



Última Década

ISSN: 0717-4691

cidpa@cidpa.cl

Centro de Estudios Sociales

Chile

LÓPEZ GARCÍA, MANUEL E.
PRÁCTICAS Y FENÓMENOS EMERGENTES EN LA JUVENTUD COMO VÍAS DE
TRANSFORMACIÓN SOCIAL EN COLOMBIA
Última Década, núm. 35, diciembre, 2011, pp. 33-59
Centro de Estudios Sociales
Valparaíso, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19520748003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

PRÁCTICAS Y FENÓMENOS EMERGENTES EN LA JUVENTUD COMO VÍAS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL EN COLOMBIA

MANUEL E. LÓPEZ GARCÍA *

RESUMEN

Cada vez más, en los últimos cincuenta años, los jóvenes participan, individual y colectivamente, no sólo en la construcción del contexto social y sus ofertas sino en la generación de prácticas alternativas y resignificantes del mismo, adoptando posturas proactivas y protagónicas en la transformación sociocultural. Son estas nuevas generaciones las que portan la sensibilidad y la disposición para apropiarse, corporizar y crear, permitiendo hablar de prácticas y fenómenos emergentes en la juventud contemporánea, entendiendo que esto no implica la ruptura total con los hábitos y las ofertas tradicionales, sino un aumento, una explosión constante de haceres y sentires.

Este artículo establece reflexiones sobre qué prácticas y fenómenos juveniles emergen o se resignifican y las transformaciones sociales que pueden evidenciarse a partir de éstas, haciendo énfasis en las prácticas culturales, la tecnologización, el cuerpo y la experiencia subjetiva como los elementos más significativos en las dinámicas juveniles actuales.

PALABRAS CLAVE: JUVENTUD, PRÁCTICAS JUVENILES,
FENÓMENOS JUVENILES

* Psicólogo y Magíster en Estudios Socioespaciales, Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia. Coordinador Académico de la Escuela de Animación Juvenil. Correo electrónico: materialysensible@hotmail.com. Este artículo resume un capítulo del libro Manuel López (2010): *Contexto y condición de juventud. Reflexiones para su comprensión*.

PRÁTICAS E FENÔMENOS EMERGENTES NA JUVENTUDE COMO MEIO DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL NA COLÔMBIA

RESUMO

Cada vez mais, nos últimos cinquenta anos, os jovens têm participado, individual e coletivamente, não somente da construção do contexto social e suas ofertas, mas também da geração de práticas alternativas e ressignificantes do mesmo. Esta participação se dá por meio de posturas pró-ativas e protagonistas na transformação sociocultural, já que são as novas gerações as que carregam a sensibilidade e a disposição para apropriar-se, corporizar e criar, permitindo falar de práticas e fenômenos emergentes na juventude contemporânea. Isto não implica o rompimento total com os hábitos e as ofertas tradicionais, mas um aumento, uma explosão constante de fazeres e sentireis.

Este artigo estabelece reflexões sobre quais práticas e fenômenos juvenis emergem ou se ressignificam e as transformações sociais que podem evidenciar-se a partir destas, enfatizando as práticas culturais, a tecnologização, o corpo e a experiência subjetiva como os elementos mais significativos nas dinâmicas juvenis atuais.

PALAVRAS CHAVE: JUVENTUDE, PRÁTICAS JUVENIS, FENÔMENOS JUVENIS

EMERGING PRACTICES AND YOUTH PHENOMENON AS A WAY OF SOCIAL TRANSFORMATION IN COLOMBIA

ABSTRACT

Increasingly, over the past 50 years, young people participate individually and collectively, not only in building the social context and its offerings but in the generation of alternative practices and similarities thereby posing a proactive role in the cultural transformation, as new generations carry the sensitivity and willingness to appropriate, embody and create, allowing practices and discussing emerging phenomena in contemporary youth. Understanding that this does not imply a complete break in traditional habits and offers, but an increase -a constant explosion of actions and feelings.

This article provides thought on practices of the emerging youth phenomena about redefinition and social transformations that may be evident from these, putting emphasis on cultural practices, technology, the body and the subjective experience as the most significant elements in the dynamics of current youth.

KEY WORDS: YOUTH, YOUTH PRACTICES, YOUTH EVENTS

1. INTRODUCCIÓN

AL IGUAL QUE CON los procesos de globalización, sus avances y descubrimientos tecnocientíficos y tecnocomunicacionales y su aplicación y visibilidad en la vida cotidiana, las sociedades se sorprenden y entusiasman, pero también se intimidan y se escandalizan, con los cambios en las formas de ser de los jóvenes a lo largo de toda Latinoamérica y el mundo. Sus gustos, actividades, la música que escuchan y sus formas de danzar, los deportes que practican, su forma de vestir y ataviar el cuerpo, sus lenguajes y gestualidades y sus dinámicas grupales, sus maneras de estar —no sólo en el tiempo libre sino en todos los espacios de su vida—, a menudo perturban al mundo adulto.

Sin embargo, en los últimos cincuenta años, los jóvenes participan, individual y colectivamente cada vez más, no sólo en la construcción del contexto social y sus ofertas sino en la generación de prácticas alternativas y resignificantes del mismo. No sólo hacen uso de las nuevas tecnologías aplicadas, por ejemplo, los videojuegos, sino que las personas que los diseñan y ordenan su producción son más jóvenes, adoptando posturas proactivas y protagónicas en la transformación sociocultural. Ya que son estas nuevas generaciones las que portan la sensibilidad y la disposición para apropiarse, corporizar y crear por vía de la música, la estética y el deporte, etcétera, permitiendo hablar de prácticas y fenómenos emergentes en la juventud contemporánea, entendiendo que éstas no implican por tanto, la ruptura total con los hábitos y las ofertas tradicionales, sino un aumento, una explosión constante de hacer y sentir.

Ya en el año 2000, Rossana Reguillo titulaba uno de sus escritos como «Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto», haciendo alusión al surgimiento de prácticas y comportamientos juveniles que se proponen como alternativas a la desesperanza generalizada por causa de los efectos de una globalización económica desigual en Latinoamérica. En este texto, describe y analiza algunas prácticas como los *punks*, los *taggers*, los *raztecas* (rastas) y los *raves* (tecnos), como evidencias de variaciones características de la condición juvenil de fin de siglo, como son la posesión de una conciencia planetaria, la priorización de la vida cotidiana como trinchera para impulsar la transformación social, el respeto por el individuo, la selección cuidadosa de las causas sociales a apoyar y la ruptura del barrio como epicentro del mundo y de sus prácticas (Reguillo, 2000).

A este análisis hoy en día habría que plantearle por una parte la pregunta de por qué las prácticas juveniles contemporáneas son la consecuencia de un desencanto, o son también producto de las transformaciones socioculturales a partir de las posibilidades contextuales, en particular las tecnocomunicacionales y culturales. Por otra parte, preferimos la noción de «prácticas» a la de «culturas», ya que estas últimas implican acaso toda una construcción que supone procesos de adscripción, pertenencia, rituales, etcétera, que no siempre son identificables en el accionar juvenil. Inicialmente son acciones, lenguajes, gestos, posturas, actividades creativas de carácter espontáneo, lúdico, difuso, y sin un sentido explícito, que se dan en el anonimato o en la relación de pares y grupos como introducir un paso de baile, proponer una palabra nueva o un sentido codificado a otra cosa ya existente, combinar estilos de vestuario o agregar algún tipo de accesorio nuevo o viejo a una moda, decorar los celulares con dibujos hechos con esmalte para uñas, diseñar un nuevo estilo de *tagg* (firma en la cultura *hip-hop*), reproducir en sus cuadernos hasta el cansancio las imágenes de los personajes manga, para luego inventar los propios, construir *speakers* con los bafles para celulares, incorporando una USB integrada, para reproducir música en formato MP3 y poderla escuchar en grupo mientras caminan por las calles, (práctica que recrea la antigua versión de la grabadora), adherir pegatinas a los computadores portátiles o redecorarlos con sus propias imágenes, (práctica que llevó a las empresas a salir de la monocromía de sus productos y ofrecer una «línea juvenil»). Por último, hacer uso de la posibilidad creativa que surge ante la ausencia de recursos para adquirir ciertos objetos, la necesidad de marcar, diferenciar o establecer apropiaciones de objetos y espacios, que podría derivar en el surgimiento de una nueva cultura o en la transformación de las prácticas al interior de una de ellas.

En resumen, estamos hablando acá de la forma en que surge la *autoproducción* en la cotidianidad, posibilidad que ha sido identificada por el mercado y los medios tecnológicos que intentan también controlarla y adelantarse al deseo de los sujetos, por lo cual sus productos, aunque homogéneos, ofrecen la opción de «personalizar» o «customizar»,¹ opciones que a menudo son rechazadas por la juventud en favor de sus propias invenciones. Se trata entonces de la aparición

1 (Del inglés: *customer*: cliente, comprador), servicio en el cual el cliente participa activamente en el resultado final de aquello que va a consumir, desde una hamburguesa hasta la cuenta en un foro virtual.

de prácticas juveniles novedosas y la resignificación de prácticas tradicionales como signo de fenómenos emergentes o transformaciones sociales. Así, las prácticas serían el comportamiento visible, la materialización de transformaciones individuales o colectivas, de tendencias sociales. Habría que dar cuenta primero de qué prácticas novedosas o qué emergencias se están gestando en la vida juvenil y cómo éstas pueden dar cuenta de transformaciones y fenómenos socioculturales que por ahora, se podrían nombrar como juveniles, pero que a la postre, con el avance de las generaciones, se podrían convertir en características generales del orden social.

2. SOBRE LAS PRÁCTICAS JUVENILES

En las últimas décadas, surgen tendencias y prácticas en el ámbito de la música, los bailes, los deportes, las tecnologías y las formas de agregación entre otras, que pueden poseer tanta fuerza o visibilidad como para considerarse culturas y cuya comprensión no debe reducirse a la descripción básica que haremos, ni a una visión estática, pues siempre están en movimiento e incluso en fusión entre ellas mismas, en tanto una característica contemporánea es la tensión entre el afianzamiento cultural y la interculturalidad. Estas surgen en general de la fusión entre elementos ideológicos, históricos, tecnológicos y sociales, a la vez que parece haber un cambio de la concepción como tribus urbanas con fuertes marcajes identitarios a la apropiación temporal, simultánea o relativa de la vinculación a ellas. Es importante señalar que muchas de estas prácticas no nacen en el contexto latinoamericano, pero que su implementación local por parte de la juventud adquiere matices, cambios contextuales que representarían niveles de apropiación, hibridación y resignificación de los que hablaremos más adelante.

En la música, los *emos* y los *screamers*, que son estilos musicales provenientes del *hardcore punk* y del rock alternativo, acompañados de posturas filosóficas y estéticas, estigmatizadas por su carácter aparentemente depresivo y suicida, pero que se centran en la expresión genuina de las emociones y en el existencialismo, con una alta preocupación por la apariencia y la imagen física que en cierta medida contradice los lineamientos de la estética imperante —en relación al cabello, el uso de colores, cierto transformismo y androginia— y una actitud que cuestiona la inhibición de las emociones negativas, la separación de los roles masculinos y femeninos y las relaciones amorosas idealistas. El *gothic rock* y el *gothic metal*, también denominados ‘dark’, ‘post punk’ o ‘mú-

sica oscura', son considerados subgéneros del *rock* y del *heavy metal*, provenientes de los constantes procesos de fusiones, que ha vivido el *rock* a partir de los años 70 e incluso desde su origen. Su música y su estética se caracteriza por una mezcla entre lo tanático y lo romántico, inspirado por la ficción de la mitología medieval europea que incluye lo depresivo, lo apasionado e intenso y lo melodramático. El amor, la muerte y la oscuridad, así como la existencia de mundos fantásticos tenebrosos, son sus principales temáticas. Su actitud es introspectiva y su vestuario es oscuro, con mezclas de metal, cuero y materiales sintéticos. Serían algo así como los 'emos del rock'.

Por otro lado, *el hip-hop*, más difundido en nuestros contextos latinoamericanos, incluye los denominados cuatro elementos: *Mc o rapper*, el *DJ o conductor de la consola*, el *breakdancing (bboying o baile)* y el *graffiti*; es decir, canto, música, baile y escritura que se complementa con una imagen y una actitud de reivindicación social, por provenir de grupos y contextos sociales más bajos o excluidos y poseer una estructura estética que no demanda formación musical clásica y permite la libre expresión, cuestionando (sin proponérselo) los moldes cultos de la música. El *hip-hop* surgió inicialmente de dos vertientes: una tendencia hacia el hedonismo y la vida lujosa y otra, de mayor eco en Latinoamérica de denuncia y reivindicación social que ha vivido fusiones con otros ritmos y tendencias y ha aumentado su aceptación social.

El *reggaeton* y el *dembow*, una mezcla del *reggae*, el *hip-hop* y los ritmos caribeños, originario de Panamá, Puerto Rico y Jamaica, también compuesto de un estilo musical, un baile (el 'perreo'), una estética y una filosofía que exalta el machismo, el sexo y la vida lujosa y festiva, aunque en sus inicios, al igual que el *hip-hop* era de denuncia social. Existen otras tendencias de menor reconocimiento, con procesos de hibridación retro o neo, o de gustos musicales y posturas políticas o filosóficas como en el caso de los *skinhead* o cabeza rapada, y los neonazi, asociados inicialmente a las clases medias de raza blanca y al gusto por el *ska*, que poseen tanto tendencias de ultraderecha como de antirracismo (estas prácticas no poseían originalmente una postura política definida); los *krishnacore*, fusión entre el *hardcore/punk* y la cultura krisna, todos los tipos de *techno music* o música electrónica, como el *chill*, el *dance hall*, el *house*, el *trans*, el *drum and bass*, el *progressive*, y una infinidad de variaciones que configuran una estética ligada a los instrumentos electrónicos o sintetizadores y *mixers*. El futurismo, el uso de las tecnologías, las fiestas, las discotecas y conciertos de larga duración como los *raves*, los *after partys*,

los *sound system*, el consumo de drogas sintéticas y en general el consumo y la vida lujosa; destaca también la casi ausencia de letras y el uso de *loops* o sonidos programados repetitivos por lo cual el sentido de esta música se asocia a una pobreza expresiva y a un cierto desinterés por lo sociopolítico. Recientemente ha surgido una variación en las formas de baile asociadas a la electrónica, denominada *tektonika*, que introduce una actitud más dinámica en el disfrute de esta música al proponer mayor movimiento y la creación constante de pasos y figuras, la saca de las discotecas y la aleja de su asociación con el consumo de sustancias psicoactivas. Es la respuesta de la población más joven para esta música, que se podría denominar la música de la tecnología y que carga, como las demás, estigmas sociales, por lo cual hace falta explorarla más.

Una práctica que sirve de ejemplo para mostrar las transformaciones musicales y la hibridación con estilos de vida urbanos es el *stomp*, folclore industrial o *solle* (versión colombiana), el cual es una forma de hacer música utilizando como instrumentos objetos producidos industrialmente y desechados como canecas, tapas y toda suerte de implementos plásticos o metálicos con los cuales se generan estructuras rítmicas de corte experimental y contemporáneo, aunque sin rechazar lo folclórico tradicional. Esta forma de hacer música tiene sus raíces en el jazz y en las formas percutidas tradicionales así como en otros experimentos sonoros que buscan crear nuevos instrumentos, liberarse de los parámetros «cultos» y acercarse a las sonoridades de la ciudad, haciendo metáforas de la vida urbana, sus ritmos tecnologizados e industrializados, que oscilan entre la monotonía y la variedad, entre la rapidez y la lentitud, permitiendo construir un lenguaje musical que expresaría lo juvenil al permitir la vivencia libre de la música, una mayor participación del cuerpo, su fuerza y su fogosidad y mezclar la expresión musical con otras expresiones y prácticas contemporáneas como lo audiovisual, el uso de tecnologías y las puestas en escena. El poder de la música como vehículo de transformación social y de configuración subjetiva es tal, que es acaso de los pocos elementos del capital simbólico juvenil que trasciende las edades, a tal punto que pervive hasta cuando son adultos o puede ser apropiada por jóvenes de diferentes generaciones.

En las prácticas deportivas o actividades físicas de ocio parece darse una resignificación de los deportes tradicionales, en donde éstos se alejan de la idea de ser una práctica asociada a la virtud del triunfo y la representación de la identidad nacional. Hay un surgimiento de

nuevas actividades físicas asociadas a los discursos sanitaristas de la salud, al ambientalismo, el cuidado y culto del cuerpo, la premisa filosófica de la intensidad, el extremismo y la apropiación y uso recreativo de espacios urbanos. Cada uno de estos deportes viene acompañado de un lenguaje técnico y de socialización, una estética del vestuario y la imagen y en muchos de ellos, un estilo de música y una concepción del mundo particular.

Algunas prácticas asociadas a lo ambiental, el disfrute y cuidado de la naturaleza, también denominados algunos como deportes de aventura y deportes extremos, son el *cannopy* que consiste en desplazarse a considerable velocidad a través de un sistema de cuerdas ubicado a la altura de los árboles, *rappel* o descenso de superficies verticales por medio de cuerdas, *boungie o bungee jumping*, el cual es un salto al vacío desde lugares elevados como puentes o plataformas, soportado sólo por una cuerda elástica amarrada a los tobillos, el *rafting* o descenso de ríos en balsa y el *BASE jump*, consistente en saltos con paracaídas desde lugares firmes.

En el caso de los deportes de vehículos como bicicleta, moto y carros, existen una serie de prácticas deportivas asociadas algunas a los deportes extremos o de campo abierto y otras a los espacios urbanos, incluyendo también una diferenciación socioeconómica por el alto costo de los equipos. Entre éstos se encuentran el *downhill* o descenso de colina en bicicleta, el *BMX Freestyle*, *gravityy* y *flat floor*, todos deportes relacionados con la habilidad en el manejo de la bicicleta en espacios urbanos y en pistas construidas específicamente para ello. En el caso de los carros, el *all terrain* o *campercross* o competencias de obstáculos para carros, *biketrial* o pruebas de habilidad para sortear obstáculos naturales o artificiales en bicicleta y su versión para las motos, el *mototrial*. Desde la óptica de la apropiación y resignificación del uso de los espacios urbanos existen algunas prácticas deportivas ya mencionadas como el *flat floor* y el *BASE jump*, y otras como el *skateboarding*, el *wall* o escalada de muros artificiales, el *ultimate*, conocido antes como *freesby*, el pogo, versión moderna del canguro. Al igual que con la música, las hibridaciones y experimentaciones en este campo son innumerables.

Caso especial son las prácticas asociadas al cuidado del cuerpo donde es notoria una mayor estetización del ejercicio físico como son los centros de acondicionamiento o gimnasios, que no solo realizan deportes intramurales, en lo privado o de carácter urbano sino que generan toda un estilo de vida asociado a lo juvenil. Los aeróbicos, el

spinnig o aeróbicos en bicicleta fija, el levantamiento de pesas y otros que borran el límite entre el deporte, el baile y los usos del cuerpo como el *pole dance* o *table dance*, baile de tubo y sus variaciones *chair dance* y *sexy dance*. Otro tanto ocurre con el porrismo o *cheer-leading*, práctica importada de la cultura de las instituciones educativas norteamericanas, bastante generalizada en nuestro contexto sin mayor reflexión y cambio, lo cual también da cuenta de los procesos de influencia cultural de las prácticas juveniles.

Acaso el deporte que mejor muestra la resignificación del ejercicio físico y los procesos de hibridación cultural que genera la juventud es el *parkour* (del francés *parcours* que significa recorrido), o arte del desplazamiento, que sería una especie de versión contemporánea de las denominadas «seguidillas». Esta práctica consistente en desplazarse de manera inédita sobre superficies de la ciudad (también del campo), sorteando todo tipo de obstáculos como muros altos, vallas, escalones, etcétera, fusiona el ejercicio físico y la apropiación del espacio urbano con una filosofía de vida que implica la autosuperación, el respeto y el apoyo mutuo entre otros, y una concepción del cuerpo como un elemento a dominar y fortalecer como principal herramienta para afrontar las vicisitudes de la vida. El *parkour* resignifica el deporte en tanto no demanda escenarios deportivos, no requiere de equipamientos especiales y no propone la competición entre sus practicantes; el reto va dirigido hacia el mismo individuo. De igual manera, esta práctica confronta la ideologización del espacio público al hacer un uso diferenciado e irrestrictivo del mismo pero sin violentar a los demás habitantes.

Dado que muchas de estas prácticas ya poseen el estatus de deporte, la mayoría de las veces con equipamientos, membresías, entrenamientos y escenarios deportivos específicos, lo cual genera inversiones económicas significativas que alejan a los sectores más pobres de la población juvenil, éstos se inventan maneras de transformar la práctica deportiva y el ejercicio físico con sus versiones de deportes, desde los gimnasios populares, los parques acondicionados para hacer «barritas» (levantamiento de pesas), hasta el descenso por pendientes de los barrios en carros de rodillos y el pegarse de los buses en una bicicleta.

Es necesario resaltar la existencia alrededor de estas prácticas de espacios deportivos también resignificados, que incluyen los escenarios deportivos naturales y aquellos que se crean artificialmente y de manera fugaz para exhibiciones de carros, competencias y espectáculos deportivos y espacios diferenciados como gimnasios, placas polideportivas y

pistas para deportes extremos. Vale mencionar también la realización de *ex-games* o juegos extremos y juegos olímpicos juveniles.

En la práctica del estar en grupo y vincularse parece tomar fuerza las sociedades de interés, aunque con cierto carácter efímero; el club juvenil o la barra del barrio que se proponían como duraderos, son reemplazados por las iniciativas juveniles, los grupos transitorios o ligados a temas y gustos que pueden ser cambiados o compartidos simultáneamente con otros. El grupo no demanda exclusividad. Además de las dinámicas de sociabilidad, lo que emerge es la infinitud de posibilidades temáticas y asociativas, que producen un carácter marginal y periférico a algunas de ellas, dada la dificultad (y a la vez la no necesidad) de visibilizarse. Esto se traduce en una profusión de grupos y estilos ligados a gustos musicales, estéticos y de uso de tiempo libre que parece no ser posible de abarcar y comprender ni por los mismos jóvenes.

Las formas de agregación que más fuerza toman son las asociadas a los medios tecnológicos o lo que se ha denominado comunidades virtuales; destacan acá los *twitteros* o jóvenes que están continuamente enviando mensajes a través de esta plataforma, los *bloggers*, que son fanáticos de la creación y el seguimiento de bitácoras, que son sitios web personalizados, de actualización más o menos constante —la gran mayoría de ellos son creados y casi abandonados— y que giran en torno a un tema o interés particular y que permiten mayor interacción con quien los visita; los *posters* o jóvenes expertos en subir información a los blogs y los *floggers*, una práctica que nace en Argentina y que consiste en subir fotos a una bitácora personal y hacer y recibir comentarios para medir la popularidad, así como la práctica de agregarse a los foros sociales como *facebook*, *hi5*, *Sonic*, *Quepasa*, etcétera, o poseer un sitio o canal, en éstos y otros espacios como *msn*, *myspace*, *youtube*, entre otros.

Estas prácticas tecnológicas, contrario a lo que se piensa, poseen niveles de uso más elaborados que el común intercambio de saludos, imágenes, invitaciones y expresiones del estado de ánimo, así como la aparente conversación banal, lo cual es una concepción reduccionista y prejuiciosa del lugar y la función que ocupan estas actividades en la vida de los jóvenes. Desde el típico «chateo» (chat), el cambio cotidiano de la información del muro o perfil, el envío de mensajes o «texteo», la búsqueda aleatoria de videos, hasta la elaboración de bitácoras, cuentas, canales y sitios web, la subida de videos, la participación en foros y la movilización de campañas ideológicas, la difusión de información política, comercial, académica y cultural independiente que surge de los

amigos y amigas o allegados, se convierten en una forma poderosa de socialización y vínculo entre la juventud y de esta con la institucionalidad, se construyen debates sociales, se movilizan sectores de la juventud y se impulsan corrientes culturales e ideológicas.

Más allá de esto, es posible identificar algunas características sobresalientes en la relación entre juventud, política y lo político. La manera más amplia de concebir esta relación en la actualidad es desde el surgimiento de procesos y expresiones juveniles que resignifican el concepto y la práctica política, ampliando su margen de acción. Esto implica cruces entre lo estético y lo político, o lo político expresado a través de la estética y una virtualización de la política; es decir, el uso cada vez mayor de los medios tecnocomunicacionales para la expresión y movilización política.

Esta resignificación genera una tensión entre las juventudes propicias a la participación a través de los mecanismos oficialmente establecidos y las que prefieren el rechazo a la institucionalidad tradicional pública, amparados en discursos ambientales, contestatarios o de transformación social. Esta ampliación de lo que significa lo político conlleva a nuevas modalidades asociativas, expresivas y participativas formales y no formales, o sea, ofertadas por el Estado o generadas de manera autónoma que hacen uso ya no sólo del lenguaje, de los medios y escenarios oficiales, sino que acuden a todas las formas posibles de expresión cuyo fin no es únicamente incidir en la toma de decisiones o aspirar a cargos de poder, sino manifestar, movilizar la opinión en torno a un tema que en la medida en que se hace masivo se torna «de interés político».

Tal vez como nunca antes, la preocupación por la «polis», se encuentra por fuera de los estamentos de la administración pública y de los mecanismos oficiales de participación. Circula en las acciones de los jóvenes, articulada a sus necesidades, sus intereses, sus deseos y sus concepciones del mundo, amparadas en la intuición de que lo político se puede expresar de cualquier manera y que no debe estar supeditado a un comportamiento político conciente.

Sin embargo, es relevante en este panorama el papel que cumplen las organizaciones y movimientos juveniles con conciencia e ideología política visible, la mayoría de ellos de carácter resistente o crítico ante el sistema. Abundan en Latinoamérica las redes juveniles, las organizaciones «anti» y los espacios de expresión física y virtual de ideas políticas, que hacen uso de la música a través de conciertos, los espacios urbanos públicos y privados a través de murales, *stencils*, vallas

de contrapublicidad, acciones directas no violentas, pintas; de la red con grupos en facebook, blogs, portales, emisoras en transmisión directa con contenido independiente así como medios de prensa virtual críticos e infinidad de textos, audios, videos, *flashes* y *movie clips*. Toda esta dinámica viene acompañada de una estetización de lo político y de la política; el arte y en general la expresión estética aparece como el medio más expedito y menos cuestionable de manifestación política, sobre todo cuando esta va en contravía de los intereses hegemónicos. Las canciones, los mensajes en las camisetas, en botones, en las paredes; los cuerpos desnudos realizando una *performance* en contra de las corridas de toros, los grafitis y murales que a la vez que decoran cuestionan o hacen visible otra mirada.

De otro lado, ciertas prácticas juveniles tienen la característica de bordear el límite. Al igual que algunas ya mencionadas existen aquellas que hacen difuso el límite entre los géneros, como es el caso de los denominados *metrosexuales*, hombres jóvenes que tienen una alta preocupación por su apariencia física, adoptando prácticas de cuidado corporal tradicionalmente femeninas pero sin perder su condición masculina. Otro tanto ocurre con los seguidores de la cultura de dibujos animados manga y anime, cuyos seguidores se denominan *otakus* y de la cual se generan otra serie de prácticas más difusas que incluyen el vestirse y maquillarse de acuerdo con la estética anime. Tal vez una de las que más preocupa a los adultos por su tendencia a la violencia, es la práctica del acoso escolar o *bullying*, en la cual un joven o un grupo de jóvenes asedian de manera sistemática a alguno de sus compañeros con todo tipo de acciones simbólicas o físicas de carácter agresivo, lesivo o humillante, sin que los demás compañeros intervengan, convirtiéndose en testigos pasivos, fenómeno que bien pudiera leerse como un intento de los jóvenes de resignificar y viabilizar toda la violencia que el contexto genera.

Adentrarse en las prácticas violentas, agresivas o de carácter extremo de la juventud implicaría descripciones tan extensas como la que acabamos de hacer, pero en las cuales la diferencia estriba en el nivel de instrumentalización que la juventud vive en ellas; baste por mencionar la participación en todo tipo de ‘combos’, pandillas, barras, con diferentes niveles de violencia y articulación a procesos de guerra, narcotráfico y control territorial. Habría que diferenciar allí aquellas cuyo eje de actuación es de carácter ideológico, racial, político, religioso e incluso deportivo, pero que comportan algún componente de violencia.

Es conocido por todos el fenómeno del sicariato en Colombia, la existencia en general de combos de jóvenes al servicio de los capos de la mafia, fenómeno que se reproduce también en Brasil y en México entre otros países y que constituye una vía de configuración identitaria, que en los tiempos de su auge y en medio del estupor general fue llamada la «cultura de la muerte». Es también conocido el caso de las «maras» salvadoreñas, originadas por el retorno a Centroamérica de enormes cantidades de emigrantes deportados desde México y los Estados Unidos y que conforman una mezcla particular entre narcotráfico, control territorial, construcción cultural e identitaria y filosofía de vida. Caso aparte representan los grupos nacionalsocialistas o neonazis en Latinoamérica, práctica sorprendente, sobre todo por el contrasentido que supone la defensa de una pureza racial que no se tiene y una ideología que en caso de aplicarse los aniquilaría. Finalmente, cabe resaltar el fenómeno de «barras bravas», importado hacia Argentina desde Inglaterra y apropiado con diferentes niveles de agresividad a nuestros países, no sin mencionar que es una de las prácticas de carácter inicialmente violento con mayor tendencia a transformarse y articularse socialmente como práctica pacífica.

3. TRANSFORMACIONES DE LAS PRÁCTICAS CULTURALES

Dada la riqueza que las caracteriza, parece imposible encontrar un solo término que denomine y de cuenta del sentido de las formas de ser y las prácticas culturales de la juventud actual. Este fenómeno tiene diferentes configuraciones que pueden ser nombradas como cambio, transformación, interacción, traslocación, mutación, intercambio, imposición, asimilación, resignificación, integración, fusión, mezcla, hibridación, interculturalidad, etcétera, según el enfoque o el énfasis que se quiera hacer desde su relación con el tiempo, con el espacio, con lo cultural, con lo material o lo sociopolítico. Existen a nuestro modo de ver, cuatro características identificables en las transformaciones de las prácticas culturales juveniles: la hibridación espaciotemporal, el extremismo, la resignificación y la complejidad.

a) *Hibridación*

Viene ocurriendo en las últimas décadas con más fuerza, que la juventud se convierte en la principal productora de hibridación cultural, (García Canclini, 1995), en tanto es educada bajo los parámetros de

los viejos ordenes socioculturales, mientras los discursos del desarrollo, el mercado y los avances tecnológicos le brindan la posibilidad de cuestionar y construir mundos simultáneos y alternativos, a la vez que estos mismos discursos entran en crisis. La hibridación surge entonces como búsqueda, como respuesta y como negociación entre discursos; como búsqueda en la medida en que la práctica cultural, ya sea musical, política o deportiva tradicional se acerca o va adquiriendo elementos nuevos; es respuesta a partir de su consolidación como práctica aceptada y generalizada al interior de una parte de la población juvenil, ya que posibilita la vehiculización de un modo de ser y sentir, una interpretación del mundo y un mensaje hacia la sociedad. Finalmente, tanto búsqueda como respuesta implican negociaciones sobre lo que se conserva y lo que se agrega.

Las hibridaciones se mueven en las lógicas del espacio y el tiempo inmersas en la cultura; sus fusiones y mezclas retoman elementos históricos del pasado o visiones futuristas, tanto como insumos culturales de regiones foráneas. Vale decir, que debido a los procesos de colonización cultural que ha vivido Latinoamérica, algunos procesos de hibridación ya se encuentran asentados como elementos culturales y por lo tanto, a menudo no se reconocen como tales; por ejemplo en las prácticas religiosas y en la música.

Un ejemplo de hibridación local lo brindan los movimientos de la nueva música folclórica que se gestan a lo largo de toda Latinoamérica en los cuales los ritmos e instrumentos tradicionales étnicos se fusionan con las tendencias musicales contemporáneas del jazz, el *rock*, el *hip-hop* y los ritmos afrocaribeños, movimientos impulsados por las generaciones jóvenes de músicos y folcloristas. Estas transformaciones de la práctica musical implican también resignificaciones del sentido de la música folclórica, alejándola del discurso de preservación patrimonial, de la ceremonia de la repetición del ritual folclórico y de los contenidos estéticos referidos a la tradición, la tierra y la naturaleza e introducen lenguajes y temáticas urbanas y sociales como la guerra, las drogas, la cotidianidad y la injusticia social, convirtiéndose también, como ya hemos mencionado, en un vehículo de la expresión política.

b) Extremismo y excesividad

Otra de las características presentes en estas transformaciones es la tendencia juvenil a realizar sus actividades en la lógica de la búsqueda de lo extremo, lo excesivo, lo intenso o lo veloz; que sus prácticas

lleguen al límite, más alto, más lejos, más placentero, a poseer lo último, lo cual se traduce tanto en un impulso para el desarrollo creativo e innovador o en acicate para sus logros artísticos o deportivos, como en la premisa causante de algunas de las problemáticas en las que se ven involucrados: drogarse al máximo, hacer uso excesivo de la violencia, correr riesgos en el disfrute de la vivencia de su sexualidad.

El exceso, la velocidad, la intensidad, el presentismo y la obsolescencia, han sido propuestas como características del mundo contemporáneo, como factores de la postmodernidad. La necesidad inherente al ser humano de satisfacer de inmediato sus instintos encuentra en la capacidad tecnológica y en el sistema de mercado la posibilidad de cumplimiento, acelerando de esta manera todos los aspectos de la vida y generando el deseo de avanzar hacia ese algo nuevo e inalcanzable: la plenitud, el goce total, que parece cada vez más posible y que antes, dadas las condiciones tecnológicas y sociales, debía esperar. No es por tanto extraño que sean las generaciones más recientes las que en su mayoría desarrollen los comportamientos y prácticas movilizados por estas premisas y vivan en sociedades y dinámicas «dromológicas» (Virilio, 1995); es decir, aceleradas, violentas y movilizadas por lo tecnológico.

No deben leerse estos comportamientos sólo como una respuesta al discurso del consumo propuesto por el sistema de mercado que instaaura lógicas de obsolescencia programada y obsolescencia percibida en los objetos,² para acelerar el uso y la compra, ni como una consecuencia de la necesidad de huir, de una especie de tendencia autodestructiva de los sujetos (jóvenes) ante el sinsentido del presente y la incertidumbre del futuro; mejor, la presencia del extremismo en algunas prácticas juveniles parece ser una forma de investigación de la realidad, una manera de experimentar las posibilidades humanas, que otrora movilizara a aventureros y científicos, y una manera de ser y producirse subjetivamente. Así, vivir el riesgo, o buscar el límite deja de ser algo por fuera de lo normal y se concibe como parte de la exis-

2 La obsolescencia programada es la medida por la cual se determina la duración efectiva de un producto, cuanto uso resiste. La obsolescencia percibida es el cambio en la apariencia de un producto, cada determinado tiempo, para incentivar la compra del modelo nuevo. La regulación de ambas obsolescencias por parte del sistema de mercado son consideradas el motor que moviliza la economía de consumo. (véase: la historia de las cosas En: <http://www.youtube.com/watch?v=ykfp1WvVqAY>).

tencia. Si en la ansiada y dudosa sociedad del bienestar, la seguridad era el fin último, la respuesta de las nuevas generaciones ante la insistencia del mundo adulto por incentivar el miedo a lo inseguro, es hacer de éste último un estilo de vida.

c) *Resignificación*

Tal vez la resignificación sea una forma de hibridación o una característica de ella, en la que se evidencia la necesidad y la capacidad a la vez, de dar un sentido nuevo a lo que se hace, de construir y llenar la realidad de nuevas prácticas que den cuenta de formas diferenciadas de ver el mundo, de búsquedas e intentos de apropiación que establezcan diferencias con generaciones anteriores y los discursos y premisas que los representan, a la vez que permite no tener que renunciar totalmente a la herencia cultural.

En la resignificación se generan palimpsestos o formas culturales superpuestas, reescrituras y transformaciones del sentido. Acciones tan pequeñas como el cambio en la manera de escribir en los *chats* o foros electrónicos, que desafían las normas ortográficas, que mezclan imágenes o íconos (denominados emoticones, smilies o gif's, que surgen también de la resignificación del uso de signos del lenguaje alfabético en el código ASCII de computación), con grafías para comprimir o abreviar —en la lógica de la velocidad—, el mensaje que se quiere enviar, generan procesos de resignificación, en este caso, de las formas de comunicación más grandes.

La resignificación implica entonces un proceso creativo que se nutre las fuentes de realidad, de los objetos y los símbolos generados por la cultura, que en el caso de la juventud se convierte en una característica habitual, en una búsqueda constante por darle un nuevo sentido a lo que se hace. Lo cual se traduce, a la luz de los investigadores, como plantea Reguillo (2000), en «nuevas» concepciones de la política, de lo social, de lo cultural. Lo novedoso, de este proceso, propio de la transformación cultural y si se nos permite un juego de palabras, lo resignificado, es que más allá de la superposición cultural, —es decir, la puesta de un discurso sobre otro de manera lineal tal como se conciben los palimpsestos—, es la manera como la juventud contemporánea introduce una variante aprendida de las posibilidades tecnológicas, al resignificar en hipertexto; es decir, en un permanente cambio y conexión entre los discursos y las prácticas resignificadas (Reguillo, 2000). Diríamos nosotros, todo tiene que ver con todo o es posible cam-

biar el sentido de una práctica al relacionarla con otro discurso u otra práctica. Así, la resignificación se convierte en una de las funciones de la práctica y no en una consecuencia de ésta: se hace algo, cambiándolo o en constante búsqueda de su cambio.

d) *Complejidad*

Otra resultante de cambios en los paradigmas sociales que surgen en la crisis de la dualidad teleológica del proyecto moderno, es el surgimiento o visibilización de diversidad de discursos, de maneras de hacer, de ser y de comprender el mundo, sin renunciar del todo a la anterior. Existe una supuesta esquizofrenia social, un aparente caos en el cual pareciera difícil mantenerse cuerdo, una posible pérdida del sentido de la civilización, que es en mayor medida vivenciada por las generaciones formadas en la doctrina anterior y a las cuales, la velocidad de los acontecimientos transformadores de las últimas décadas no ha dado tiempo para salir de su perplejidad, que alcanza apenas a ser enunciada en las diferentes formas del ¿«¿a dónde iremos a parar?».

Si bien esta aparente dispersión es consecuencia de la entrada en el orden social de nuevas lógicas generadas por los avances tecnocientíficos y la ampliación de la capacidad humana de autodeterminarse y expresarse, la juventud contemporánea, contrario al temor de las anteriores generaciones, hacen de ésta una condición de posibilidad para vivir, asumiendo que sus prácticas no son sólidas, son difusas y dispersas en el espacio y el tiempo, a veces atomizadas, casi invisibles, efímeras, llenas de vacíos de sentido, contradictorias y no lineales, que la hiperindividualización o la singularidad es posible, se permite y de hecho, es necesaria. A nuestro modo de ver, esta comprensión del orden social para las juventudes, pasa de ser una complejidad azarosa a convertirse en una complejidad fractal;³ es decir, relacionada entre sí, con multiplicidad y simultaneidad de voces y lenguajes, posible de descifrar o modificar; una realidad en la que, no sin incertidumbres, se pueden desarrollar prácticas y formas de ser, estableciendo recorridos y vínculos comprensibles sólo para quienes los vivencian o para quie-

3 Un fractal es un objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. El término fue propuesto por el matemático Benoît Mandelbrot en 1975 y deriva del latín *fractus*, que significa quebrado o fracturado. La extrapolación de esta noción a la teoría social es metafórica.

nes poseen la información necesaria para descifrarlos. Para un/a joven, cada vez hay menos diferencia entre lo afectivo y lo político, entre asuntos tan dispares como lo tecnológico y lo cultural, y si la hubiese, es concebible la posibilidad de establecer conexiones y dotarla de sentido por las vías de la hibridación o la resignificación.

4. TECNOLOGIZACIÓN Y VIRTUALIZACIÓN COMO SOPORTE DE RELACIONAMIENTO Y CONFIGURACIÓN SUBJETIVA

Es indudable, y además un lugar común en las reflexiones sobre las prácticas juveniles actuales, el papel que han venido a ocupar las TICE,⁴ y en particular la internet en la población juvenil, visibilizándose a través de ella los fenómenos de acceso y uso, de exclusión y disponibilidad, entre los cuales sobresalen el posicionamiento de la juventud como el sector social que prefigura la cultura y «adelanta» el futuro por la vía de las nuevas tecnologías y por otro lado, la continuación o exacerbación de las brechas sociales preexistentes en la población juvenil.

Existen dos especificidades y particularidades en la relación jóvenes-conectividad, que trascienden el lugar común de la juventud tecnológica: tienen mayor acceso, pero dependiendo de otras variables contextuales como son la clase social y la escolaridad, hacen un uso diferenciado y creativo, mas no por ello inútil o nocivo.

Sin embargo, la existencia de un mundo cada vez más estructurado y mediado por toda suerte de implementaciones de la tecnología digital, no sólo debido a la infinita gama de posibilidades de la internet, de las telecomunicaciones celulares, la televisión digital y los videojuegos, en el mundo particular de los jóvenes, sino que además debido a la presencia de lo tecnodigital en la vida cotidiana de las sociedades; por ejemplo, a través del e-gobierno (pago de servicios, trámites ciudadanos, automatización de la atención al ciudadano o contribuyente, etcétera), el e-learnig o tele-educación (inscripciones a cursos, presentación de exámenes, clases por videoconferencias, plataformas educativas interactivas, etcétera), o el e-comercio (uso cada vez mayor del dinero plástico o tarjetas recargables en el transporte

4 Sigla que recoge y amplía el campo de las TIC o tecnologías de la información y la comunicación y de las nuevas tecnologías digitales de la información y la comunicación o NTDIC al incluir todas las formas de uso de lo tecnológico.

público, almacenes de cadenas, corporaciones bancarias, hoteles o espacios turísticos, cadenas de salas de cine, citiparks, o salones de juego, etcétera). Lo cual genera cada vez más interacciones mediadas por máquinas, pantallas, dispositivos y softwares, hacen pensar que para los más jóvenes es «una realidad tan naturalizada y aceptada que no merece ni siquiera la interrogación y menos aún la crítica. Se trata en efecto de una condición constitutiva de la experiencia de las generaciones jóvenes, más instalada e inadvertida a medida que se baja en la edad» (Urresti, 2008:14).

La anterior afirmación introduce no sólo la noción de una «era de la internet», sino de la existencia de una «cibercultura juvenil»⁵ (Urresti, 2008). Es decir, un conjunto de prácticas y materialidades que configuran y determinan una concepción particular del mundo, unas formas de adscripción y relacionamiento, y unas subjetividades (entendidas éstas como percepciones del sí mismo) referenciadas o mediadas por la acción de las nuevas tecnologías. La cibercultura juvenil es vivir no sólo rodeado por la tecnología sino bajo la percepción de que todo se puede tramitar por vía de ésta, convirtiéndola en la fuente principal de satisfacción, entretenimiento, educación, expresión y relacionamiento con el otro y consigo mismo. Esto tendrá, por supuesto, y como se ha comprobado, niveles nocivos y adecuados.

En la subjetividad aparece un nuevo parámetro o una nueva fuente de expresión y trámite subjetivo que es la virtualidad. El virtualismo o la virtualización, que es un fenómeno emergente en las generaciones actuales debe entenderse no sólo como lo que se ha llamado realidad o espacio virtual; es decir, «la simulación por ordenador de diversos procesos que se presentan en ámbitos físicos, biológicos, sociales, cognitivos, lúdicos, etcétera así como la invención de nuevos fenómenos y procesos perceptivos» (Echeverría, 2001), sino como la capacidad de fabular o imaginar experiencias perceptivas a partir de soportes reales, como ocurre en los juegos, particularmente los infantiles, componente que pasa a un segundo plano en los deportes, en donde cada vez más se incorporan consolas interactivas, como Wii y las últimas «Arcades» o máquinas de videojuegos disponibles en lugares públicos, que incluyen tapetes electrónicos, dispositivos que emulan el objeto en un campo de juego virtual. La experiencia deportiva con más frecuencia, se presenta unida al mundo de las pantallas. Se trata

5 Preferiríamos, como hemos dicho, hablar de prácticas tecnológicas o prácticas ciberespaciales.

de recrear el entorno, lo objetivo, introduciendo elementos reales (objetos-artefactos) e imaginarios, ficticios o simbólicos (discursos-narraciones) de manera subjetiva o concertada (consensuada), que permiten a su vez recrear a quienes producen la experiencia en una reelaboración del espacio y el tiempo.

Significa esto que la virtualización y la tecnologización no introducen nada nuevo sino algo meramente novedoso o alternativo y expansivo, pues la fantasía siempre ha estado en el ser humano. Lo que cambia son las maneras de recreación subjetiva y la cada vez mayor posibilidad, por vía tecnológica, de expresar y convertir en realidades (imagen, sonido u objetos) los sueños y las fantasías, así como el lugar que ocupan éstas en la producción como sujeto, hecho que es más visible en la población juvenil al contar con la opción de generar diferentes identidades, nombres y espacios personales en la red, de mutarse o camuflarse, de vivir historias y existir en mundos creados en red, relacionarse, *chatear* y entablar amistad con jóvenes y personas de lugares distantes, de vincularse a comunidades de interés y desarrollar habilidades tecnológicas con opción laboral como *bloggers*, *webmasters*, *hackers* y *crackers*. Estos últimos son comúnmente captados por el corporativismo privado y los *desarrolladores de software de open sources* o códigos abiertos que promueven el uso no restrictivo de la internet y buscan la des-corporativización de las tecnologías.

También por esta vía es posible generar perfiles ficticios en los cuales «ensayar» personalidades, divulgar gustos, intereses y pensamientos a quien quiera conocerlos, como una manera de re-conocerse a sí mismo, sin mencionar la dotación constante y cambiante de aparatos y soportes que facilitan estos relacionamientos sociales y expresiones de la subjetividad, desde el ya común celular hasta el Ipod y Iphone, las Ipads, las memorias, consolas, juegos y computadores portátiles, las tarjetas electrónicas, cámaras, Palms y toda suerte de accesorios de conectividad, lectura, almacenamiento y transmisión de información que generan un contexto sociotécnico. Es decir, una articulación entre lo virtual y lo físico que en la práctica demuestra lo errado de los temores frente a la posible despersonalización de las relaciones, la disminución de la capacidad intelectual y el dominio de las máquinas sobre la especie humana.

Así, en las ciberculturas juveniles existen desde grupos que migran sus expresiones al mundo-red, hasta los denominados «nativos digitales», que impulsan (intencionadamente o no) diversas causas políticas e ideológicas en este nuevo campo de representaciones y

juegos intersubjetivos que propone la era de la internet. Un ejemplo de la fuerte relación entre lo tecnológico y el mundo juvenil y sus subjetividades lo brindan los *hikikomoris*, «los encerrados en sí mismos», jóvenes que se recluyen en sus cuartos por largos periodos de tiempo, incluso años, reduciendo al máximo el contacto social, incluso con su propia familia. Esta práctica o estilo de vida, contrasta con los *otakus*, grupos de jóvenes en Japón y en el mundo occidental que configuran su identidad a partir de la estética manga, la música moderna y otras expresiones culturales de lo nipón. Estos últimos cuentan con una percepción social favorable mientras que los hikikomoris son percibidos como fracasados y seres que deshonran a sus familias.

Igualmente, entre los usos crecientes se encuentran los jóvenes empeñados en las micronarrativas; es decir, los *twitteros* o los dedicados al *microblogging*, están los creadores audiovisuales referidos sólo al *filmminute* o a los *celufilms*, o los que testean desde sus celulares a twitter escribiendo microcuentos o ficciones periodísticas o simplemente difundiendo sus opiniones y pensamientos, interactuando con amigos e incluso con personajes de fama como músicos y artistas. Lo anterior sin mencionar toda la gama de nombres y maneras de relacionamiento en la internet, y sus niveles de especialización con mayores desarrollos en Europa y Norteamérica pero con algunas expresiones ya en Latinoamérica: tecnosexual, generación X, Generación I, cybertráfico (tráfico de drogas vía internet), phreaker (hacker telefónico), bluesnarfing (ataques a móviles a corta distancia), bluebugging (secuestro de teléfono), bluesniping (francotirador de móviles), bluejacking (piratas entrometidos), tele o cyberdildónics (juguetes sexuales controlados vía internet), telebacanal, tribu del pulgar, erotosoftwaredictos, geeks (persona fascinada por la telefonía y la informática), online speed dating (citas rápidas concertadas por internet), screenagers, tecnodivas (oferta de tecnologías con toque femenino) y otras que quizá se estén inventando en este momento.

Es importante también resaltar la relación existente entre los espacios virtuales y los espacios físicos en el papel socializador que cumplen las TICE. Éstas no sólo aglutinan en lo virtual, en los foros y redes sociales, sino que dependiendo del nivel de acceso y del uso, se han generado espacios físicos como las salas de video, los cibercafés, los centros comerciales tecnológicos, los tecnoparques y otros espacios efímeros y vinculados a la dinámica social juvenil como los conciertos musicales, en particular los de *techno music* y su despliegue de tecnología audiovisual, en donde es posible ver una de las expresiones

más significativas de los alcances transformativos de las TICE: el VJ (video jokey) y el DJ o nuevo músico, que con unos audífonos adheridos a sus oídos, una consola mezcladora de audio o mixer y una carpeta con CD, crea músicas y nuevas sonoridades, ya sea a partir de canciones preexistentes o de bases rítmicas programadas.

Así, dos asuntos se tornan importantes y cada vez se hacen más parte de los recursos vitales y culturales básicos de pertenencia: el conocimiento y dominio de los recursos y los lenguajes tecnológicos —desde cómo pagar el transporte urbano con una tarjeta o recargar un celular, hasta por ejemplo, inscribirse y estudiar vía internet en la Universidad o saber realizar procesos de programación y diseño virtual— y el acceso a los soportes y medios de conectividad; es decir, contar con señal de internet, wifi, tv digital, satelital o por cable, cobertura de red celular, etcétera.

Todo lo anterior permite des-satanizar el influjo de las nuevas tecnologías en la población juvenil y reconocer no sólo la ruptura de la falsa dicotomía entre realidad y virtualidad establecida por el mundo contemporáneo, sino la existencia de un mundo expandido por los objetos y discursos de la virtualidad tecnológica en el cual viven y se relacionan las juventudes actuales.

5. AMPLIACIÓN DE LA PERCEPCIÓN Y LA FUNCIÓN CORPORAL

El cuerpo ha sido uno de los elementos en los que los sujetos de diferentes épocas se han resistido al direccionamiento de sus vidas, estrategia que en las épocas más recientes, a raíz de las transformaciones socioculturales y la ampliación de las posibilidades expresivas sociales, ha adquirido dimensiones colectivas y conscientes, convirtiéndolo en algunos casos en la bandera y fin de movimientos sociales, como en el caso de las mujeres, en objetivo y producto, como en el caso del mercado y en vehículo de expresión y búsqueda, como en el caso de la juventud, aunque habrá que entender que estos discursos, en la lógica de la contemporaneidad, no vienen separados.

En particular la juventud actual, evidencia, al contrario de otras épocas, una serie de transformaciones en la comprensión y uso del cuerpo y lo corporal, que van desde la explosión, expansión o ruptura de la univocidad del cuerpo, la difuminación del límite entre la interioridad y la exterioridad (lo privado y lo público), la desacralización o distanciamiento de los preceptos que el cristianismo reeditó de la cultura griega sobre el cuerpo, hasta la consecuente comprensión del

cuerpo en sí mismo como un poder y una propiedad sobre la cual es posible construir e implementar una ética y una estética, transformaciones que a la luz de hoy, y ampliando la visión de Reguillo,⁸ generan dos grandes narrativas sobre el cuerpo que implican a su vez una tensión: de un lado, el cuerpo liberado y juvenil, portador y símbolo del espíritu de una época, potente, dinámico, que consume y es consumido y que hace realidad el triunfo de la ciencia sobre la naturaleza, y, del otro lado, el cuerpo pecador, que sufre y es derrotado por las vicisitudes perversas de la sociedad actual exponiéndose a enfermedades, virus, mutilaciones, intoxicaciones, etcétera, a lo cual se le podría sumar la metáfora foucaultiana de la derrota del cuerpo del Estado-Nación moderno; es decir, el cuerpo de la identidad étnica y de las regulaciones disciplinares físicas.

La juventud de hoy por hoy —y todos aquellos y aquellas que ansían permanecer en ese lugar imaginario— somete su cuerpo a transformaciones, implantes internos y subcutáneos, decoraciones, extensiones, expansiones, perforaciones, divisiones, correcciones, limpiezas, reconstrucciones, moldeamientos, diseños, exhibiciones, excoriaciones, inyecciones, dietas, rutinas de gimnasio, masajes de relajación o adelgazamiento, tatuajes en la piel, tinturas en el cabello, peinados, frenos dentales, maquillajes, fajas y cirugías, todo con fines ya sea estéticos, para realzar algunas características, de salud para evitar o corregir algún posible daño, o social, para llenar los cánones establecidos, los ideales de belleza corporal masculina y femenina, pero siempre en el marco de lo que se ha denominado el sanitarismo o el higienismo autoritario. Discursos que invitan (obligan) al cuidado del cuerpo, pero que esconden varios trasfondos. Primero, de regulación poblacional en tanto proscriben algunas prácticas (como fumar, por ejemplo) y promueve otras consideradas como positivas (como hacer ejercicio). Segundo, de salud pública y economía social, ya que las acciones negativas sobre el cuerpo se traducen en inversiones que debe realizar el Estado o los propios sujetos para su recuperación, y en tercer lugar, de mercado, pues para cada necesidad, para cada temor o deseo sobre el cuerpo, existe un producto.

Los discursos sobre el cuidado del cuerpo se convierten entonces en disputas por el cuerpo; el mercado, el Estado y ciertos sectores de la juventud misma con posturas críticas frente al sistema, entran en pugna por la posesión del cuerpo y los derechos sobre éste, las deci-

8 Ver Reguillo en: www.nombrefalso.com.ar.

siones sobre cómo educarlo, cómo decorarlo, llevarlo o no a la guerra, usarlo para el trabajo, intervenirlo para marcarlo, interrumpir sus procesos vitales como en el caso del aborto o entregarlo a otro cuerpo, son los escenarios más visibles de esta confrontación.

Estas posibilidades performativas y transformativas del cuerpo conllevan en la población juvenil a una corporización de la identidad y a una subjetivación de la corporalidad como nunca antes el cuerpo tuvo. Es decir, gran parte de su pertenencia social, lo que les constituye como sujetos y la forma en que esto es expresado pasa por su cuerpo; éste se convierte en fuente y medio para la expresión política, cultural, sexual, estética y social.

6. TRANSFORMACIONES DE LA EXPERIENCIA SUBJETIVA: MODOS DE PRODUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Con la entrada en crisis de las ideas del proyecto moderno que proponía la efectividad de la racionalidad científica, el bienestar y la libertad para toda la sociedad, la seguridad del Estado-Nación y la pertenencia a una identidad cultural fija, la noción de sujeto único que podía vivir toda su vida bajo con las mismas certezas se rompe, haciendo necesario un proceso constante de reconfiguración y autoafirmación en el cual parecen hallarse más cómodas las generaciones recientes, sujetos jóvenes que construyen la experiencia de sí a través de la sensibilidad y la corporeidad, no necesariamente negando la racionalidad, sino ubicándola en un plano de igualdad con las anteriores y desvirtuando su carácter unívoco lineal y universalista, asumiendo esta dinámica como normal, aunque no sin dificultades, transformación de la idea de sí mismo que se ha denominado subjetividad.

Partiendo de estas ideas, algunos autores reconocen las subjetividades juveniles como las manifestaciones de una franja poblacional frente a la incapacidad de las normas para proteger la sociedad de los peligros que la contemporaneidad conlleva, asociando riesgo y subjetividad, donde la subjetividad se manifiesta mayormente en los comportamientos extremos que se convierten en generadores de sentido ante la ausencia de un centro o de una coherencia entre los discursos de la institucionalidad, que se expresa en la crisis de los sentidos unitarios, en la manera de concebir las relaciones, las instituciones, las prácticas, las formas de ser (Maluf, 2002).

Sin embargo, aunque hemos venido hablando de una subjetividad juvenil, no es posible reducir la la subjetividad a una adjetivación

etaria, sino que es a través de identificación de sus formas de configuración y expresión en que ésta se establece. No existe como tal una subjetividad juvenil sino expresiones, exteriorizaciones —si se quiere— de su condición subjetiva, posturas frente al mundo que intentan agruparse en maneras ordenadas mas no siempre coherentes para el mundo social, racionales o racionalizadas, alrededor de viejas identidades resignificadas, nuevos núcleos identificatorios, prácticas emergentes, discursos e imaginarios.

Así, la experiencia subjetiva juvenil —las formas de ser y estar juveniles en el contexto contemporáneo—, parecen tener algunos modos de expresión que giran en torno a la *adscripción-integración*, la *reclusión-evitación* y la *resistencia-crítica*.

En el modo de *adscripción-integración*, la juventud acepta vivir en las tensiones de la contemporaneidad, acepta el modelo capitalista como adecuado y conveniente. Sus fines vitales son el goce, el consumo, el control y el mantenimiento del orden. Busca siempre hacerse parte de éste y promueve todas las acciones que sean necesarias para impedir su destrucción. Su visión del mundo es esperanzadora y deja a la ciencia y la política la solución de los problemas fundamentales. Su aporte consiste en cumplir el orden. En este modo, el consumo opera como el principal productor de subjetividad a partir de la premisa «consumo, luego existo». En este modo de subjetividad suelen encontrarse los jóvenes que por su condición socioeconómica reciben los beneficios del sistema y cuentan con las posibilidades para sacar provecho de él. Sin embargo, grandes cantidades de jóvenes que están por fuera del sistema, enfilan sus acciones vitales hacia la pertenencia a este modo. El miedo a no ser parte o la angustia de ser excluido, así como la frustración por no acceder a todos beneficios son las emocionalidades que giran alrededor de este modo.

El modo *resistencia-crítica* es opuesto al anterior. La juventud tiene cierto nivel de comprensión de las tensiones del modelo. Su vida gira en torno a la realización de acciones para evitar un mayor efecto negativo de éstas en su existencia y en la de los otros. No persigue por tanto ser parte del sistema e incluso en la medida en que adquiere una mayor claridad propugna por su destrucción o su transformación. Los beneficios del sistema son rechazados o usados estratégicamente en contra del mismo o a favor de la construcción de estilos de vida acordes con su modo subjetivo. La juventud que vive bajo este modo debe enfrentar constantemente la tensión que se genera entre la oposición y el uso del sistema, ya que no siempre es fácil identificar qué tipo de

posturas lo promueven o lo confrontan. La frustración por la condición avasallante del modelo y la sensación de minoría e incompreensión son las emocionalidades propias de este modo.

La resistencia es entendida en este modo no necesariamente como oposición consciente, contracultural o beligerante ante el sistema o desde una perspectiva de acción política, sino como una forma de disenso o crítica reflexiva. La resistencia puede darse, como mencionaremos más adelante, a partir de la producción de espacios y subjetividades alternas, estratégicas, soportadas en formas de fuga que no niegan la realidad sino que la resignifican, a partir de la imaginación, la creatividad, la fabulación y la virtualización de mundos y formas de agregación y de sociabilidad que comportan una propuesta de modificación al sistema y a los sujetos, y de allí su componente crítico.

En el modo de *reclusión-evitación*, se vive con malestar en el sistema, se desean hacer otras cosas diferentes a las propuestas por el modelo o al menos de manera diferente (Franco, 2000). Estar en el sistema genera sentimientos de indignación frente a las inequidades del mismo, pero se teme confrontarlo, so pena de perder el equilibrio o los beneficios de estar en él aún a regañadientes. Este modo se diferencia del modo de la adscripción-integración por su menor grado de reconocimiento y claridad política del funcionamiento del sistema, una sensación de desconocimiento e indiferencia, pero también de impotencia para modificarlo o de incertidumbre para diferenciar si es o no conveniente frente a otras posibilidades de estructuración del mundo. El resultado es una sensación de estar atrapado en un modo de vida que se manifiesta en temor frente a los riesgos que se generan y soledad, por la tendencia al aislamiento producto de ciertas prácticas individuales. Cuando los sentimientos de incomodidad, de temor, de impotencia e incompreensión son muy fuertes, ligados a la problemática psicológica particular de la edad juvenil es posible que aparezcan comportamientos tendientes a la evitación, la negación o fuga, tanto física como imaginaria a través de los trastornos psicosomáticos, las psicopatologías, el estrés postraumático, las fantasías paranoides, la depresión, los intentos de suicidio o el refugio en formas de comportamiento subjetivo autodestructivo como el consumo abusivo de drogas, las prácticas deportivas y sexuales de riesgo, y todas las formas contemporáneas de la ilegalidad y la violencia.

Estos modos no son estáticos y excluyentes entre sí, ni pueden entenderse como formas de personalidad; son maneras de expresión de la subjetividad que los jóvenes pueden transitar o en los cuales permanecer

e incluso, adoptar estratégicamente de acuerdo al contexto y a cada uno de los ámbitos en que se desenvuelven, cuyo fin es adaptarse, defenderse y resistirse de la sensación de impersonalidad y desidentificación —que es una amenaza constante del entorno contemporáneo—.

Finalmente, ante la profusión de análisis y descripciones de las prácticas juveniles desde diferentes enfoques, no es fácil hacer una síntesis sin correr el riesgo de generar otro sistema categorial similar. Acá será importante diferenciar entre las descripciones o caracterizaciones generadas en las miradas de la juventud actual, las tendencias que se cree vienen surgiendo en las prácticas y el análisis de las premisas discursivas, de los sentidos culturales que las movilizan, que es lo que hemos intentado acá hasta cierto punto.

MEDELLÍN (COLOMBIA), AGOSTO 2011

RECIBIDO: AGOSTO 2011

ACEPTADO: OCTUBRE 2011

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ECHEVERRÍA, J. (2001): «Virtualidad y grados de realidad». *Revista de Filosofía* N°24. Murcia: Universidad de Murcia.
- FRANCO, YAGO (2000): «Subjetividad: lo que el mercado se llevó». *Revista Herramienta* N°12. Buenos Aires.
- GARCÍA CANCLINI, NÉSTOR (1995): *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- MALUF, MARCIA (2002): «Las subjetividades juveniles en riesgo». Seminario «Los jóvenes y la sociedad de la información. Globalización y antiglobalización en Europa y América Latina», Barcelona.
- REGUILLO, ROSSANA (2000): *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. México: Norma.
- URRESTI, MARCELO (2008): *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires: La Crujía.
- VIRILIO, PAUL (1995): «Dromología. La lógica de la carrera». *Revista Letra Internacional* N°39. La Rioja: Universidad de la Rioja.