

Ventana Central: Aportes a la investigación en juventud
Autor: Carles Feixa
Título: Del reloj de arena al reloj digital
JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud
Edición: año 7, núm. 19
México, D.F., julio-diciembre 2003
pp. 6-27.

Del reloj de arena al reloj digital

SOBRE LAS TEMPORALIDADES JUVENILES

CARLES FEIXA(*)

Como las hojas
de los árboles nacen y mueren,
así pasan en el hombre las edades:
unas hojas tumban por el suelo
los vientos fríos de otoño y otras cría
la selva cuando florece, y ufanas crecen
en el aliento vital de la primavera;
y las generaciones de los hombres
así son: ésta crece, aquélla muere
Homero, La Iliada.

Resumen

Propongo tomar en consideración la metáfora del reloj, que nos servirá para interpretar los mecanismos utilizados en distintos lugares y momentos para medir el acceso a la vida adulta. En la medida en que las edades son estadios biográficos culturalmente contruidos, que presuponen fronteras más o menos institucionalizadas de paso entre los diversos estadios, podemos considerar al reloj como un marcador social de estas fronteras y de estos pasos. Desde esta perspectiva, la evolución histórica del reloj puede servirnos para ilustrar la evolución histórica del ciclo vital (y de manera más específica, la evolución histórica de la relación entre juventud y sociedad).

Abstract

In order to construe various mechanisms used in different places and moments to measure access to adult life, I suggest the metaphor of the clock. Insofar as different ages are culturally created biographical stages implying somewhat loose borders and institutionalized forms of passage from one stage to another, we may consider the clock as a social bookplate between these borders and these forms. Seen from this standpoint, the clock's historical evolution can be used as an illustration of the historical evolution of the life cycle. More specifically, it can serve to illustrate the historical evolution of the relationship between the society and youth.

(*) Profesor de antropología e historia de la Universidad de Lleida (Cataluña, España).
Feixa@geosoc.udl.es

Este ensayo propone un viaje en el tiempo de los jóvenes, que evoca la odisea en el espacio con que *2001* de Kubrik fascinó a muchos adolescentes de mi generación. Pues las edades de la vida son, como en tiempos de Homero, estaciones en la historia de la humanidad, pero también metáforas del cambio social. La odisea empieza con un viaje a los orígenes de la juventud, a partir de la metáfora del reloj. Sigue analizando la evolución de tres tipos de sistemas cronológicos –el reloj de arena, el analógico y el digital– que se ponen en relación con los tres modelos alternativos de transición a la vida adulta. Y acaba con un retorno al futuro y sugiriendo algunas paradojas del modelo de juventud emergente a inicios del siglo XXI, que proponemos bautizar con el nombre de Generación @. El viaje acaba con un epílogo sobre la construcción juvenil del tiempo.¹

I. LA CONSTRUCCIÓN TEMPORAL DE LO JUVENIL

Todo sucede como si la ritualización de las interacciones [sociales] tuviera como efecto paradójico ofrecer toda su eficacia social al tiempo, nunca tan activo como en aquellos momentos en que no pasa nada, sólo el tiempo: “El tiempo, se dice, trabaja para él”.²

La música es un reloj que, para mucha gente, se suele parar: igual que en las novelas policíacas puede identificarse la hora del crimen por el reloj parado de la víctima, el reloj parado de la memoria musical de una persona adulta permite datar con total exactitud el momento en que esta persona se hizo adulta.³

La historia de la construcción cultural de la biografía, es decir, de las formas mediante las cuales cada sociedad organiza el ciclo vital y las relaciones entre las generaciones, no se puede abordar utilizando el lenguaje académico habitual, pues remite a términos, concepciones y valores connotados semántica y profundamente cambiantes en el espacio y el tiempo. Quizá sea más oportuno reflexionar sobre este proceso mediante el uso de metáforas, que nos invitan a mirar la realidad a partir de comparaciones e imágenes en movimiento (basándose en una película en proceso de montaje más que en fotos fijas).

Propongo tomar en consideración la metáfora del reloj, que nos servirá para interpretar los mecanismos utilizados en distintos lugares y momentos para medir el acceso a la vida adulta. En la medida en que las edades son

¹ Este texto se basa en diversos cursos y conferencias impartidas en Europa y América Latina en los últimos años. La primera parte desarrolla algunas metáforas expuestas en mi libro *El reloj de arena* (Causa Joven, Centro de Investigación y Estudios sobre Juventud, México, 1998). La parte central fue inicialmente presentada en la // Reunión Nacional de Investigadores sobre Juventud (México, diciembre, 1998). La última sección forma parte de una investigación inédita del Consorci Infància i Món Urbà de Barcelona sobre “Consumo cultural y nuevas tecnologías”. La primera versión en castellano apareció en un artículo con el título “Generación @. La juventud en la era digital”, publicado por la revista colombiana *Nómadas* (Fundación Universidad Central, Bogotá, 2000). El presente texto se basa en la versión actualizada publicada en catalán por el Observatorio Catalán de la Juventud con el título *Generació @. La joventut al segle XXI* (Barcelona, 2001). Quiero agradecer a mis cuates mexicanos sus comentarios y su apoyo a lo largo de estos años, en particular a Maritza, José Antonio, Rossana, José Manuel, Alfredo, Laura, Gabriel, Pablo y Baco.

² P. Bourdieu, “L’action du temps”, en *Le sens pratique*, Les Editions du Minuit, París, 1980.

³ E. Gil Calvo, *Los depredadores audiovisuales*, Tecnos, Madrid, 1985.



estadios biográficos culturalmente contruidos, que presuponen fronteras más o menos laxas y formas más o menos institucionalizadas de paso entre los diversos estadios, podemos considerar al reloj como un marcador social de estas fronteras y de estos pasos. Desde esta perspectiva, la evolución histórica del reloj puede servirnos para ilustrar la evolución histórica del ciclo vital (y de manera más específica, la evolución histórica de la relación entre juventud y sociedad).⁴

La mayor parte de los sistemas cronológicos conocidos han sido de naturaleza religiosa o mitológica, aunque desde hace siglos se conocen diversos procedimientos para medir el paso de los años, las estaciones, los días y las horas. Cuando miramos nuestro reloj de pulsera, lo que observamos es una versión condensada –metafórica– de la historia de la civilización: la división del día en 24 horas procede del antiguo Egipto (donde se inventó el reloj de sol); la división de la hora en 60 minutos, del sistema matemático sexagesimal de los antiguos mesopotámicos; la esfera y las manecillas movidas por un complejo mecanismo interno

surgieron en la Europa medieval, se perfeccionaron en la época moderna y se difundieron masivamente con la industrialización gracias a relojeros estadounidenses y suizos; los circuitos electrónicos en los que se basan los relojes actuales (de cuarzo, atómicos o digitales) se aplicaron en la segunda mitad del siglo xx, popularizándose gracias a las marcas japonesas. De igual manera, cuando observamos el comportamiento de los jóvenes de hoy, vemos entremezclados ritmos biológicos y sociales presentes en toda la especie (la pubertad, el matrimonio), ritos de paso institucionalizados por las civilizaciones antiguas (la mayoría de edad, la milicia), espacios festivos surgidos en la



sociedad rural europea (el carnaval), tiempos de formación y de ocio producto de la industrialización (la escuela, los *massmedia*), y espacios de ocio surgidos con la posmodernidad (los videojuegos, la música techno).

Propongo tomar en consideración a tres de estos relojes –el de arena, el analógico y el digital– como símbolos de otras tantas modalidades culturales. El primero se basa en una concepción natural o cíclica del tiempo, dominante en las sociedades preindustriales. El segundo se sustenta en una concepción lineal o progresiva del tiempo, dominante en las sociedades industriales. El tercero se fundamenta en una concepción virtual o relativa del tiempo, emergente con la sociedad postindustrial. Estos tres tipos de reloj pueden ponerse en relación con tres formas distintas de construcción social de la biografía. En un ensayo clásico, Margaret Mead⁵ propuso una tipología sobre las

⁴ El término “reloj” proviene del catalán medieval (*relotge*) que a su vez lo adaptó del latín (*horologium*). El resumen que he hecho de la historia de esta máquina del tiempo es, naturalmente, muy esquemático. La bibliografía sobre el tema es muy amplia, pero podemos remitir a dos obras extraordinarias por su lucidez y carácter divulgativo: C. M. Cipolla, *Las máquinas del tiempo y de la guerra*, Crítica, Barcelona, 1999 [1981]; J. E. Barnett, *El péndulo del tiempo. De los relojes de sol a los atómicos*, Península, Barcelona, 2000 [1998].

⁵ M. Mead, *Cultura y compromiso. El mensaje a la nueva generación*, Granica, Barcelona, 1977 [1970].

formas culturales a partir de las modalidades de transmisión generacional: las culturas *posfigurativas*, correspondientes a las sociedades primitivas y a pequeños reductos religiosos o ideológicos, serían aquellas en las que “los niños aprenden primordialmente de sus mayores”, siendo el tiempo repetitivo y el cambio social lento; las culturas *cofigurativas*, correspondientes a las grandes civilizaciones estatales, serían aquellas en las que “tanto los niños como los adultos aprenden de sus coetáneos”, siendo el tiempo más abierto y el cambio social acelerado; y las culturas *prefigurativas*, que según Mead estaban emergiendo en los años sesenta del siglo xx, serían aquellas en las que “los adultos también aprenden de los niños” y “los jóvenes asumen una nueva autoridad mediante su captación prefigurativa del futuro aún desconocido”.⁶

El esquema seudoevolucionista de Mead, por supuesto, es simplificador en exceso, pero puede servirnos para reflexionar sobre la metáfora del reloj. Desde esta perspectiva, en las culturas posfigurativas, como en el reloj de arena, prevalecería una visión circular del ciclo vital, según la cual cada generación reproduciría los contenidos culturales de la anterior; en las culturas cofigurativas, como en el reloj analógico, prevalecería una visión lineal, según la cual cada generación instauraría un nuevo tipo de contenidos culturales; las culturas prefigurativas, finalmente, como el reloj digital, instaurarían una visión virtual de las relaciones generacionales, según la cual se invertirían las conexiones entre las edades y se colapsarían los rígidos esquemas de separación biográfica. Si el reloj simboliza en cada caso la medida del tiempo biográfico, podemos considerar a los grados de edad como una metáfora del cambio social. Es decir: las formas mediante las cuales cada sociedad conceptualiza las fronteras y los pasos entre las distintas edades son un indicio para reflexionar sobre las transformaciones de sus formas de vida y valores básicos.⁷

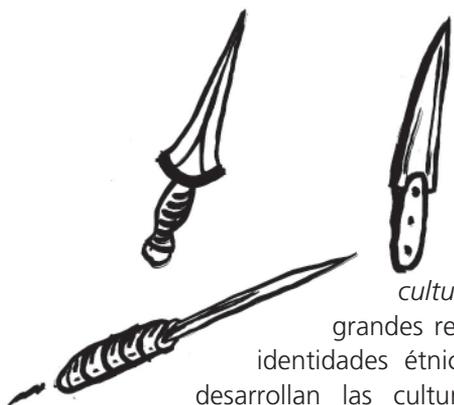
Las “culturas juveniles” pueden analizarse desde dos perspectivas complementarias: en el plano de las *condiciones sociales*, entendidas como el conjunto de derechos y obligaciones que definen la identidad de cada individuo en el seno de una estructura social determinada, las culturas juveniles se construyen con materiales provenientes de las identidades generacionales, de género, clase, etnia y territorio. En el plano de las *imágenes culturales*, entendidas como el



Las formas mediante las cuales cada sociedad conceptualiza las fronteras y los pasos entre las distintas edades son un indicio para reflexionar sobre las transformaciones de sus formas de vida y valores básicos

⁶ Tras redactar una primera versión de este ensayo, he tenido ocasión de deleitarme con la lectura del último trabajo de Manuel Castells (*La era de la información. La sociedad red*, Alianza, vol. 1, Madrid, 1999 [1996]), en cuyo primer volumen dedica todo un apartado a las transformaciones en la concepción del tiempo, del todo convergentes con las metáforas sobre el reloj utilizadas en este texto. En particular, utilizaré sus nociones de “tiempo atemporal” y de “cultura de la virtualidad real”, elaboradas para dar cuenta de la progresiva relatividad del tiempo en la sociedad informacional.

⁷ Cuando este ensayo ya estaba acabado, he tenido ocasión de visitar la magnífica exposición sobre *Arte y tiempo* del centro Georges Pompidou al ccbb, que documenta con textos, objetos e imágenes la historia del reloj que presento a continuación (véase vvAA, *Art i temps*, ccbb, Barcelona, 2000).

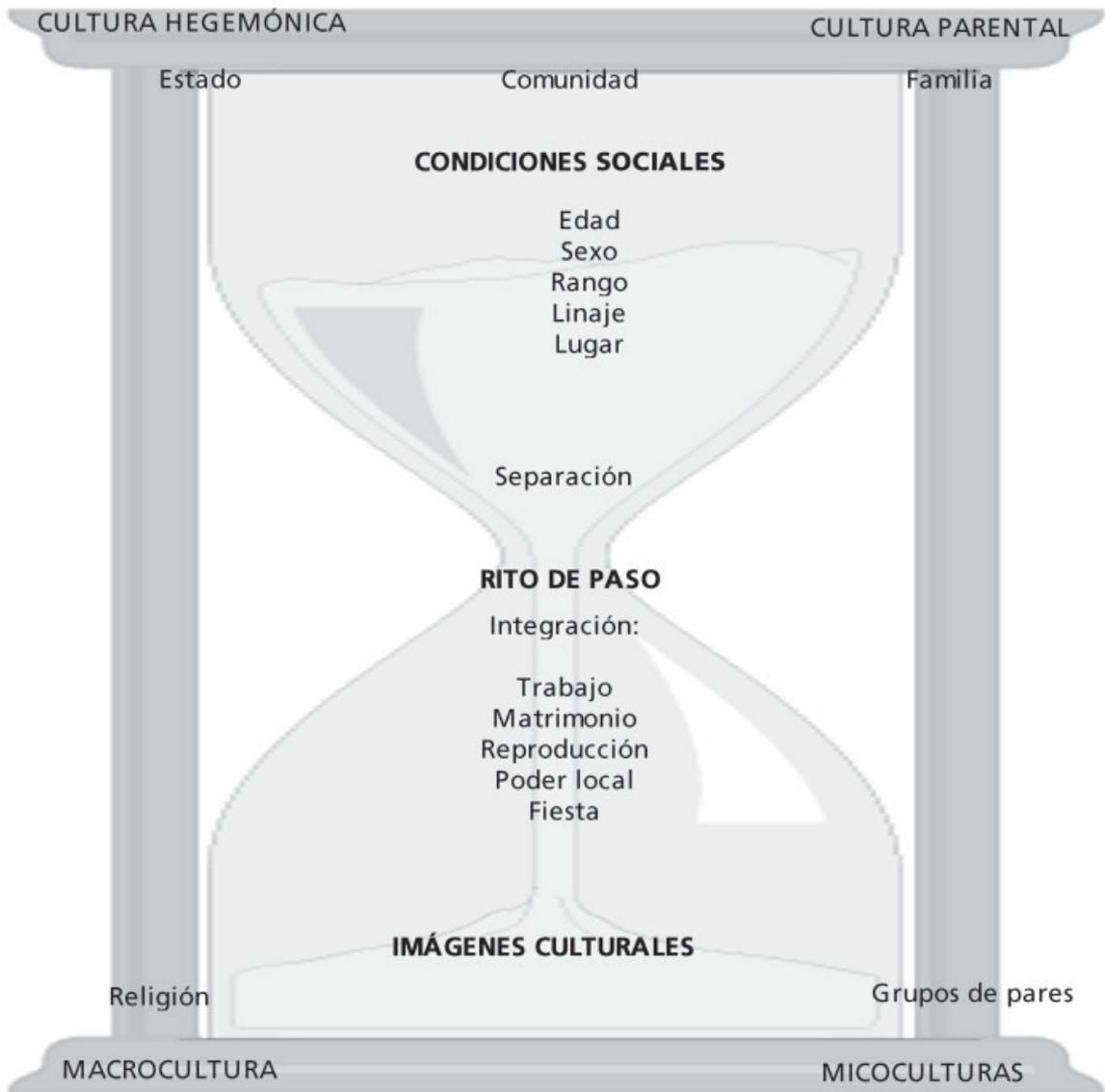


conjunto de atributos ideológicos y simbólicos asignados y/o apropiados para cada individuo, las culturas juveniles se traducen en estilos más o menos visibles, que integran elementos materiales e inmateriales heterogéneos, que pueden traducirse en formas de comunicación, usos del cuerpo, prácticas culturales y actividades focales. Las condiciones sociales se configuran a partir de una interacción básica entre cultura hegemónica y culturas parentales. La *cultura hegemónica* refleja la distribución del poder cultural a escala de la sociedad más amplia. Las *culturas parentales* pueden considerarse como las grandes redes culturales, definidas fundamentalmente por identidades étnicas y de clase, en el seno de las cuales se desarrollan las culturas de edad, que constituyen subconjuntos. Refieren las normas de conducta y valores vigentes en el medio social de origen de cada individuo. Pero no se limitan a la relación directa entre “padres” e “hijos”, sino a un conjunto más amplio de interacciones cotidianas entre miembros de generaciones diferentes, en el seno de la familia, el vecindario, la escuela local, las redes de amistad, las entidades asociativas, etc. Las imágenes culturales se configuran a partir de una interacción básica entre macroculturas y microculturas. Las *macroculturas* refieren las grandes instancias sociales que forman/informan a los individuos en cada sociedad. Las *microculturas* refieren las pequeñas unidades sociales que filtran, seleccionan y perciben las formas y contenidos de esta formación/información, como las asociaciones voluntarias y las redes de amistad. La medida del tiempo, en cada reloj, expresa la conexión entre condiciones sociales e imágenes culturales, y se traduce en distintas modalidades de tránsito (las fronteras y los pasos entre las distintas categorías de edad). Ello remite a tres tipos de rituales, que marcan simbólicamente estos tránsitos: los *ritos de paso*, fundamentales en las sociedades premodernas, basadas en un mecanismo de reproducción social; los que pueden denominarse *ritos de cuerda*, fundamentales en las sociedades modernas, basadas en un mecanismo de “transición social”; y los que pueden denominarse *ritos de holosección*, fundamentales en las sociedades posmodernas, basadas en un mecanismo que puede denominarse “nomadismo social”.⁸

Resumiré a continuación estas tres metáforas a partir de tres tipos de relojes que he escogido para nuestra odisea en el tiempo de la juventud. En cada caso empezaré analizando el mecanismo de funcionamiento del reloj, su proceso de difusión social e histórica, y sus

⁸ Para una explicación más detallada de estos conceptos teóricos, vid: C. Feixa, *La joventut com a metàfora. Sobre les cultures juvenils*, Generalitat de Catalunya, Barcelona 1993; C. Feixa, *El reloj de arena...*, op. cit. El concepto *rito de paso* fue propuesto por Van Gennep en un ensayo clásico, publicado originalmente el 1909. El concepto *rito de cuerda* se inspira en aquellas películas que, como *Tiempos Modernos*, de Chaplin, han retratado el maquinismo industrial. El concepto *rito de holosección*, finalmente, se inspira en la serie televisiva *Star Trek*, que ha generado una auténtica subcultura juvenil (los *trekkies*).

EL RELOJ DE ARENA



11



**TIEMPO CÍCLICO
ESPACIO LOCAL
CULTURA POSFIGURATIVA
REPRODUCCIÓN SOCIAL
JUVENTUD "ORGÁNICA"**

implicaciones en las representaciones sociales del tiempo y en las imágenes culturales sobre la edad. Asimismo, sugeriré algunas analogías con las condiciones sociales y las imágenes culturales de la juventud, y acabaré aplicando la metáfora a una representación gráfica de los relojes respectivos, que nos ayudarán a reflexionar sobre las complejas relaciones entre juventud y tiempo.⁹

II. EL RELOJ DE ARENA

Las clepsidras de arena aparecieron más bien tarde. Fueron ampliamente usadas a bordo de las naves para medir la duración del servicio de guardia de los marineros y la velocidad de las naves.¹⁰

Las culturas preindustriales utilizaron diversos instrumentos para medir el paso del tiempo: relojes de agua, de sol, de arena. En todos los casos se trata de herramientas que utilizan formas de energía naturales y cuyo grado de precisión es escaso y depende tanto de las condiciones del medio ambiente como de la óptica del observador. No hay nada muy preciso con respecto a estas unidades, por lo que lo esencial no es tanto calcular con exactitud los años y las horas, sino ser capaz de prever la periódica repetición de las estaciones y ciclos temporales. El reloj de arena se basa en una concepción natural del tiempo (la ley de la gravedad que permite que la arena vaya filtrándose y la fuerza humana que da la vuelta al reloj una vez que la arena ha pasado del todo). Como el reloj solar, su mecanismo remite a la naturaleza cíclica del tiempo, simbolizada en la sucesión día-noche, sol-sombra, arriba-abajo. Pero mientras el reloj solar era utilizado para medir ciclos diarios y estacionales, el reloj de arena servía para medir lapsos cortos (las horas canónicas, el tiempo de cocción).

El reloj de arena puede servir pues para representar la visión cíclica del ciclo vital, basado en la rueda de las generaciones, cada una de las cuales repite *ad infinitum* el comportamiento de la anterior. Según la terminología de Mead, los hijos aprenden de sus padres y abuelos, que constituyen el único referente de autoridad, y repiten de manera *posfigurativa*, y con escasas modificaciones, las fases vitales, ritos de paso y condiciones biográficas por las que pasaron sus padres. Se trata del tipo de construcción cultural de las edades, vigente en la mayor parte de sociedades tribales, estatales y campesinas que han existido a lo largo de la historia de la humanidad. En nuestra sociedad, esta

⁹ La socióloga Amparo Lasén acaba de publicar un sugerente estudio sobre las temporalidades juveniles, titulado precisamente *A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles* (CIS, Madrid, 2000), que se basa en entrevistas de profundidad realizadas a jóvenes de Madrid y París, en la cual propone el concepto de "arritmia" como una de las características esenciales de la moderna vivencia del tiempo. Cabe destacar también la obra del sociólogo italiano Alessandro Cavalli, *Il tempo dei giovani* (II Mulino, Milán, 1985) y la investigación de Josune Aguinaga y Domingo Comas sobre las trayectorias temporales de los jóvenes españoles (*Cambios de hábito en el uso del tiempo: trayectorias temporales de los jóvenes españoles*, Injuve, Madrid, 1997).

¹⁰ C. M. Cipolla, *op. cit.*

modalidad de transmisión generacional persiste en aquellas instituciones, como la escuela, el ejército, las iglesias o el mundo laboral, en las que las estructuras de autoridad están muy asentadas, y en las que la edad o veteranía sigue siendo uno de los pilares del poder y del saber. El predominio del pasado corresponde a un grado muy precario de mercantilización de la economía, por lo que la juventud (en la medida en que este estadio se reconozca socialmente) no sólo tiene una nula presencia en el consumo cultural (pues no hay *feed-back* entre oferta y demanda), sino que tiene una escasa contribución a la innovación cultural (que es socialmente reprimida).

Si nos fijamos en la figura 1, podemos considerar que cada individuo pone en movimiento su reloj de arena a partir de una serie de condiciones sociales de partida relativamente rígidas, determinadas por su origen: la edad, el sexo, el rango, el linaje y el lugar de nacimiento y residencia (aunque los granos de arena sean de distinto color, cuando se mezclan parecen idénticos). Estas marcas se transmiten a partir de tres grandes instancias sociales (la familia, la comunidad y las estructuras de poder), que median en las relaciones más o menos conflictivas entre la cultura parental (las formas de vida y valores vigentes en el medio social de origen) y la cultura hegemónica (las formas de vida y valores propuestos como modelo dominante en aquellas sociedades en las que se establece un acceso desigual al poder y a los recursos). Todos estos elementos convergen de manera natural en el momento del rito de paso, que suele coincidir con la pubertad física o social y acostumbra a marcar el tránsito hacia la condición adulta (ésta suele estar limitada a los varones, e incluso a los provenientes de determinados rangos sociales). Tras el rito de paso, una especie de segundo nacimiento en el que el individuo ha de atravesar por una fase de separación y otra de integración, se incorpora en la sociedad con un nuevo status laboral, matrimonial, reproductivo, político y festivo. El consumo cultural de los jóvenes se limita a este último espacio, el lúdico, pues es el único en que se les permite un protagonismo no mediatizado (la fiesta del carnaval en la Europa rural, o las celebraciones asociadas al sistema de cargos en América Latina, serían ejemplos de estas rupturas cíclicas del orden generacional). Los sistemas de rol-status correspondientes a cada edad se legitiman y justifican mediante una serie de imágenes culturales, expresadas en los sistemas mítico-rituales, e interiorizadas mediante una serie de ámbitos macroculturales (es decir, vigentes a escala de toda la sociedad y expresadas normalmente a través de la religión) y microculturales (presentes en ámbitos sociales más reducidos y expresados normalmente a través de los grupos de iguales, como sucede en los sistemas de clases de edad en determinadas sociedades primitivas). Cuando el ciclo acaba, se da la vuelta al reloj de arena, para que las imágenes culturales puedan de nuevo verse sobre las condiciones sociales y se completa la rueda genealógica de las generaciones. En cualquier caso, se acostumbra efectuar todo el proceso en el seno de un espacio local (tribal, rural, municipal), y conlleva una concepción



“orgánica” de la edad, que equipara a cada colectivo generacional con una parte del cuerpo humano (y que proscribía, por tanto, una rígida separación de los status sociales según la edad, el sexo y el rango). Se trata, en definitiva, de una visión “orgánica” de la juventud, que funciona como un mecanismo de “reproducción social”.

III. EL RELOJ ANALÓGICO

No fue el motor de vapor sino el reloj la máquina decisiva de la era industrial moderna ¹¹

14

El consumo cultural de los jóvenes se limita a este último espacio, el lúdico, pues es el único en que se les permite un protagonismo no mediatizado

Aunque el reloj mecánico había sido inventado en el siglo XIII por artesanos europeos anónimos, durante mucho tiempo se limitó a presidir campanarios y torres de edificios públicos. Se trataba de la primera máquina totalmente automática, obra de reputados artesanos, cuyo complicado engranaje fue ejemplo para otras máquinas. La base del mecanismo es un péndulo, que se debe alimentar constantemente: funciona mientras se le da cuerda y se para cuando la cuerda se acaba. Su expansión ha de ponerse con relación al nacimiento de la nueva civilización urbana (del tiempo de las catedrales al tiempo de los mercaderes).¹² Pero fue hasta el siglo XIX, una vez que la Revolución industrial había triunfado, cuando su uso empezó a extenderse: el reloj barato, de pulsera, aparece en Suiza en 1865 y en América en 1880: su uso se va extendiendo a todos los sectores sociales, siendo un símbolo de modernidad (todavía hoy algunos ritos de paso –cómo la comunión o la confirmación– se marcan con el regalo de un reloj, que convierte simbólicamente al individuo en un ser adulto). Con el surgimiento del capitalismo industrial, empezó a difundirse una concepción lineal o progresiva del tiempo, que requería técnicas para medirlo, cada vez más precisas y universales, instrumentos que permitieran sincronizar con precisión las actividades de la gente, señales auditivas y visuales que marcaran el comienzo o el fin de una actividad.

El reloj mecánico o analógico (por fundarse en un sistema numérico continuo, no binario) se basa en una concepción lineal del tiempo, característica de la civilización industrial o moderna. Su funcionamiento surge de un artilugio mecánico: es preciso darle cuerda periódicamente para que no se pare. Si no se para de alimentarlo, el tiempo fluye siempre adelante, de la misma forma que la sociedad progresa. El futuro reemplaza al presente. Si trasladamos esta concepción a la sucesión de las generaciones, observamos que cada una de éstas aspira a vivir mejor que la anterior y a no reproducir sus contenidos culturales. Esta sucesión de las generaciones expresa el proceso de cambio social más o menos acelerado, pero también conlleva la emergencia de la

¹¹ J. E. Barnett, *op. cit.*

¹² Jacques Le Goff (“Au moyen âge, temps du marchand et temps de l’église”, *Annales ESC*, 1960) dedicó un ensayo clásico al tema, distinguiendo el tiempo de la Iglesia (dominado por una concepción cíclica y espiritual del tiempo) y el tiempo de los mercaderes (que prefiguraba una concepción secular, regular, predecible y abstraída de lo que sucediese).

brecha y del conflicto generacional: educados según concepciones distintas del tiempo, los grupos de edad tienen expectativas diferentes respecto al pasado y al futuro. Según la terminología de Mead, los hijos aprenden sobre todo de sus coetáneos, que constituyen un nuevo referente de autoridad, e innovan de manera *cofigurativa*, con constantes modificaciones, las fases vitales, ritos de paso y condiciones biográficas por las que atravesaron sus padres. En nuestra sociedad, esta modalidad de transmisión generacional persiste en aquellas instituciones, como el tiempo libre, las asociaciones juveniles y el mercado, en las que las estructuras de autoridad están repartidas, y en las que la jerarquía de edad se difumina, pero la edad como un todo sigue siendo un referente de clasificación social. Así como el reloj mecánico liberó al tiempo de su relación con los ritmos de la naturaleza, e hizo de él algo abstracto y autónomo, un ente en sí mismo, podríamos también suponer que la invención de la juventud como nueva categoría de edad, con tendencia a la autonomía y a la creación de un mundo propio, supuso la consolidación del carácter artificial de las divisiones basadas en la edad.

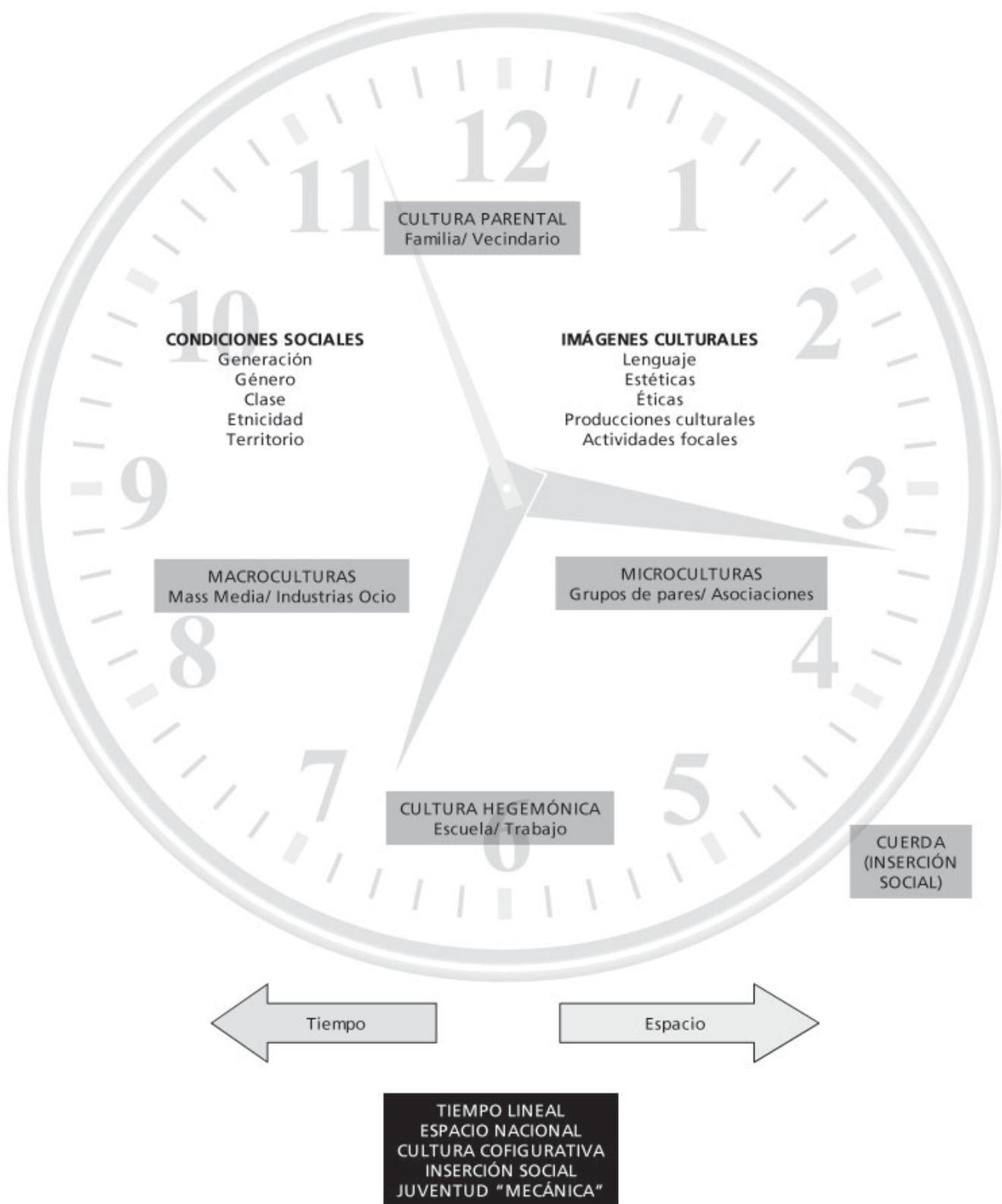
Si nos fijamos en la figura 2, el funcionamiento del reloj analógico se basa en darle cuerda, manual o mecánicamente: ello simboliza el proceso de inserción social, mediante el cual el individuo se socializa ocupando una serie de nuevos roles y status sociales, por los que va progresando por una serie de estadios vitales (infancia, juventud, edad adulta, vejez), que normalmente corresponden a otros tantos roles sociales (juego, educación, trabajo-familia, retiro). Las condiciones sociales constituyen el mecanismo interno, normalmente invisible. Las rígidas separaciones de la sociedad preindustrial, basadas en el nacimiento, se van difuminando, pero no desaparecen: la noción más social de generación sustituye a la más biológica de edad; el género como construcción cultural sustituye al sexo; la clase basada en la posición en el sistema productivo (que permite los ascensos y descensos sociales) sustituye al sistema de rangos más rígido; la noción política de etnicidad reemplaza al linaje basado en el sistema de parentesco y el Estado-nación sustituye al espacio local como lugar de convivencia. Mientras la familia (cada vez más nuclear) y el vecindario (cada vez más urbanizado) siguen configurando las culturas parentales (cada vez más heterogéneas, a partir de divisiones fundamentadas en la noción de clase), la cultura hegemónica se expresa en la escuela (la gran invención moderna asociada al sistema de edad) y en el trabajo industrial (como mecanismo de asignación de roles sociales), aunque basa su prevalencia en la distribución del poder económico y político que converge en el mercado y en el Estado (ya sea autoritario o democrático).

Las imágenes culturales expresan los cambios sociales que fluyen con el paso de las horas que marcan las manecillas del reloj. Éstas ponen de manifiesto la ruptura del monolitismo cultural prevaleciente en las culturas posfigurativas, con la aparición de códigos segregados según los grupos de edad: las diferencias en el lenguaje (verbal y no

El reloj mecánico o analógico (por fundarse en un sistema numérico continuo, no binario) se basa en una concepción lineal del tiempo, característica de la civilización industrial o moderna

Figura 2

EL RELOJ ANALÓGICO



verbal), la estética (o la moda), la ética (o los sistemas de valores), las producciones culturales (progresivamente mercantilizadas) y las actividades focales (progresivamente centradas en la sociedad del ocio), van creando las condiciones no sólo para la “invención” de nuevas categorías de edad (como la adolescencia y la jubilación) sino para la emergencia de “culturas” basadas en la edad (el ejemplo más emblemático sería la emergencia de la cultura juvenil tras la Segunda Guerra Mundial). Estas culturas de edad tienen dos ámbitos de expresión: las llamadas “macroculturas” (redes culturales de ámbito general o universal, como los medios de comunicación y el mercado del ocio) y las “microculturas” (redes culturales localizadas, como el grupo de pares, las asociaciones juveniles y las tribus urbanas). Se trata, en definitiva, de una visión “mecánica” de la juventud, que funciona a manera de “metáfora” del cambio social (incluyendo la aparición de brechas y conflictos entre las generaciones).

IV. EL RELOJ DIGITAL

En un reloj digital no hay ni una pieza móvil. No se ve nada, sólo una pequeña batería, una pequeña cápsula con el cristal de cuarzo, un pequeño circuito electrónico.¹³

El reloj digital (que se sustenta en un sistema binario de cálculo matemático, que funciona a base de dígitos) se hace posible gracias al descubrimiento de que era posible transferir las vibraciones regulares del cristal de cuarzo a las manecillas del reloj (en 1928), aunque su difusión es fruto de los avances en la informática desde mediados del siglo xx. Se trata en esencia de un microchip, cuya energía proviene de unas pilas o de la corriente eléctrica. Los chips, que se han ido miniaturizando, están pensados para medir el tiempo con gran precisión (mientras la frecuencia de la corriente alterna era de unos 50 ciclos por segundo, la del microchip es de unos 300 millones). Mientras el reloj de arena calculaba aproximadamente los minutos, y el reloj analógico los segundos y décimas, el reloj digital permite establecer con enorme precisión las centésimas, milésimas, etc. Su uso se difunde en el último cuarto del siglo, cuando los japoneses inventan el reloj digital de pulsera, abaratando sus costos y difundiéndolo por todo el planeta. De manera progresiva, el reloj digital se extiende a todo tipo de aparatos electrónicos, rigiendo su funcionamiento interno: televisores, radios, electrodomésticos, temporizadores, sistemas de seguridad, etc. Con la aparición de los ordenadores personales, la concepción del tiempo en que se basa se generaliza. En los últimos años, los relojes digitales se transforman y personalizan, difundiendo una “filosofía de la desaceleración”, basada en una concepción menos

¹³ J. E. Barnett, *op. cit.*

Los relojes digitales se transforman y personalizan, difundiendo una "filosofía de la desaceleración", basada en una concepción menos agitada y más plural del tiempo

agitada y más plural del tiempo: surgen relojes para el disfrute, relojes de diseño, relojes ecológicos (que incorporan condensadores en lugar de pilas), etcétera.¹⁴

De alguna manera, el reloj digital "traduce" en la vida cotidiana a las revolucionarias concepciones sobre el tiempo implícitas en la teoría de la relatividad de Einstein. Con la emergencia de la posmodernidad, la medida del tiempo se hace mucho más precisa y ubicua (los relojes están omnipresentes en cualquier rincón de nuestra vida cotidiana), pero al mismo tiempo mucho más relativa, descentrada y ambivalente (el tiempo depende del contexto espacial desde el que se calcula, no tiene un único organismo que lo regule y puede estar en función de la perspectiva de diversos observadores). Una de las características del tiempo digital es que permite reprogramar constantemente el inicio, final, duración y ritmo de una determinada actividad: se crea un auténtico tiempo "virtual", cuya "realidad" depende del ámbito en el que se produce. Los videojuegos, por ejemplo, generan una espacialidad y temporalidad propias, que condicionan la percepción social de los actores. El ejemplo máximo de esta noción virtual del tiempo sería el llamado "efecto 2000": el hecho de que el cálculo de los años fuera hasta mediados de esta década del siglo xx de sólo dos cifras, amenazó el funcionamiento de los llamados "sistemas incrustados". Lo que preparó el terreno a lo que podría llamarse "milenarismo virtual".¹⁵

El reloj digital es el símbolo emblemático de la civilización postindustrial o posmoderna, basada en una concepción del tiempo que podría calificarse de "virtual". Según la terminología de Mead, son los padres los que empiezan a aprender de sus hijos, que constituyen un nuevo referente de autoridad, y dislocan de manera *posfigurativa* las fases y condiciones biográficas que definen el ciclo vital, suprimiendo la mayor parte de ritos de paso que las dividen. En nuestra sociedad, esta modalidad de transmisión generacional se expresa, sobre todo, en aquellas instituciones como los medios de comunicación de masas, las nuevas tecnologías de la información, los nuevos movimientos sociales y las formas de diversión digitales, en las que las estructuras de autoridad se colapsan, y en las que las edades se convierten en referentes simbólicos cambiantes y sujetos a constantes retroalimentaciones. Asimismo, el tiempo se desnacionaliza y pasa a ser cada vez más global: mientras el transporte aéreo reemplaza al tren como agencia de unificación horaria, las redes electrónicas digitales de

¹⁴ Quizá no sea casual el hecho de que la actual IBM nació a principios de siglo xx como una compañía especializada en fabricar relojes de fichar. De hecho, la sociedad moderna se mantiene en pie gracias a una tecnología electrónica que establece las comunicaciones mediante señales sincronizadas con una precisión de milmillonésimas de segundo (J. E. Barnett, *op. cit.*).

¹⁵ Internet se llenó entonces de mensajes pseudoapocalípticos. En un correo electrónico que recibí a fines de 1999, con el encabezado "Información sobre el efecto 2000", se puede leer: "Los sistemas incrustados son aquellos sistemas en los cuales una o varias partes de los mismos están formadas por microprocesadores. Normalmente, operan, controlan protegen o monitorizan procesos vitales. Cualquier dispositivo que muestre o procese fechas o valores temporales es susceptible de estar afectado por el llamado 'Efecto 2000'" (e-mail, 13-9-99).

alcance universal (televisivas o telefónicas) contribuyen a la sensación de que todos vivimos el mismo tiempo y de que todo sucede en tiempo *real* (como en las videoconferencias o los *chats*). Desde el punto de vista simbólico, la concepción digital del tiempo tiene su máxima expresión en una serie de artilugios lúdicos –videojuegos, juegos de realidad virtual, simuladores, holografías, etc.– omnipresentes en los ordenadores domésticos y en sus múltiples sucedáneos. Todos estos aparatos crean tiempos simultáneos, pero no continuos (es decir, crean una “simultaneidad” completamente artificial). No existe ni el pasado ni el futuro, sino únicamente el presente.¹⁶

Si nos fijamos en la figura 3, podemos representar el reloj digital mediante la imagen del ordenador personal, uno de los instrumentos que previsiblemente dominarán la sociedad posmoderna y que se basan en el funcionamiento del microchip (también hubiéramos podido escoger el teléfono móvil o cualquier otro instrumento electrónico presente en nuestra vida cotidiana). Las condiciones sociales constituyen el “disco duro” del ordenador: su miniaturización e invisibilización no implican, ni mucho menos, su desaparición: las diferencias entre las personas y los grupos se han ampliado, aunque sean más sutiles e imperceptibles, al desaparecer muchos de los signos externos que las expresaban. Por ejemplo, las diferencias generacionales ya no se traducen en formas de vestir o de hablar diferentes: hay adultos que visten como jóvenes, y niños que comparten los gustos estéticos o intelectuales de los adolescentes. Al desaparecer los grandes acontecimientos históricos que marcaban la identidad generacional (de las guerras mundiales a mayo del 68) las generaciones se “destemporalizan”, creándose “no tiempos” equivalentes a los “no lugares”:¹⁷ auténticos “limbos sociales” que pueden ser una estación hacia ninguna parte. Las clases sociales se desclasas: ya no dependen sólo de la riqueza o del poder, sino sobre todo del capital cultural¹⁸ que acostumbra a ser invisible. Con la lenta pero irreversible emancipación femenina, con la emergencia de movimientos gays y lesbianas, los géneros se hacen transexuales, favoreciendo el proceso de travestimiento físico y simbólico (desde el punto de vista de las edades, ello implica una revolucionaria implosión de las fronteras entre la masculinidad y la feminidad en el tránsito hacia la edad adulta o a la ancianidad). Con la crisis del Estado-nación, las etnicidades se creolizan, favoreciendo las mezclas (pero también, por supuesto, las xenofobias y los conflictos). Finalmente, con la emergencia del espacio “global” y del “ciberespacio”, los territorios se

El reloj digital es el símbolo emblemático de la civilización postindustrial o posmoderna, basada en una concepción del tiempo que podría calificarse de “virtual”

¹⁶ Los hologramas, por ejemplo, son una pura construcción matemática: una manera de hacer estable lo que es inestable, un momento de orden dentro del caos. Debo estas observaciones a la matemática mexicana Linda Suárez, quien me sugirió que todo lo que se expone en este apartado debería ponerse en relación con la teoría del caos. Un ejemplo perfecto de lo que quiero explicar es la llamada holosección de la nave *Enterprise* (de la serie televisiva *Star Trek*), en la que los tripulantes de esta nave espacial pueden divertirse viajando virtualmente a tiempos y espacios lejanos (gracias a una realidad puramente “holográfica” aunque en algún episodio amenaza con convertirse en real).

¹⁷ M. Augé, *Los no-lugares. Lugares del anonimato*, Gedisa, Barcelona, 1993.

¹⁸ P. Bourdieu, *op. cit.*

Figura 3

EL RELOJ DIGITAL

SOFTWARE (IMÁGENES CULTURALES)

Espacio

CLAVE DE ACCESO
Inclusión/ Exclusión

Tribus (t. textos)

MICROCULTURAS
Intranet

Imperios (hoja de cálculo)

Flujos (base de datos)

Raves (videojuegos)

MACROCULTURAS
Internet

Redes (navegador)

MEMORIA VIRTUAL
(historia de vida)

INICIO/ SUSPENSIÓN

HARDWARE (CONDICIONES SOCIALES)

Generaciones destemporalizadas
Clases desclasadas
Géneros transexuales
Etnicidades híbridas
Territorios desespacializados

T
I
E
M
P
O

MEMORIA RAM
(historia social)

CULTURA(S) HEGEMÓNICA(S)
Hiperpoderes

CULTURA(S) PARENTAL(ES)
Telehogares

**TIEMPO DIGITAL
ESPACIO GLOBAL
CULTURA PREFIGURATIVA
NOMADISMO SOCIAL
JUVENTUD "VIRTUAL"**

“desespacializan”, reduciéndose la influencia del medio geográfico de origen en la configuración de las identidades sociales. En definitiva, las condiciones sociales pasan de ser “estructuras” a “redes” muy dúctiles, que se interconectan en el disco duro configurando el “*habitus*” cambiante de los actores. Éste se apoya en la creciente complejidad de las culturas hegemónicas (los llamados “hiperpoderes”) y las culturas parentales (los “telehogares” en los que las figuras paterna y materna delegan progresivamente sus funciones).

Gracias a la memoria RAM (la historia social inserta en cada historia de vida), las condiciones sociales se conectan con las imágenes culturales, que constituyen el “disco blando” (lo que se ve en la pantalla del ordenador). Se trata de un auténtico ciberespacio, que se recrea constantemente mediante una serie de programas que cualquier ordenador tiene: el tratamiento de textos que permite elaborar discursos en lenguajes babélicos, facilitando la emergencia del “tiempo de las tribus”;¹⁹ las bases de datos que sugieren la concentración de la información por parte de auténticos imperios (multinacionales de la economía y la política) que superan los límites impuestos por los Estados; hojas de cálculo que permiten los flujos materiales y simbólicos a escala planetaria; los videojuegos que recrean realidades virtuales a través de la combinación de hologramas, músicas y nuevas drogas (como en el caso de los raves de la cultura techno); y los navegadores que generan comunidades virtuales que sólo existen en la red. Estas imágenes culturales progresivamente fragmentadas de los grupos de edad se traducen en un sistema macrocultural que abarca todo el planeta (cuya imagen más precisa sería internet) y en múltiples sistemas microculturales, ya no limitados a un lugar específico, que vinculan a actores unidos por gustos muy diferentes (las *redes intranet*). Hay tres elementos de esta metáfora que conviene resaltar. En primer lugar, el pequeño reloj que está en la base derecha de la pantalla es lo que rige el funcionamiento de todo el sistema: su funcionamiento o colapso (por ejemplo a consecuencia del efecto 2000) condiciona la totalidad de operaciones de todos los sujetos sociales, en el marco del sistema. En segundo lugar, esta temporalidad no es constante, sino que está sujeta al “inicio” y “suspensión” de cada programa, que constituye una decisión del actor y de su entorno social (ello permite, por ejemplo, que la entrada o salida de la juventud no sea un proceso unívoco). En tercer lugar, para acceder a la red es preciso tener una “clave de acceso” que marca la inclusión o exclusión del sistema (ello genera una sociedad progresivamente dual, en la que un sector importante de la población ni siquiera puede acceder al sistema de ascenso por los roles sociales y generacionales). Se trata, en definitiva, de una visión “virtual” de la edad, que fomenta el “nomadismo” social,²⁰ es decir, el constante tránsito e intercambio de los roles y status generacionales.

Gracias a la memoria RAM (la historia social inserta en cada historia de vida), las condiciones sociales se conectan con las imágenes culturales, que constituyen el “disco blando” (lo que se ve en la pantalla del ordenador

¹⁹ M. Maffesoli, *El tiempo de las tribus*, Icaria, Barcelona, 1990.

²⁰ M. Maffesoli, *Du nomadisme. Vagavondages inciatiques*, Livre Generale, Française, París, 1997.

Así pues, la energía social que predomina en el reloj digital se traduce simbólicamente en los llamados *rituales de holosección*, que son esas ceremonias generacionales –como los juegos de realidad virtual, los juegos de rol, los contratos basura, las raves o las nuevas violencias juveniles– que sirven para representar el carácter anárquico, autárquico y a menudo virtual de las transiciones a la vida adulta. En estos rituales predomina una concepción del *tiempo digital* (pendular, irregular, discontinuo) que se despliega en un *espacio global* (transnacional, ciberespacial, pero no necesariamente universal). Según la terminología de Mead, son los padres los que empiezan a aprender de sus hijos, que constituyen un nuevo referente de autoridad, y dislocan la manera *posfigurativa*, las fases y condiciones biográficas que definen el ciclo vital, suprimiendo o desplazando la mayor parte de rituales de paso que las dividen. Se trata en definitiva, de una visión “virtual” de la edad, que fomenta el nomadismo social, es decir, el constante tránsito e intercambio de los roles y estatutos generacionales.²¹

V. LA CONSTRUCCIÓN JUVENIL DEL TIEMPO

P: ¿Cómo ve el panorama?

R: Como una lucha y una disputa entre un reloj que chequea el horario de ingreso de los empleados de una empresa, que es el reloj de Fox, y el nuestro, que es un reloj de arena. La disputa es entre que nosotros nos acomodemos a ese reloj de chequeo y Fox se acomode al reloj de arena. No va a ser ni lo uno ni lo otro. Tenemos que entender, él y nosotros, que tenemos que construir otro reloj de común acuerdo...

[El País, 25 de marzo de 2001]



Cuando este texto ya estaba en prensa, tuve la ocasión de leer la magnífica entrevista que Gabriel García Márquez le hizo al *subcomandante Marcos*, poco después de que éste entró triunfante al Zócalo, –la plaza central de la ciudad de México. Unas frases del líder zapatista – considerado por el mismo Manuel Castells como uno de los primeros movimientos sociales de la era de la información– me llamó particularmente la atención. A la pregunta del escritor

²¹ La holosección es una sala que hay en la nave espacial *Enterprise*, de la serie televisiva *Star Trek*, donde los miembros de la tripulación pueden ir a divertirse con juegos de realidad virtual, que se basan en hologramas que reproducen escenografías de espacios y tiempos pasados o imaginarios, aunque en algún episodio amenace en convertirse en reales.

colombiano sobre las perspectivas de las negociaciones de paz en Chiapas, Marcos respondía comparando el reloj de arena del tiempo indígena con el reloj mecánico del tiempo del poder. Cuando García Márquez le preguntó a Marcos por qué llevaba una linterna, un sofisticado aparato de comunicaciones y un reloj en cada mano, su respuesta fue clarividente: “Con un reloj llegué a la selva (Lacandona) y el otro es de cuando empezó el alto al fuego. Cuando las dos horas coincidan significa que se acabó el zapatismo como ejército y que sigue otra etapa, otro reloj y otro tiempo”. Sería difícil encontrar un ejemplo mejor de la convivencia –a veces, armónica, a veces conflictiva– entre diversas temporalidades en la sociedad posmoderna.

No sólo el tiempo construye socialmente lo juvenil; también la juventud construye socialmente el tiempo, en la medida en que modela, readapta y proyecta nuevas modalidades de vivencia temporal. En este ensayo hemos utilizado libremente estas sugerencias para reflexionar sobre la cultura juvenil y sus transformaciones en el fin de milenio. Debemos precisar que el modelo propuesto no debe interpretarse como un esquema evolutivo, sino como una metáfora transversal para interpretar la complejidad contemporánea con relación a las concepciones del tiempo. Desde esta perspectiva, puede servir para analizar las interconexiones e hibridaciones entre diversas modalidades del ciclo vital que se solapan en distintas instituciones de una misma sociedad, o en distintos escenarios de una misma biografía. En cada lugar y momento coexisten diferentes concepciones del tiempo: no se trata sólo de que mientras los abuelos viven todavía con el reloj de arena y los padres con el analógico, los hijos experimenten con el digital; si no de que los mismos jóvenes viven a caballo de los tres relojes: según la institución en la que se encuentren, el momento de su vida o sus propios gustos personales, pueden jugar con uno u otro (pues ya se sabe que la vida es juego, y de lo que se trata no es tanto de ganar, como de participar). En nuestra sociedad, por ejemplo, el tiempo del reloj sigue teniendo fuerza en esas instituciones, como la escuela, el ejército, las iglesias o las profesiones más tradicionales, en que las estructuras de autoridad están muy asentadas, y en que la edad o veteranía sigue siendo uno de los pilares del poder y del saber. El reloj mecánico domina en esas instituciones, como el tiempo libre, las asociaciones juveniles y el mercado, en que las estructuras de autoridad están repartidas, y en que la jerarquía de edad se difumina, pero la adscripción generacional sigue siendo un referente de clasificación social. El reloj digital, finalmente, se expresa sobre todo en esas instituciones, como los medios de comunicación de masas, las nuevas tecnologías de la información y las formas de diversión digitales, en que las estructuras de autoridad se colapsan, y en que las edades surgen como referentes simbólicos cambiantes y sujetos a constantes retroalimentaciones.²²

²² De la misma manera que los jóvenes actuales conjugan las nuevas temporalidades articulando los tres relojes, los miembros de otras sociedades también tienen que componerlas con diferentes experiencias temporales. Véase al respecto las aportaciones clásicas de Norbert Elias (*Sobre el tiempo*, FCE, México, 1997 [1984]) y la lectura que este autor hace de Amparo Lasén (*op. cit.*).

**No sólo el tiempo
construye
socialmente lo
juvenil; también la
juventud construye
socialmente el
tiempo, en la medida
en que modela,
readapta y proyecta
nuevas modalidades
de vivencia temporal**

Las rápidas transiciones del juego al trabajo, la temprana inserción profesional y matrimonial, la participación en rituales de paso como el servicio militar, serían rasgos característicos de un modelo de adolescencia basado en una inserción "orgánica" en la sociedad

Para retomar la metáfora desde otra perspectiva –esta vez cinematográfica–, propongo distinguir tres grandes modelos o síndromes que corresponderían a tres tipos diferentes de narraciones sobre la juventud –de “relatos juveniles”. El primer modelo, el *síndrome de Tarzán*, inventado por Rousseau a finales del siglo XVIII, y perduró hasta mediados del siglo XX. Según este modelo, el adolescente sería el buen salvaje que inevitablemente se tiene que civilizar, un ser que contiene todos los potenciales de la especie humana, pero que aún no ha desarrollado porque se mantiene puro e incorrupto. Frente a la edad adulta manifiesta el mismo desconcierto que Tarzán hacia la civilización, una mezcla de fascinación y miedo. ¿Se debe mantener al adolescente aislado en su selva infantil, o se debe integrar en la civilización adulta? Las rápidas transiciones del juego al trabajo, la temprana inserción profesional y matrimonial, la participación en rituales de paso como el servicio militar, serían rasgos característicos de un modelo de adolescencia basado en una inserción “orgánica” en la sociedad. Se trata de un relato de juventud –de una odisea textual– que narra el paso de la cultura oral a la cultura escrita, a la *galaxia Guttenberg*.

El segundo modelo, el *síndrome de Peter Pan*, fue inventado por los felices *teenagers* de posguerra, fue hegemónico en la segunda mitad del siglo XX, gracias en buena parte al potencial de la sociedad de consumo y del capitalismo maduro. Según este modelo, el adolescente sería el nuevo sujeto revolucionario –o el nuevo héroe consumista– que se rebela contra la sociedad adulta y se resiste a formar parte de la su estructura: es mejor ser –o parecer– joven que mayor. Las lentas transiciones frente a la edad adulta, el proceso acelerado de escolarización, la creación de microsociedades adolescentes –tanto en la educación como en el ocio–, el aumento de la capacidad adquisitiva de los jóvenes, la desaparición de los rituales de paso hacia la edad adulta, la emergencia de “tribus” y subculturas juveniles, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción “mecánica” en la sociedad. Se trata de un relato de juventud –de una odisea contextual– que narra el paso de la cultura escrita a la cultura visual, –a la *galaxia McLuhan*.²³

El tercer modelo, finalmente, que se basa en el que podríamos llamar el *síndrome de Blade Runner*, emerge en este siglo y está llamado a surgir como hegemónico en la sociedad futura. Como los replicantes de las películas de Ridley Scott, los adolescentes son seres artificiales, medio robots y medio humanos, escindidos entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y a la voluntad de emanciparse. Como no tienen memoria, no pueden tener conciencia, y por eso no son plenamente libres para construir su futuro. En cambio

²³ Enrique Gil Calvo (“La invención de la edad”, *El País*, 1999) mantiene que lo característico del siglo XX es precisamente la invención de las edades, y en particular la invención de la juventud, es decir, el alargamiento de las etapas biográficas como consecuencia del aumento de la esperanza de vida, que tiene como a subproducto colateral la emergencia de la cultura juvenil centrada en el cine, la música, la moda y el deporte.

han estado programados para utilizar todas las potencialidades de las nuevas tecnologías, y por eso son los mejor preparados para adaptarse a los cambios, para afrontar el futuro sin los prejuicios de sus progenitores. Su rebelión está condenada al fracaso: sólo pueden protagonizar revueltas episódicas y estériles, esperando adquirir algún día la conciencia que los hará mayores. Como los replicantes, los adolescentes tienen todo el mundo a su alcance, pero no son amos de sus destinos. Y como Blade Runner, los adultos vacilan entre la fascinación de la juventud y la necesidad de exterminar la raíz de cualquier desviación de la norma. El resultado es un modelo híbrido y ambivalente de adolescencia, a caballo entre una creciente infantilización social, que se traduce en dependencia económica y en falta de espacios de responsabilización, y una creciente madurez intelectual, que se expresa en el acceso a las nuevas tecnologías de la comunicación, a las nuevas corrientes estéticas e ideológicas, etc. Las transiciones discontinuas hacia la edad adulta, la infantilización social de los adolescentes, el retraso permanente en el acceso al trabajo y a la residencia, la emergencia de mundos artificiales como las comunidades de internautas, la configuración de redes adolescentes a escala planetaria, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción "virtual" en la sociedad. Conviene recordar, sin embargo, que los tres modelos no se han de entender como tipos contrapuestos de un modelo evolutivo, sino como modalidades de interacción entre adolescentes y sociedades que pueden convivir en un mismo espacio-tiempo, al de diferentes instituciones que condicionen la vida de los jóvenes. Se trata de un relato de juventud –de una odisea hipertextual– que narra el paso de la cultura visual a la cultura multimedia, a la *galaxia internet*.²⁴

Si la última generación del siglo xx fue bautizada con el término "generación x", propongo bautizar a los jóvenes que transitan al siglo xxi como a la generación @. Huelga decir que las generaciones no son estructuras compactas, sino sólo referentes simbólicos que identifican vagamente a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales. Desde esta perspectiva, el término pretende expresar tres tendencias de cambio que intervienen en este proceso: en primer lugar, el acceso universal –aunque no necesariamente general– a las nuevas tecnologías de información y comunicación; en segundo lugar, la erosión de las fronteras tradicionales entre los sexos y los géneros; y en tercer lugar, el proceso de globalización cultural que conlleva necesariamente nuevas formas de exclusión social a escala planetaria. El símbolo @ es utilizado por muchos jóvenes en su escritura cotidiana para significar el género neutro, como identificador de su correo electrónico personal, y como referente espacio-temporal de su vinculación a un espacio global (vía *chats* por internet, viajes por interrail, o audiciones por la *mtv*). Al bautizar a los jóvenes de hoy

**Si la última generación
del siglo xx fue
bautizada con el
término "generación x",
propongo bautizar a los
jóvenes que transitan al
siglo xxi como a la
generación @**

²⁴ Sobre las comunidades juveniles virtuales en el ciberespacio, véase S. Balardini, "Jóvenes e identidad en el ciberespacio", *Nómadas*, núm. 12, Bogotá, 2000, pp. 100-111.



como “generación @”, no pretendo postular la hegemonía absoluta del reloj digital (o de la concepción virtual del tiempo). Si ello no está todavía claro en Europa, mucho menos lo está a escala universal, donde las desigualdades sociales, geográficas y generacionales no sólo no desaparecen, sino que a menudo se refuerzan con el actual proceso de globalización (lo que puede explicar el papel activo de los jóvenes en los movimientos antiglobalizadores, como se demostró en Seattle). Lo que pretendo resaltar, a la manera de Mead, es el papel central que en esta transformación tienen las concepciones del tiempo de los jóvenes, como signo y metáfora de nuevas modalidades de consumo cultural. Estamos experimentando un momento de tránsito fundamental en las concepciones del tiempo, similar al que vivieron los primeros trabajadores fabriles cuya vida empezó a regirse por el reloj. El consumo de bienes audiovisuales –en particular el protagonizado por jóvenes– es seguramente el sector del mercado que más claramente refleja estas tendencias de cambio. Tendencias todavía difusas, ambiguas y contradictorias, pero en las que quizá podemos ver expuestas, como en los relojes deformes que pintó Dalí, esbozos de tiempos futuros.²⁵



²⁵ Las aportaciones de los juvenólogos mexicanos al debate sobre la cultura juvenil presentan numerosos paralelismos con lo discutido hasta aquí. Remito a las obras de C. Acevedo, *Estudios sobre el ciclo vital*, INAH, México, 1986; J. M. Valenzuela, *¡A la brava ese!* *Cholos, punks, chavos bandas*, El Colegio de la Frontera norte, Tijuana, 1988; R. Reguillo, *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanta*, Norma, Buenos Aires, 1999; M. Urteaga, *Por los territorios del rock. Identidades juveniles y rock mexicano*, Causa Joven-CIEJ, Culturas Populares, México, 1998; L. Hernández, “El argot de los jóvenes. Violencia verbal y corrección lingüística”, *JOVENES, Revista de Estudios sobre Juventud*, nueva época, año 3, núm. 8, SEP-IMJ/CIEJ, México, enero-junio 1999, pp. 96-107; A. Nateras, “El tianguis del Chopo como espacio público”, *Ciudades*, México, 1996; G. Medina (ed.), *Aproximaciones a la diversidad juvenil*, ColMex, México, 2000; entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO C., *Estudios sobre el ciclo vital*, INAH, México, 1986.
- AGUINAGA, J. y D. Comas, *Cambios de hábito en el uso del tiempo: trayectorias temporales de los jóvenes españoles*, Injuve, Madrid, 1997.
- AMIT-TALAI V. y H. WULFF (eds.), *Youth Cultures. A Cross-Cultural Perspective*, Routledge, Londres, 1995.
- AUGÉ, M., *Los no-lugares. Lugares del anonimato*, Gedisa, Barcelona, 1993.
- BALARDINI, S., "Jóvenes e identidad en el ciberespacio", *Nómadas*, núm. 12, 2000, pp. 100-111.
- BARNETT, J. E., *El péndulo del tiempo. De los relojes de sol a los atómicos*, Península, Barcelona, 2000 [1998].
- BECK, U., *La sociedad del riesgo*, Paidós, Barcelona, 1998 [1986].
- BOURDIEU, P., "L'action du temps", *Le sens pratique*, Les Editions du Minuit, París, 1980.
- CASTELLS, M., *La era de la información. La sociedad red*, Alianza, vol. I, Madrid, 1999 [1996].
- CAVALLI, A., *Il tempo dei giovani*, Il Mulino, Milán, 1985.
- CHISHOLM, L., "Els joves i la globalització", C. Feixa y J. SAURA (eds.), *Moviments juvenils a Europa i Amèrica Llatina*, Generalitat de Catalunya, Barcelona, 2000.
- CIPOLLA, C. M., *Las máquinas del tiempo y de la guerra*, Crítica, Barcelona, 1999 [1981].
- CUBIDES, H. J., M. C. LAVERDE, y C. E. VALDERRAMA (eds.), *Viviendo a toda'. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*, Fundación Universidad Central, Santafé de Bogotá, 1998.
- ELIAS, N., *Sobre el tiempo*, FCE, México, 1997 [1984].
- EVANS-PRITCHARD, E. E., *Los Nuer*, Anagrama, Barcelona, 1977 [1940].
- FEIXA, C., *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*, SEP-Causa Joven/CIEJ, México, 1998.
- _____, *De jóvenes, bandas y tribus*, Ariel, Barcelona, 1999.
- _____, "Generación @. La juventud en la era digital", *Nómadas*, Bogotá, 2000.
- _____, J. SAURA (eds.), *Moviments juvenils a Europa i Amèrica Llatina*, Generalitat de Catalunya, Barcelona, 2000.
- García Canclini, N., *La globalización imaginada*, Paidós, Buenos Aires, 1999.
- GIDDENS, A., *Consecuencias de la modernidad*, Alianza, Madrid, 1999 [1990].
- GIL CALVO, E., *Los depredadores audiovisuales*, Tecnos, Madrid, 1985.
- _____, "La invención de la edad", *El País*, 15 de septiembre, 1999.
- HALL, S. y T. Jefferson (eds.), *Resistance Through Rituals. Youth Subcultures in Post-war Britain*, Hutchinson, Londres, 1983 [1975].
- HERNÁNDEZ, L., "El argot de los jóvenes. Violencia verbal y corrección lingüística", *JOVENES, Revista de Estudios sobre Juventud*, nueva época, año 3, núm. 8, SEP-IMJ/CIEJ, México, enero-junio 1999, pp. 96-107.
- JÜNGER, E., *El libro del reloj de arena*, Tusquets, Barcelona, 1998 [1957].
- LANDES, D., *Clocks and the Making of the Modern World*, Cambridge University Press, Londres, 1983.
- LASÉN, A., *A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles*, CIS, Madrid, 2000.
- LE GOFF, J., "Au moyen âge, temps du marchand et temps de l'église", *Annales ESC*, 1960.
- LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, Plon, París, 1962.
- MACHADO, J. (ed.), *Traços e riscos de vida*, Ambar Lisboa, 1999.
- MAFFESOLI, M., *El tiempo de las tribus*, Icaria, Barcelona, 1990.
- _____, *Du nomadisme. Vagavondages iniciatiques*, Librairie Generale Française, París, 1997.
- MEAD, M., *Cultura y compromiso. El mensaje a la nueva generación*, Granica, Barcelona, 1977 [1970].
- MEDINA, G. (ed.), *Aproximaciones a la diversidad juvenil*, ColMex, México, 2000.
- NATERAS, A., "El tianguis del Chopo como espacio público", *Ciudades*, México, 1996.
- REGUILLO, R., *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*, Norma, Buenos Aires, 2000.
- TAPSCOTT, D., *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill, Nueva York, 1998.
- THOMPSON, E. P., "Tiempo, disciplina de trabajo y capitalismo industrial", en *Tradición, revuelta y conciencia de clase*, Crítica, Barcelona, 1977.
- URTEAGA, M., *Por los territorios del rock. identidades juveniles y rock mexicano*, SEP-Causa Joven/CIEJ- Culturas Populares, México, 1998.
- VALENZUELA, J. M., *¡A la brava ése!. Cholos, punks, chavos banda*, El Colegio de la Frontera Norte [2ª ed. corregida y aumentada, 1997], Tijuana, 1988.
- VV.AA., *Art i temps*, CCBB, Barcelona, 2000.
- WHITROW, G. J., *El tiempo en la historia*, Crítica, Barcelona, 1990.
- WILLIS, P., *Common Cultures*, Westview Press, Boulder, 1990.