "El cuerpo en la sociedad pancapitalista: entre la perfección del ciborg y la eugenesia", en *Universidad de México*, núm 575, pp. 28-34.

Yúdice, George

- 1999 "La industria de la música en la integración América Latina-Estados Unidos", en García Canclini, Néstor y Carlos Juan Moneta (coords.), *Las industrias culturales en la integración latinoamericana*, México, Grijalbo/SELA/UNESCO.