

# CULTURAS, TECNOLOGÍAS Y SENSIBILIDADES JUVENILES

Sergio Ramírez Lamus \*

*Tanto en la cinematografía decimonónica como en las realidades virtuales de la revolución informática, una serie de elementos que nos refieren a un horizonte sinestésico -sonoro, táctil, visual- han constituido uno de los inestables fundamentos de las sensibilidades artísticas y juveniles. Las culturas y las sensibilidades de la juventud de nuestros días viven asimismo, y quizás mucho más en países como el nuestro, un conflicto entre la densidad del lugar y el efecto deslocalizador cada vez más radical de los medios audio-visuales e infográficos. Se intenta abordar aquí el carácter histórico de estos efectos deslocalizadores, dentro de los cuales la experiencia de la ciudad ha jugado y sigue jugando un importante papel.*

---

\* Profesor titular de la Universidad del Valle (Escuela de Comunicación Social). Su trabajo docente e investigativo se refiere a sensibilidades y lenguajes mediáticos, así como a la relación entre imaginarios y profesiones intelectuales.

Cualquier consideración sobre la situación o las prácticas de las generaciones jóvenes de hoy, tiene que referirse tarde o temprano a algunos medios y tecnologías frecuentados por dichas generaciones de manera especialmente intensa. Esto es aplicable al mundo entero y, como señalan las apreciaciones de Rositi acerca de la articulación sociedad-juventud, ha de tener presente el hecho de que “comportamientos que en el futuro podrán ser generalizables para toda la sociedad (en algún momento) son específicamente juveniles”. (Rositi 80: 196).

Este artículo se inscribe en la línea de este planteamiento. Aborda aspectos históricos de las tecnologías audio-visuales que han moldeado las sensibilidades juveniles de ayer y de hoy. Y confronta, por otra parte, ciertos ingredientes de dichas sensibilidades con algunas características de un caso particular. Este último es el de un joven perteneciente a los estratos medios de la ciudad de Cali; su trayectoria escolar corresponde a una experiencia que Bourdieu ha tipificado como esencial para que se produzca una “manipulación de las aspiraciones”, una atracción magnética del joven



hacia metas, tecnologías y comportamientos propagados y publicitados por instituciones como los medios masivos. Cosa que en nuestros días da lugar a sensibilidades y culturas juveniles de orden transnacional.

El presente esbozo habla de sensibilidades antes que de culturas. Entiende como cultura una decantación de estilos de vida o tradiciones cuya insinuación es más difusa o menos nítidamente definible en el concepto de sensibilidad, noción ésta que apunta hacia formas o modos de atención, percepción y expresión socialmente condicionados. Asuntos como la velocidad de la percepción, ligada a la instantaneidad de las nuevas tecno-

logías, ilustran una circularidad entre contexto tecnológico y formas de atención, percepción y expresión como la que nos faculta para decir que las sensibilidades de las jóvenes generaciones son informadas por el ambiente tecnológico tanto como éste lo es hoy por aquéllas. Mi propósito aquí no será demostrar o generalizar unas tesis, cuanto dar lugar a una ponderación de lo siguiente:

1. Los condicionamientos que proponen las modernas tecnologías audio-visuales y telemáticas a un conjunto de usuarios dentro del cual “figuras socialmente débiles como los jóvenes y los intelectuales” configuran la vanguardia de una “pasión innovadora” (Rositi 80: 204), la franja más informada y por eso la más informante acerca de nuevos estilos de atención y percepción.

2. La relación de lo anterior con situaciones locales, toda vez que las vanguardias innovadoras que anticipan las características perceptivas y expresivas de nuevos medios han tenido históricamente un carácter inicial y pasajeramente local para constituirse posteriormente en tendencias transnacionales (v.gr. dadá, Surrealismo).

3. El examen de un caso particular, con miras a establecer su grado de permeabilidad con relación a ciertos contextos mediáticos del momento actual.

Dicho esto, doy paso a una presentación fragmentada pero fuertemente interrelacionada de elementos que subyacen a los medios y tecnologías que han pautado y continúan pautando las sensibilidades de las generaciones jóvenes.

## **1. Tactilidad, virtualidad e instantaneidad de lo sorpresivo**

El tacto es para McLuhan el sentido supremo. Articula a los demás sentidos. Dentro de las sensibilidades juveniles de hoy, las prótesis tecnológicas dependen crecientemente de este sentido. La relación psicomotora, la velocidad de interacción con un videojuego, la capacidad de asimilar imágenes que para otras generaciones son totalmente subliminales, forma parte de una destreza que el nuevo contexto tecnológico ha despertado en los jóvenes.

Conviene por eso tener cierta perspectiva histórica de los antecedentes de esta sensibilidad táctil. Siguiendo a Walter Benjamin, apreciamos cómo la aparición del cine pone a disposición de las masas una sensibilidad que a éstas resultaba impenetrable: la de una vanguardia de artes plásticas de comienzos de siglo, el dadá. Lo que formaba parte del mundito estrecho de las artes, se convierte entonces en rutina de masas y principio formal básico de la cinematografía: la tactilidad implícita en el montaje fílmico. Y esta era la misma de los proyectiles y es-

cándalos distractores, perturbadores de la concentración, de los eventos dadá.

Heredera de aquella tactilidad distractora, dadá, tenemos ahora una inmediatez del detalle próximo, nítido y altamente definido por efecto especial técnico (cf. Baudrillard, Calabrese). Para Baudrillard esta inmediatez no es tanto sentido del tacto sino pseudo tactilidad. Ya veremos por qué. Antes cabe seguir apreciando instancias del progresivo refinamiento de las nuevas prótesis técnicas.

La telemática y su desarrollo de realidades virtuales guarda relación con los planteamientos de la física subatómica que desmaterializan la materia. Lo puntual, nítido y digital revela en el usuario un camaleónico y veloz juego de ubicuidad. La consecuente falta de orientaciones topográficas, la deslocalización que comenzara a acelerarse con el cine, produce -paradójicamente- seres sedentarios, anclados al hogar y a la oficina interconectados.

Estas paradojas guardan relación con los umbrales de percepción cada vez más veloces de los jóvenes. Para Virilio, excluyen un término, el del viaje, de la tríada salida-viaje-llegada.

Una metamorfosis puede verificarse en esta transformación de las sensibilidades que rodean a las máquinas productoras de imágenes. Del cine que pronto se narrativizó y dió lugar a las elaboraciones de manuales de guionismo, es-

tamos pasando a una lógica de lo sorpresivo, paradójica (cf. Virilio), en donde vale más lo inesperado del efecto que la duración intrincada o el suspenso. Quizás el joven realizador Quentin Tarantino nos representa en *Pulp Fiction* un último esplendor de la tecnología guionística, configurando un producto que consigue zafarse de la linealidad narrativa, pero que todavía se muestra afiliado a la dialéctica durativa del guión.

Pero si en *Pulp Fiction* asistimos a un último esplendor de la lógica durativa del suspenso, no puede por eso decirse que las nuevas sensibilidades desconozcan el recogimiento. Ya antes Benjamin había llamado la atención sobre la recepción colectiva y disipada del cine, como algo precedido de lo contrario, el kinetoscopio, inductor de una atención aislada y tan devota como la de un monje en su celda. Y de hecho, sabemos que el cine se siguió prestando simultáneamente a las emociones sincronizadas y co-



lectivas como a las aisladas y privadas. Igualmente, en contextos juveniles de hoy, aparecen nuevos modos de concentración simultáneamente cómplices de distracciones gregarias. Steiner los percibió ya en 1970 cuando comentaba la convivencia universitaria entre la palabra y la música de altos decibeles que despoja a los profesores y letrados de buena parte de su poder. Porque ese rock ubicuo e invasivo hace posible una escucha tanto colectiva como aislada.

## 2. Devaluación de la palabra

Tendríamos así que desde 1970 se ha agudizado en algunas sensibilidades juveniles cierta disputa con el mundo de la palabra. Este se ve desplazado por los lenguajes matemáticos, musicales e imaginísticos. Se vulnera así una cultura ilustrada, responsable de la incubación de dos macabras guerras mundiales. Pero el fin de la palabra, de sus autoridades (logócratas), de su régimen (logocentrismo) no deja de ser problemático. El rechazo a los engaños y mendacidades de la palabra no puede soslayar el hecho de que hace falta la palabra para reconocer la humanidad del otro (cf. Steiner).

Con la música está la imagen, el video-clip, MTV. y ese mundo más de sorpresas que de narraciones detenidas. Más de *spots* o *flashes* de lenguaje publicitario que de discurso hilvanado. Y en esa medida, algo que la tactilidad del montaje cinematográfico anunciaba: una sensibilidad digital.



## 3. Conexión, red e interfaces

Las redes telemáticas se establecen hoy bajo los auspicios de conexiones hombre-máquina (interfaces) cada vez más instantáneos. Estos modos de interconexión reúnen a distancia (Virilio) haciendo uso de la tecnología más reproductiva que productiva (Jameson), más *software* que *hardware*, de la información. Esta, portátil, ubicua, y relativamente efímera, propicia tanto una homogeneidad y standarización de la recepción, interconectando a los sujetos como, en la dirección contraria, permitiendo el juego de la recepción indisciplina, o transdisciplinar, de inquietos manipuladores de teclados, espacios y programas en las redes cibernéticas. Esto forma parte del ciclo final de la galaxia Gutenberg, que, continuando con las divisas de Mc Luhan, da el paso a hacer ya no de todo hombre un lector, sino un editor.

Si esto lo pensamos en el contexto de jóvenes colombianos de hoy (cf. Ramírez Lamus y Muñoz., 1995), se encuentran casos en los estratos medios que pueden establecerse dentro de la siguiente perspectiva: la antena parabólica facilita una adquisición del idioma inglés, dado que el joven tiene el espacio-tiempo para sintonizar canales angloparlantes. Eso mismo puede permitirle un trabajo como el de copy bilingüe en una agencia publicitaria, donde aprende a utilizar una buena gama de *software* telemático. La velocidad de la escritura en computador le permite juegos de reescritura de novelas garabateadas en cuadernos. Lo visual-táctil de la tecno-sensibilidad del contexto que ha socializado al joven devuelve a éste el placer de jugar con la palabra. Pero ésta se concibe menos en sí misma que como un vehículo para lanzar imágenes. La escritura en el procesador de palabras se adapta a esa necesidad de liquidar la materia de las palabras en aras de un juego de imágenes. La sintaxis lingüística no desaparece, y se redescubre o disfruta, pero gracias a que las reescrituras pueden contar con determinada velocidad y capacidad de montaje.

Este mismo joven puede sufrir un trauma al ingresar en la universidad pública, donde ciertos estilos de auto-presentación algo desarraigados -particularmente visibles y expresivos en las cafeterías- chocan con el mundo camaleónico de su tecno-sensibilidad transnacional, paradójicamente atada a la figura tutelar de instituciones escolares formales o empresas como las agencias de publicidad. Aclarando estas paradojas tenemos: 1. El juego del camaleón no es posible en ciertos contextos que exigen un

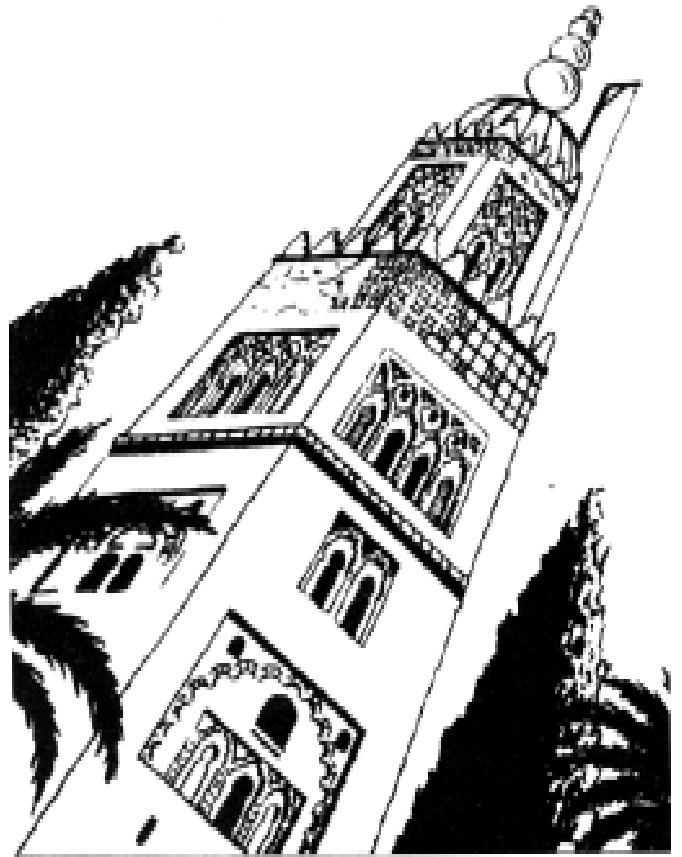
ingreso secuencial o lento dentro de ciertos estilos de vida y auto-presentación muy informales, dificultando la percepción y modulación instantánea del nuevo contexto. 2. El camaleonismo depende también de cierta seguridad psicológica que proporcionan las grandes empresas o burocracias masivas de nuestro tiempo.

¿No representa esto unas rupturas con los condicionamientos del lugar? ¿Un gusto por el orden aséptico e impersonal de las burocracias más modernas, basado en que ofrecen un fondo de seguridad a la fragilidad de la propia creatividad?

Probablemente ello es así, si tenemos en cuenta, entre otras, que el origen social del joven no coincide con el punto de vista de clase media alta de sus novelas; en éstas existe una relación de odio hacia la música salsa, coincidente con la afición al rock de su autor; y en su biografía los cambios de vecindario y de colegio pueden relacionarse con cambios de estrato social, que no ocasionan al joven mayores sobresaltos, siendo éste capaz de adaptarse reiteradamente a nuevos tipos y estilos de amistad.

Si el peso del lugar fuera otro, este joven no podría haber asumido tan fácilmente aficiones por el rock o por las formas audio-visuales audaces del cine de Scorsese y de otras producciones que descubre a través de la antena parabólica. La fobia a la salsa podría explicarse entonces como un desplazamiento de la cultura y del lugar de origen por la posibilidad de sintonía de una oferta cultural muy diversa, deslocalizada, mediada por el satélite, los ordenadores, la videocasetera etc.

Si tenemos en cuenta que su escritura de ficción como colegial se inspira en el contenido de un episodio de una serie televisiva norteamericana y que obtiene el modelo de la forma de sus composiciones universitarias de una película transmitida por antena parabólica, la fuerza del contorno mediático y la velocidad de la imagen en movimiento aparecen claramente como base de su ejercicio imaginativo. Si añadimos a esto una buena redacción en materia de textos académicos, ya tendríamos que preguntarnos si las duraciones discursivas o teóricas del texto alfabético se deban en este caso a ilusionismos producidos por gestos consumidores veloces. La ilusión del detenimiento discursivo podría deberse a una precaria pero audaz transacción, el traslado a un viejo medio (escritura alfabética) de la complejidad accidentada de hábitos de consumo adquiridos mediante la familiaridad y la práctica



interactiva con nuevos medios. El consumo de *software* se confunde aquí, como sugiere Mc Luhan, con la práctica productiva del editor. De reiterados consumos veloces se da el paso a ediciones productivas veloces.

Y la anecdótica relación con la salsa y la cultura local nos llevaría a preguntarnos si los problemas que plantean los contextos ahora anacrónicos son los de no facilitar el interface, la conexión. Y si, paralelo a este síndrome de interface malogrado que parece secundar a una sociedad neo-liberal empresaria, con una buena policía, no tenemos además la inesperada y creativa actividad de irregulares agentes interactivos. Ya que el camaleonismo plantea algo así como una inestabilidad de base. Aquella que en el caso citado choca con el sentido muy fuerte de lugar estable de una cafetería de finales de los ochenta en la universidad pública.

#### 4. La imagen multimedial: urbana, filmica, numerica

Mientras la correa de transmisión industrial aceleraba el aburrimiento en los albores de la era industrial (Benjamin), el cine, a su vez, la aceleraba a ésta para romper con su fragmentación secuencial y mecánica, abriéndonos a un mundo de configuraciones (Mc Luhan).

En el siglo diecinueve la vivencia cotidiana del mundo industrial sufría un cambio de ritmo que la convertía en tediosa e infernal máquina del eterno retorno. Enseñada, uno de los mecanismos de esa maquinaria -el cinehacía posible vislumbrar más allá, por fuera de los condicionamientos de ésta.

La muchedumbre atontada de las ciudades decimonónicas, tal y como nos lo indica Benjamin en sus lecturas de Baudelaire, Cooper, Poe y otros, sobrepuso la mirada a la escucha, inquietándose mucho más que si escuchara sin ver (Simmel). Encontró por eso una imagen de si misma en bulevares, panoramas y demás visualizaciones espectaculares de lo urbano. Mc Luhan, por su parte, señala cómo esto se produjo a costa del olvido de otra experiencia del número, de una embriaguez colectiva fuertemente anclada en el tacto, ahora bloqueada por las rejillas mecanizadas de las geometrías perspectivas, por un espacio visual desequilibrado, no acompañado de componentes táctiles o sonoros de consideración. Esta descompensación podría tener relación con el incremento decimonónico del *taedium vitae* conducente al holocausto (Steiner).

Hoy los jóvenes se encontrarían a caballo entre esa excitación visual propia de la modernidad y urbanización clásicas, por un lado, y una recuperación de lo táctil-numérico, por otro lado.

En un mundo cada vez más visual, la realidad virtual reintroduce lo táctil, o, aún más, lo "háptico", aquéllo que suma al tacto el sentido de la auto-percepción. Corri-

ge ese desequilibrio sensorial que surgió con las luces de gas, las vitrinas y los medios de transporte masivo del siglo diecinueve.

Pero lo que cabe destacar es cómo ese lugar ya menos exclusivo de lo visual recibe en la realidad virtual, como en los simuladores de vuelo y similares, un tratamiento capaz de prescindir casi totalmente de la vivencia inmediata, por no hablar de la experiencia (algo más mediato, según Benjamin). Por ello una de las pocas advertencias que hacen los entusiastas de la realidad virtual recalca cómo muchos fenómenos requieren de una "experiencia" (vivencia) de primera mano: no siempre basta la simulación, o toda esta detonación de un mundo de simulaciones (simulacros) para que conozcamos y seamos competentes en cuanto "usuarios" de conocimientos o tecnologías.

Puede examinarse a la luz de lo anterior esa dificultad que hemos descrito y que sufrirían algunos jóvenes de hoy: la de asumir lentas experiencias de iniciación dentro de ciertos espacios o lugares anacrónicos que mantienen todavía características de relativa estabilidad y valores o rituales propios. Las nuevas generaciones de estrato medio parecen haber asimilado de la ciudad y de la modernidad clásicas toda la excitación óptica o visual, y algo de la sensibilidad del paseante capaz de intentar crónicas alrededor de los diversos cuadros vivos que proporciona la urbe.

Pero llevando esta sensibilidad al extremo de volver cada vez más deleznable ciertos asilos del ocioso, distraído y sin embargo perspicaz paseante como lo fueran en el caso de Baudelaire ciertos antros urbanos. Los lugares espantados, si se los compara con los nuevos espacios de llegada: las imágenes cada vez más virtuales, el mundo como video-clip, las imágenes de propagación cada vez más veloz, aún hasta el punto de prescindir del desplazamiento físico.

Y mientras tanto las experiencias que demandan una implicación más cercana, menos turística, con el en-



torno pueden resultar cada vez más insufribles. Esto no significa necesariamente una pérdida irreparable. Puede apreciarse como un momento dramático en el cual comienza a asumirse la desmaterialización de la materia, y por ende de los sujetos, de las topografías y demás auspicios de una sedimentación de las experiencias ligadas a la estabilidad del lugar.

La ciudad como forma del consumo visual (vallas, bulevares, vitrinas, etc.) propone, al aumentarse la hipertrofia visual con las nuevas técnicas de propagación de la imagen, nuevas paradojas. El espacio visual cesa de ser topográfico y cartográfico. Nos conduce a una errancia que Virilio compara en sus efectos con las sustancias psicotrópicas. Y entonces recuperamos, aunque alucinadamente, cierta multiplicidad sensorial (acústica-visual-táctil). Es ésta la que informa algunas manifestaciones de cultura juvenil transnacional como la de los videoclips musicales. No debe extrañarnos que frecuentemente aparezcan representados laberintos urbanos en dichos videoclips. La incorporación a éstos de la tecnología infográfica no hace otra cosa que amplificar ese caleidoscopio de imágenes propio de la experiencia urbana.

## **5. Orden numerico, fugacidad de lo proximo y nuevos lenguajes**

Algunas representaciones cinematográficas de las nuevas tecnologías nos sugieren cómo ese espacio plano y lineal que McLuhan relaciona con la perspectiva y el cálculo infinitesimal (inimaginables sin la configuración planteada por la imprenta), retorna a lo táctil. Cómo esa abstracción visual del número (cálculo, perspectiva) se ve afectada por un torniquete que devuelve al número su carácter de extensión del sentido del tacto. Cuando (en una escena-tipo o cliché del cine contemporáneo) el personaje representado por Harrison Ford en *EL FUGITIVO* elimina mediante un computador cierta lista de sospechosos que comienza con un número de dos o tres dígitos, para limitarla a cinco, puede agarrar con los dedos de la mano una cantidad que comienza planteando a su investigación un número de variables que tiende al infinito. El personaje consigue atrapar a su presa aplicando sucesivos parámetros de aleatoriedad a la muestra inicial.

También Benjamin sugirió, como hemos dicho ya, la dimensión táctil de las artes visuales del cine y la foto-

grafía. A ésta atribuye el poder de alcanzar, mediante una reducción de la imagen, ciertos aspectos inasibles de la arquitectura, de los edificios. Nuevamente tenemos aquí una anticipación de lo que en fechas más recientes Baudrillard o Calabrese comparan con el detalle pornográfico. Y aquí surge otra paradoja: la tactilidad sin tacto de esa pornografía. Suscitando e irritando nuestro deseo, el objeto pornográfico es liso como una vitrina. Ese colmo de tener al alcance, esa imagen táctil, pierde el sentido articulador-sinestésico del tacto. Lo sumamente atractivo se torna rápidamente insípido e intocable. Corresponde a la visión de unos “ojos que han presentado la facultad de mirar” (Benjamin).

Pero esto implica otras paradojas: la fugacidad de la imagen, debida a su abundancia, nos vuelve olvidadizos y carentes de lenguaje (cf. Virilio). Ya que de acuerdo al psicoanálisis lacaniano si no se consolida la imagen, tampoco lo hace el lenguaje.

Lo que no sabemos ya es si más que ante una afasia o carencia de lenguaje nos encontramos ante un cambio radical de lenguaje. Las juventudes educadas y contestatarias del mundo metropolitano consolidaron -en los años sesenta- una distancia respecto a la palabra, sugiriendo a un autor como Steiner el fin de logos y un desplazamiento de la vitalidad cultural hacia los lenguajes de la música, la imagen y la matemática. Esta mutación es aún bastante incomprensible y puede tanto entusiasmarnos como aterrarnos. Si el lenguaje de la palabra ha sido substituído en buena parte por lenguajes numéricos, musicales e imaginísticos cuya virtualidad es más acentuada que la de la palabra, configurándose como más fugaces, inestables e informes, ¿se pierde radicalmente la sedimentación en el sujeto? ¿Queda toda memoria delegada a la prótesis de disco óptico y similares? Puede acaso hablarse así de una sensibilidad?

Los umbrales de percepción de los jóvenes (cf. Calabrese) distinguen duraciones casi infinitesimales, hacen gala de una “velocidad gestáltica” que señala la paradoja viriliana de la máxima velocidad como la del instante congelado. Al ser gestáltica, esa veloz percepción reconstruye totalidades a partir de unos pocos y fugaces datos.

Con los teclados, ratones, y controles teledirigidos se accede a una nitidez del detalle, como la exigida por umbrales de percepción capaces de fijar un instante infinitesimal (cf. Calabrese). La sensibilidad informada por

estas técnicas es la de los jóvenes clientes de salas de videojuegos. Pone en juego más que la longitud o el alcance de la memoria, una destreza sicomotora, más nerviosa que muscular, la de un mundo tanto inmediato como tele-presente.

La recepción y atención accidentadas, iniciada en los primeros relajos del cine decimonónico en las barriadas, definen un canon no lineal, discontinuo e inestable que hace pensar en la imposible representación de la totalidad. Pero hoy puede haber otra experiencia de la totalidad, de orden táctil y numérico como el de las constelaciones que puede tejer un ordenador a partir de un sencillo algoritmo.

Tropezamos así con un punto de vista cercano a una invocación de Jameson: Si no es posible representar la totalidad, ello no debe inducirnos a abandonar el intento de cartografiar el territorio insondable de la complejidad social contemporánea, “complejidad ambigua” como la de un laberinto (Calabrese), donde sólo si olvidamos la figuración de un mapa con visualización global, podemos trazar un itinerario de éxito.

El nuevo mapa puede ser un mapa numérico, de itinerarios más que de espacios y lugares (cf. Jameson), sujeto a las sorpresivas creatividades de la errancia. Así como puede ser algo mucho más banal: un juego ya no mecánico pero sí completamente programado con los interfaces y las redes: la inmersión en un nuevo mundo pseudo-mecánico de redes explosivas y centralizadas a contrapelo del carácter implosivo, eléctrico antes que mecánico, de la tecnología que las hace posibles.

De esta amenaza puede salvarnos, probablemente, una asunción plena del accidente en muchas zonas de nuestra vida cotidiana.

Porque al ser accidentales/accidentados nos podemos ausentar de unas imágenes que ya no nos representan (inscriben) en ellas (como sujeto-foco de la visión). El yo débil o banal, poco representado pero siempre conectado al cual alude Baudrillard, es igualmente uno que se sale de las linealidades y secuencialidades especulares y geométricas de la perspectiva. Este es el punto al cual pueden apostar algunas sensibilidades juveniles de hoy, informadas por un contexto tecnológico que combina residuos de la mecánica industrial con la plena asunción de la velocidad de la luz y la electricidad por la revolución

informática.

Si el joven siempre ha sido amigo del riesgo, el problema hoy es que toda seguridad tiende a depender de las pautas o disciplinas dictadas por las nuevas empresas y consorcios tecnológicos. Y el riesgo siempre ha querido tener un margen de seguridad. El dilema para la nueva sensibilidad es entonces el de cómo ser radical sin ser estúpida. Y en este caso quiere decir tanto cómo acatar como desacatar las pautas dictadas por las agencias que tienden a controlar las inimaginables posibilidades abiertas por la última revolución tecnológica. Y cómo recuperar una eventual relación tranquila con el lugar, sin miedos a la anacronía o a los estilos desarraigados que son Colombia y que no son las asépticas corporaciones que auspician los actuales vigos de las velocidades imaginísticas e informáticas.

---

## Bibliografía

BAUDRILLARD, J. “Videosfera y sujeto fractal”, Pp. 27-36 en Videoculturas de fin de siglo. Cátedra, Madrid, 1990.

BENJAMIN, W. “Sobre algunos temas en Baudelaire”, Pp. 123-170 en Iluminaciones II. Taurus, Madrid, 1980.

————— “The work of art in the age of mechanical reproduction” Pp. 219-253 en Illuminations, Hannah Arendt (ed.) Fontana, Londres, 1973

BOURDIEU, P. “La ‘juventud’ no es más que una palabra”, Pp. 163-173 en Sociología y Cultura. Grijalbo, México, 1990.

CALABRESE, O. La Era Neobarroca. Cátedra, Madrid, 1987.

JAMESON, F. El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado. Paidós, Barcelona, 1991.

Mc LUHAN, M. Understanding Media. Abacus, Londres, 1973.

RAMIREZ LAMUS, S. y MUÑOZ, S. Trayectos del Consumo, MS., Informe de investigación. Escuela de Comunicación Social, Universidad del Valle, 1995.

ROSITTI, F. Historia y Teoría de la Cultura de Masas. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

STEINER, G. En el Castillo de Barba Azul. Gedisa, Barcelona, 1992.

VIRILIO, P. La Máquina de Visión. Cátedra, Madrid, 1989.