

# GENERACIÓN @ LA JUVENTUD EN LA ERA DIGITAL

Carles Feixa\*

*El presente ensayo es un intento de formular un modelo teórico sobre las transformaciones contemporáneas en la cultura juvenil, que fija su mirada en los cambios en las concepciones del tiempo y en las modalidades del consumo cultural de los jóvenes. Puesto que no resulta fácil conceptualizar tendencias de cambio en curso, preferimos reflexionar a partir de una serie de metáforas, que pueden servirnos para repensar los perfiles contradictorios de este proceso. Nos basaremos en la metáfora del reloj, como símbolo e instrumento para medir el paso del tiempo, pues ilustra distintas estrategias de construcción cultural de las biografías juveniles.*

*The present essay is an attempt to formulate a theoretical model of the contemporary transformations of youth culture. This model focuses on the transformations of the concept of time and on the modalities of cultural consumption of young people. Because it is not easy to conceptualize the tendencies of change happening today, we chose to reflect using a series of metaphors that can be useful for rethinking the contradictory profiles of this process. We are going to use the metaphor of the clock as a symbol and an instrument to measure the passing of time, because it illustrates different strategies of cultural construction of youth biographies.*



---

\* Profesor de Antropología e Historia de la Juventud en la Universitat de Lleida, (Cataluña-España). E-mail: Feixa@geosoc.udl.es

**D**istinguimos tres tipos de relojes –el de arena, el analógico y el digital– que corresponden a otras tantas modalidades de consumo cultural por parte de los jóvenes. El reloj de arena representa un modelo pre-moderno de transición a la vida adulta, basado en una concepción cíclica del tiempo, prevaleciente en las sociedades tradicionales y en las primeras fases de la industrialización; el consumo cultural tiene lugar en un espacio local, en el que no existe una cultura juvenil autónoma respecto a la cultura parental ni a la cultura hegemónica. El reloj analógico representa un modelo moderno de transición a la vida adulta, basado en una concepción progresiva del tiempo, dominante durante la era industrial; el consumo cultural tiene lugar en un espacio nacional, en el que el joven se convierte en sujeto/objeto de mercantilización, una de cuyas expresiones es la emergencia de una subcultura juvenil con grados significativos de autonomía respecto a las culturas parentales y hegemónicas. El reloj digital, finalmente, corresponde a un modelo posmoderno de transición a la vida adulta, basado en una concepción virtual del tiempo, que empieza a configurarse en este cambio de milenio; el consumo cultural tiene lugar cada vez más en un espacio global, que gracias a la emergencia de la so-

iedad digital facilita la aparición de nuevas microculturas juveniles que transitan de la tribu a la red. El término “generación @” puede servir para 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 la información y de



“Photo Metro” (E. U.), 1994

la 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.<sup>1</sup>

## **Introducción. 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, solo el tiempo: ‘El tiempo, se dice, trabaja para él’ (Bourdieu, 1980: 181).

La historia social 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 semánticamente y profundamente cambiantes en el espacio y en el tiempo. Por ello 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 (desde una película en proceso de montaje más que a partir de 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. Naturalmente, el

reloj mide el tiempo cronológico, pero también puede simbolizar el tiempo biológico y, sobre todo, el tiempo social. En la medida en que las edades son estadios biográficos culturalmente construidos, 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 consumo cultural).<sup>2</sup>

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 mecanismo interno surgieron en la Europa medieval, se perfeccionaron en la época moderna y se difundieron masivamente con la industrialización gracias a relojeros americanos 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 ja-

ponesas. 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 *mass media*), y espacios de ocio surgidos con la posmodernidad (los videojuegos, la música tecno).

Propongo tomar en consideración a tres 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 basa en una concepción lineal o progresiva del tiempo, dominante en las sociedades industriales. El tercero se basa 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 Mead (1977) propuso una tipología sobre las formas culturales a partir de las modalidades de transmisión generacional: las culturas *postfigurativas*, 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 de este siglo, 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” (Mead, 1977: 35).<sup>3</sup>

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 *postfigurativas*, 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.

Las “culturas de edad” pueden analizarse desde dos perspectivas: 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 de edad 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 conjunto de atributos ideológicos y simbólicos asignados y/o apropiados por cada individuo, las culturas de edad 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

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.

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 pre-

modernas, basadas en un mecanismo de reproducción social; los que pueden denominarse *ritos de cuerda*, fundamentales en las socieda-



“Pabellón Cero”, Raúl Ortega

individuo. Pero no se limitan a la relación directa entre “padres” e “hijos”, sino a un conjunto más amplio de interacciones cotidianas

des modernas, basadas en un mecanismo de “transición social”; y los que pueden denominarse *ritos de atemporalidad*, fundamentales en las sociedades posmodernas, basadas en un mecanismo que puede denominarse “nomadismo social”. Puesto que la sociedad industrial nos ha acostumbrado a la concepción de que el tiempo es oro, podemos suponer que estos ritos no solo filtran horas, sino también mercancías (y por tanto, acceso al consumo cultural). Resumiré a continuación estas tres metáforas, abordando, para cada una de ellas, el mecanismo de funcionamiento del reloj, su proceso de difusión social, y sus implicaciones en las representaciones sociales del tiempo y en las imágenes culturales sobre la edad. Acabaré resumiendo estas nociones mediante la ayuda de tres figuras, que pueden ayudarnos a visualizar las continuidades y los cambios en las imágenes culturales de la juventud.

## 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 (Cipolla, 1999: 15).*

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



“Con las imágenes a cuestas”, México. Roberto Córdoba Leyva

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 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 en la mayor parte de la historia de la humanidad. En nuestra sociedad, esta modalidad de transmisión

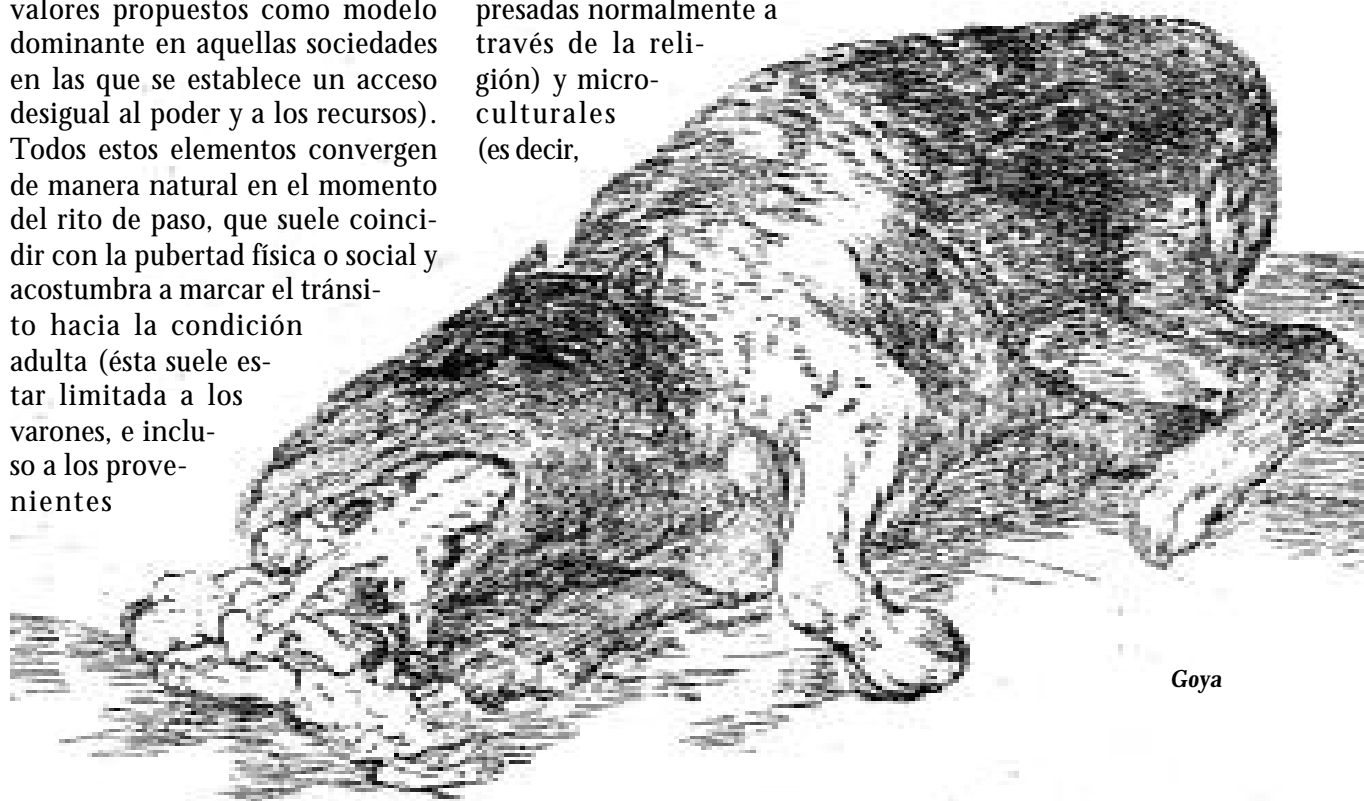
generacional persiste en aquellas instituciones, como la escuela, el ejército, las iglesias o el mundo laboral, en las que las estructuras de autoridad están muy asentadas, y en las que la edad o veteranía sigue siendo uno de los pilares del poder y del saber. El predominio del pasado corresponde a un 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 pasar por una fase de separación y otra de integración, se incorpora en la sociedad con un nuevo estatus 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-estatus 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 micro-culturales (es decir,

vigentes en ámbitos sociales más reducidos y expresados normalmente a través de los grupos de pares). 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 complete la rueda genealógica de las generaciones. En cualquier caso, todo el proceso acostumbra a efectuarse 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 proscrib, por tanto, una rígida separación de los estatus 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 cuasi biológico de "reproducción social".



Goya

## El reloj analógico

No fue el motor de vapor sino el reloj la máquina decisiva de la era industrial moderna (Mumford, 1934; citado en Barnett, 2000: 67).

Aunque el reloj mecánico había sido inventado en el siglo XIII, 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 en relación con el nacimiento de la nueva civilización urbana (del tiempo de las catedrales al tiempo de los mercaderes).<sup>4</sup> Pero no fue sino hasta el siglo XIX, una vez 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 -como 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 reque-

ría técnicas para medirlo cada vez más precisas y universales, instrumentos que permitan sincronizar con precisión las actividades de la gente, señales auditivas y visuales que marquen 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



“L’ Age d’or”, 1931. L. Buñuel & S. Dali

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 se alimenta continuamente, 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, cada generación aspira a vivir mejor que la anterior y a no reproducir sus contenidos culturales. La sucesión de las generaciones expresa el proceso de cambio social más o menos acele-

rado, pero también conlleva la emergencia de la brecha y del conflicto generacional: educadas 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 pasaron 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 etarias.

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, me-

dante el cual el individuo se socializa ocupando una serie de nuevos roles y estatus sociales, por los que va progresando por una serie de estadios vitales (infancia, juventud, adultez, 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 remplace 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. Estas ponen de manifiesto la ruptura del monolitismo cultural prevaleciente en las culturas postfigurativas, con la aparición de códigos segregados según los grupos de edad: las diferencias en el lenguaje (verbal y no verbal), la estética (o la moda), la ética (o los sistemas de

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).



“Fettuccine al pesto”, 1994, Alberto Tovalín

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,

## 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 (Barnett, 2000: 153).

El reloj digital (que se basa en un sistema binario de cálculo matemático, que funciona mediante dígitos) se hizo posible gracias al descubrimiento de que era factible 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 de este siglo. 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 cal-



culaba 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 difundiendo 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 agitada y más plural del tiempo: surgen relojes para el disfrute, relojes de diseño, relojes ecológicos (que incorporan condensadores en lugar de pilas), etc.<sup>5</sup>

De alguna manera, el reloj digital "traduce" en la vida cotidiana

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 cual-



David Bailey, 1983

quier 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 condiciona la percepción social de los actores.

El reloj digital es el símbolo emblemático de la civilización posindustrial 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 *postfigurativa*, las fases y condiciones bio-

gráficas 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 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 conti-

nuos (es decir, crean una “simultaneidad” completamente artificial). No existe ni el pasado ni el futuro, sino únicamente el presente.<sup>6</sup>

Si nos fijamos en la figura 3, podemos representar el reloj digital



“Monterrey”, 1992, Aristeo Jiménez

mediante la imagen del ordenador personal, uno de los instrumentos que previsiblemente dominarán la sociedad posmoderna y que se ba-

san 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 de 1968) las generaciones se “destemporalizan”, creándose “no tiempos” equivalentes a los “no lugares” (Augé, 1993): 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 cultural (Bourdieu, 1980) que acostumbra a ser invisible. Con la lenta pero irreversible emancipación femenina, con la emergencia de los movimientos gays y lesbianos, 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 adultez 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 “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. Este se apoya en la creciente complejidad de las culturas hegemónicas (los llamados “hiper-poderes”) y las culturas parentales (los “tele-hogares” 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 constiyan el disco blando (lo que se ve en la pantalla del ordenador). Se trata de un au-

téntico 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” (Maffesoli, 1990); 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

ravers); 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.

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 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 tan 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 (Maffesoli, 1999), es decir, el constante tránsito e intercambio de los roles y estatus generacionales.

### **Generación @. La juventud en la era digital**

Después que se complete el círculo temporal del péndulo, el valor de ser joven no tiene por qué ser necesariamente antinómico con los haberes y saberes del ser viejo. Los pueblos no pueden construir el futuro sin

memoria, pero en los momentos en que arrecian los cambios no es extraño que sean los jóvenes quienes más los sientan y los expresen (Martín-Barbero, 1998: 30).

Tras diseccionar la metáfora del reloj, y su relación con los estilos juveniles, veamos como puede aplicarse al estudio de la juventud contemporánea. En un lúcido ensayo, Jesús Martín-Barbero (1998) utilizó otra metáfora (la del palimpsesto) para aproximarse a esas identidades confusas, a esos textos juveniles que de un pasado borrado emergen borrosos en el presente.<sup>7</sup> A falta de un mapa preciso, se me permitirá esbozar una serie de reflexiones sobre la generación actual, que vive a caballo de los tres relojes señalados. Por supuesto, no se trata de postular un catálogo cerrado de características, sino de visualizar algunas paradojas que acompañan la visión del tiempo de los que hoy entran en la juventud.<sup>8</sup>

**1. Generación X versus Generación @.** La última generación del siglo XX fue bautizada con el término “generación X” por un escritor norteamericano (Douglas Coupland), que con ello pretendía sugerir la indefinición vital y la ambigüedad ideológica del post-68. ¿Cómo bautizar a los jóvenes que penetran hoy en este territorio, a la primera generación del siglo XXI? Huelga decir que las generaciones no son estructuras compactas, sino solo referentes simbólicos que identifican vagamente a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales. Desde esta perspectiva, el término “generación @” pretende expresar tres tendencias de cambio que intervienen en



*Sin título, 1992. Sindy Sherman*

este proceso: en primer lugar, el acceso universal -aunque no necesariamente general- a las nuevas tecnologías de la información y de la 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. De hecho, 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 (via *chats* por internet, viajes por Interrail, o audiciones por la MTV). Ello se corresponde con la transición de una cultura analógica, basada en la escritura y en un ciclo vital regular -continuo-, a una cultura digital basada en la imagen y en un ciclo vital discontinuo-binario (cfr. Reguillo, 1999; Valenzuela, 1998).

**2. Espacio local versus espacio global.** La juventud fue uno de los primeros grupos sociales en “globalizarse”: desde los años sesenta, los elementos estilísticos que componen la cultura juvenil (de la música a la moda) dejaron de responder a referencias locales o nacionales y pasaron a ser lenguajes universales, que gracias a los medios masivos de comunicación llegaban a todos los rincones del planeta, hasta el extremo de que un autor gramsciano profetizó la emergencia de la primera cultura realmente “internacional-popular”. Un informante de Lleida me dijo: “Para mis padres, siempre era antes de la guerra (civil) y después de la guerra... Para mí fue antes de los Beatles

y después de los Beatles”. El último tercio de siglo no ha hecho más que consolidar este proceso: la ampliación de las redes planetarias (de los canales digitales de televisión a internet), y las posibilidades reales de movilidad (del turismo juvenil a los procesos migratorios), ha aumentado la sensación de que el reloj digital se mueve al mismo ritmo para la mayor parte de los jóvenes del planeta (al menos los vinculados a Occidente, aunque sea de manera subalterna). Sin embargo, ello no significa que el espacio local haya dejado de influir en el comportamiento de los jóvenes: a menudo lo global realimenta las tendencias centripetas (como sucede, por ejemplo, con el renacimiento de movimientos independentistas entre los jóvenes catalanes o vascos).

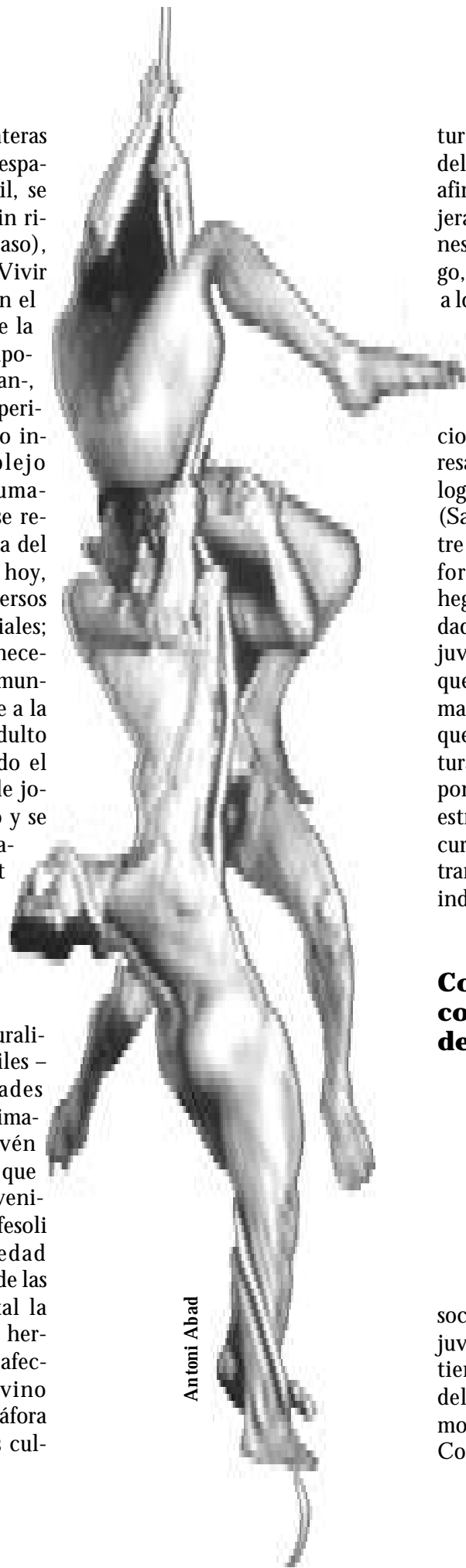
**3. Tiempo real versus tiempo virtual.** Mientras el espacio se globaliza y des-localiza de forma paralela, el tiempo se eterniza y se hace más efímero de forma sucesiva. Vivimos en el tiempo de los microrrelatos, de las microculturas y de los microsegundos. Pocas imágenes pueden representar mejor la fugacidad del presente que la noción de “tiempo real” con la que los noticiarios televisivos o cibernéticos nos comunican que un suceso, una transacción económica, un chat o un record deportivo están sucediendo. Pero al mismo tiempo, esta extrema fragmentación de los tiempos de trabajo y de los tiempos de ocio prefiguran la posibilidad del tiempo virtual. Manuel Castells (1999) ha hablado de “tiempo atemporal” y de “cultura de la virtualidad real” para referirse a la nueva concepción del tiempo que surge con el posmo-

deratismo, asociada a un sistema multimedia integrado electrónicamente. Esta concepción se caracteriza, por una parte, por la simultaneidad extrema, es decir, por la inmediatez con que fluye la información (que permite que las mismas músicas, modas y estilos sean interiorizados por jóvenes de todo el planeta al mismo tiempo). Pero por otra parte, implica también una extrema atemporalidad, en la medida en que los nuevos medios se caracterizan por los collages temporales, la hipertextualidad, la creación de momentos artificiales, míticos y místicos (como los que permiten experimentar los juegos de realidad virtual, las fiestas ravers o las nuevas religiones electrónicas). En efecto, las culturas juveniles emergentes exploran el planeta y toda la historia de la humanidad, componiendo hipertextos con infratextos de orígenes muy diversos (mezclando la cultura rap de los guetos estadounidenses con música electrónica creada en el Extremo Oriente). El uso recurrente de la telefonía móvil por parte de los jóvenes sería otro ejemplo de esta temporalidad virtual, pues añade flexibilidad a las conexiones personales y crea vínculos sociales sin que sea preciso el contacto físico inmediato. Pero también correspondería al mismo modelo otro factor que influye de manera mucho más determinante en la vida de los jóvenes: la precarización del empleo y sus consecuencias económicas y culturales.

**4. Sedentarismo versus nomadismo.** La globalización del espacio y la virtualización del tiempo convergen en la noción de nomadismo, propuesta por Maffesoli (1999) como metáfora central de la posmo-

deridad. Un espacio sin fronteras (o con fronteras tenues), un espacio desterritorializado y móvil, se corresponde con un tiempo sin ritos de paso (o con ritos sin paso), un tiempo ucrónico y dúctil. Vivir la juventud ya no es -como en el complejo Tarzán-, transitar de la naturaleza a la cultura, ni tampoco -como el complejo Peter-Pan-, resistirse a la adultez, sino experimentar la errancia del destino incierto -como en el complejo Replicante-, tomado del humanoide de Blade Runner que se rebela porque no tiene memoria del pasado. Para los jóvenes de hoy, ello significa migrar por diversos ecosistemas materiales y sociales; mudar los roles sin cambiar necesariamente el estatus, correr mundo regresando periódicamente a la casa de los padres; hacerse adulto y volver a la juventud cuando el trabajo se acaba; disfrazarse de joven cuando ya se está casado y se gana tanto como un adulto, viajar por interrail o por internet sin por ello renunciar a la identidad localizada que corresponde a una nueva solidaridad de base.

5. **Tribu versus red.** La pluralización de las biografías juveniles – y la creación de comunidades virtuales basadas en el tiempo imaginado-, corresponde al vaivén pendular entre la tribu y la red que experimentan las culturas juveniles. En un ensayo clásico, Maffesoli (1990) etiquetó a la sociedad posmoderna como “el tiempo de las tribus”, entendiendo como tal la confluencia de comunidades hermenéuticas donde fluyen los afectos y se actualizaba lo “divino social”. Se trata de una metáfora perfectamente aplicable a las cul-



Antoni Abad

turas juveniles de la segunda mitad del siglo XX, caracterizadas por reafirmar las fronteras estilísticas, las jerarquías internas y las oposiciones frente al exterior.<sup>9</sup> Sin embargo, es mucho más difícil de aplicar a los estilos juveniles emergentes en este cambio de milenio, que más que las fronteras enfatizan los pasajes, más que las jerarquías remarcan las hibridaciones, y más que las oposiciones resaltan las conexiones. Los ideólogos de la sociedad informacional (Sartori, 1998; Castells, 1999; entre otros), han propuesto la metáfora de la red para expresar la hegemonía de los flujos en la sociedad emergente, identificando a la juventud como uno de los sectores que con mayor peso se acerca a la malla de relaciones seudorreales en que se está convirtiendo la estructura social. A su vez, ello se corresponde con una ruptura de la misma estructura de ciclo vital, que de un curso lineal (como en la tribu) se transforma en un curso discontinuo, individualizado y polimorfo.

### **Conclusión. La construcción juvenil del tiempo**

Ver un mundo en un grano de arena... Y la eternidad en una hora. (William Blake)  
El tiempo se divide siempre en innumerables futuros... (Jorge Luis Borges)

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. Como sugieren las citas de estos dos

escritores visionarios, la arena y el tiempo pueden ser metáforas adecuadas para comprender mundos y visualizar futuros (necesariamente poliformes). En este ensayo hemos utilizado libremente estas sugerencias para reflexionar sobre la cultura juvenil y sus transformaciones en este 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; sino de que los mismos jóvenes vivan 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).

Al bautizar a los jóvenes de hoy 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 anti-globalizadores, 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



“Desnudo”, 1983 D. Bailey

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.

## Citas

- 1 La metáfora del reloj fue esbozada a raíz de la II Reunión Nacional de Investigadores sobre Juventud (Ixtapan de la Sal, México, diciembre de 1998) y desarrollada en el Posgrado en Educación-Comunicación de la Fundación Universidad Central (Bogotá, marzo de 1999). Quiero agradecer las ideas que me han suministrado diversas personas: Linda Suárez (matemática de la UNAM, México), Angel Porras (ingeniero técnico), Carmen Costa y Neus Alberich (antropólogas) y otras muchas personas que me han devuelto *feed-backs* en las charlas en que he expuesto este modelo. También quiero agradecer a los responsables de *Nómadas* su insistencia en poner por escrito estas reflexiones y su paciencia para esperar el texto definitivo.
- 2 El término “reloj” proviene del catalán medieval (*reloige*) 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: Cipolla, 1999 y Barnett, 2000.

- 3 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*, 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.
- 4 Jacques Le Goff (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).
- 5 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. (Barnett, 2000: 164).
- 6 Los hologramas, por ejemplo, son una pura construcción matemática: una manera de hacer estable no 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 con relación a 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).
- 7 Creo que la perspectiva de Martín-Barbero es sustancialmente convergente con la expuesta en este ensayo (no es casual que Mead sea una de sus fuentes teóricas). El autor señalaba cuatro características centrales de nuestra cultura, que los jóvenes sienten y expresan de forma especialmente marcada: la devaluación de la memoria, la hegemonía del cuerpo, la empatía tecnológica y la contracultura política (Martín-Barbero, 1998: 32 y ss.).

- 8 Rossana Reguillo (1998) ha recordado también, a partir del caso de taggers, punks y ravers, cómo la negación del futuro se reviste en las culturas juveniles contemporáneas de revivalismo pseudo-religioso, tecnológicamente orientado: “La consigna ‘no hay futuro’ que ha operado como bandera interclasista entre los jóvenes (por diferentes motivos, que señalaría por tanto que todo presente es absurdo), parece estar cambiando por la de ‘no habrá futuro’, a menos ‘que nos pongamos las pilas’ como coinciden taggers, punks y ravers. Ello significa pensar y actuar en el presente a partir del compromiso con uno mismo, con el grupo y con el mundo” (Reguillo, 1998: 80).
- 9 Es el tipo de estructura que encontré investigando las tribus urbanas en la España de los ochenta y los chavos banda en el México de los noventa. (Feixa, 1998b).

---

## Bibliografía

- AUGÉ, M. *Los no-lugares. Lugares del anonimato*, Barcelona, Gedisa, 1993.
- BARNETT, J.E. *El péndulo del tiempo. De los relojes de sol a los atómicos*, Barcelona, Península, 2000.
- BOURDIEU, P. “L’action du temps”, *Le sens pratique*, Paris, Les Editions du Minuit, 1980.
- CASTELLS, M. (1996). *La era de la información. La sociedad red*, Madrid, Alianza, vol. I, 1999.
- CIPOLLA, C.M. (1981). *Las máquinas del tiempo y de la guerra*, Barcelona, Crítica, 1999.
- CUBIDES, H.J; LAVERDE, M.C.; VALDERRAMA, C.E. (eds). ‘Viviendo a toda’. *Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*, Santafé de Bogotá, Fundación Universidad Central-Siglo del Hombre Editores, 1998.

- FEIXA, C. *El Reloj de Arena. Culturas juveniles en México*, México, Centro de Estudios e Investigaciones sobre la Juventud, 1998.
- “La ciudad invisible. Territorios de las culturas juveniles”, en Cubides, Laverde & Valderrama (eds.): 83-109, 1998b.
- LE GOFF, J. “Au moyen âge, temps du marchand et temps de l’église”, *Annales ESC*, 417-433, 1960.
- MAFFESOLI, M. *El tiempo de las tribus*, Barcelona, Icaria, 1990.
- “El nomadismo fundador”, *Nómadas*, 10: 126-143, 1999.
- MARTÍN-BARBERO, J. “Jóvenes: des-orden cultural y palimpsestos de identidad”, en Cubides, Laverde & Valderrama (eds.): 22-37, 1998.
- MEAD, M. (1970). *Cultura y compromiso. El mensaje a la nueva generación*, Barcelona, Granica, 1977.
- REGUILLO, R. “El año dos mil, ética, política y estéticas: imaginarios, adscripciones y prácticas juveniles. Caso mexicano”, en Cubides, Laverde & Valderrama (eds.): 57-82, 1998.
- “Nómadas sedentarios, narrativas itinerantes. Notas sobre políticas de identidad”, *Nómadas*, 10: 128-139, 1999.
- SARTORI, G. *Homo videns. La sociedad tele-dirigida*, Madrid, Taurus, 1998.
- VALENZUELA, J.M. “Identidades juveniles”, en Cubides, Laverde & Valderrama (eds.): 38-45, 1998.