

Generación replicante

Como los androides de 'Blade Runner', los jóvenes occidentales del siglo XXI tienen todo el mundo a su alcance, pero no son amos de sus destinos. Las redes de Internet o el 'botellón' son sus paraísos artificiales

Por **CARLES FEIXA**

El significado histórico de los estudiantes y la universidad, la forma en que los unos y la otra existen en el presente, puede describirse como una metáfora, como una reproducción en miniatura de un estado histórico más elevado, metafísico. (Walter Benjamin, 1915)

En 1968 —cuando la juventud buscaba la playa bajo los adoquines— Philip K. Dick publicó una novela de ciencia-ficción con un título inquietante (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*), en la que Ridley Scott inspiraría en 1982 su película *Blade Runner*. El relato gira en torno a un grupo de androides, virtualmente idénticos al ser humano, a los que llamó *replicantes*, superiores en fuerza e iguales en inteligencia a los ingenieros genéticos que los habían creado, pero utilizados como esclavos en la peligrosa colonización de otros planetas. Tras un motín en Marte, los replicantes buscan refugio en la Tierra, donde son declarados ilegales y perseguidos por patrullas policiales especiales, las unidades *blade runner*. La descripción que la novela hace del líder de la revuelta es sintomática: Roy “tiene un aire agresivo y decidido”, “indujo al grupo a intentar la fuga”, “robó diversos psicofármacos y experimentó con ellos”, y busca “una experiencia de grupo”.

Si cambiamos Marte por el espacio escolar, la Tierra por el espacio público, los psicofármacos por combinados etílicos, los replicantes por jóvenes al borde de la mayoría de edad, y los *blade runners* por adultos al borde de un ataque de nervios, quizá podamos encontrar alguna analogía con el moderno *botellón*.

La palabra “diversión” tiene una doble filiación latina: la más conocida viene de *distractione*, que significa fiesta y pasatiempo, pero también remonta a *diversione*, que significa divergencia y contestación. Ambos significados confluyen en los sucesos de Pozuelo de Alarcón, en los que el *botellón*, más que como la causa (de todos los males de la juventud actual) o la consecuencia (de todos los pecados de la sociedad adulta), aparece como un síntoma, como una metáfora de la generación que entra ahora en la universidad. Pues, como ya intuyese Walter Benjamin en su tiempo, los estudiantes suelen reproducir en miniatura —en forma de comedia o de tragedia— las esperanzas y los miedos de cada momento presente.

Así como los sueños de la razón producen monstruos, el súbito despertar de una juventud aparentemente dormida suele invocar nuestros propios fantasmas familiares. Adolescentes acomodados rebelándose por el derecho a consumir alcohol en el espacio público, universitarios protestando contra Bolonia, *mileuristas* hiperformados condenados a la precariedad laboral, bandas urbanas provocando pánicos morales: son las múltiples caras de una generación inquieta, que suscita, sin términos medios, compasión o condena, ya sea en forma de prédica parental o de carta al director. Pero si queremos ir más allá del *botellón*, quizá debiéramos preguntarnos si lo que está cambiando no es el propio concepto de juventud como fase más o menos prolongada de transición a la vida adulta. Me explicaré con un símil literario, que alude a tres modelos distintos de juventud: Tarzán, Peter Pan y *Blade Runner*.

El modelo tradicional de juventud se basa en lo que podemos denominar el “síndrome de Tarzán”. Fue inventado por Rousseau a finales del siglo XVIII y perduró hasta mediados del siglo XX. Se basa en el eter-

no debate entre naturaleza y cultura: ¿puede todo menor ser “encauzado” mediante buenas prácticas de crianza o de socialización? El adolescente aparece como el buen salvaje que inevitablemente tiene que ser civilizado, un ser que contiene todos los potenciales de la especie humana, que aún no ha desarrollado porque se mantiene puro e incorrupto. La rápida transición del juego al trabajo, la temprana inserción profesional y matrimonial, la participación en ritos de paso como el servicio militar, se-

El modelo moderno de juventud se basa en lo que podemos denominar el “síndrome de Peter Pan”. Lo asumieron los felices *teenagers* de posguerra y fue teorizado por los ideólogos de la contracultura (como Theodore Roszak), así como por algunas estrellas del rock (como The Who y los Beatles). En el mundo occidental este modelo se convirtió en hegemónico durante la segunda mitad del siglo XX, con el telón de fondo de la sociedad de consumo y aquel capitalismo maduro que había pro-

drome de *Blade Runner*”. Emerge a finales del siglo XX y está llamado a convertirse en hegemónico en el siglo XXI. Sus teóricos son los ideólogos de la sociedad red —tanto los oficiales como los *hackers* alternativos— que preconizan la fusión entre trabajo y ocio, entre inteligencia artificial y experimentación social, e intentan exportar al mundo adolescente sus sueños de expansión mental, tecnologías humanizadas y autoaprendizaje. Los adolescentes serían seres artificiales, medio robots y medio humanos, escindidos entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y la voluntad de emanciparse. Como no tienen “memoria”, todavía no tienen “conciencia”, y por lo tanto no son plenamente libres para construir su futuro. En cambio, han estado programados para utilizar todas las potencialidades de las nuevas tecnologías, por lo que son los mejor preparados para adaptarse a los cambios, para afrontar el futuro sin los prejuicios de sus progenitores. Pero su rebelión está condenada al fracaso: sólo pueden protagonizar revueltas episódicas y estériles, esperando adquirir algún día la “conciencia” que los hará adultos. Como los replicantes, tienen todo el mundo a su alcance, pero no son amos de sus destinos. Y como *blade runners*, los adultos sienten hacia ellos una mezcla de fascinación y de miedo.

El resultado es un modelo híbrido y ambivalente de adolescencia, a caballo entre una creciente infantilización social, que se traduce en dependencia económica y falta de espacios de responsabilidad, y una creciente versatilidad intelectual, que se expresa en el acceso privilegiado a las nuevas tecnologías, corrientes estéticas e ideológicas. Las transiciones discontinuas hacia la edad adulta, el retraso en el acceso al trabajo y a la residencia, la configuración de redes adolescentes a escala planetaria, la emergencia de paraísos artificiales como las comunidades de Internet o el propio *botellón* —en el que vivir cada semana cierta experiencia de comunidad, de aquel “divino social” teorizado por Michel Maffesoli— serían los rasgos característicos de un modelo de inserción “virtual” en la sociedad. Se trata de un relato de juventud que narra el paso de la cultura visual al hipertexto, de la *galaxia McLuhan* a la *galaxia Gates*.

Tarzán, Peter Pan y *Blade Runner* no constituyen modelos excluyentes, sino más bien variantes de la experiencia juvenil que pueden convivir en el momento presente. Hoy siguen existiendo instituciones en las que predomina el modelo de transición a la vida adulta simbolizado por Tarzán, otras en las que persiste el modelo de resistencia a hacerse adulto caracterizado por Peter Pan, y otras en las que emerge el modelo yo-yo representado por la figura del replicante. Si la juventud ha dejado de ser un *rito de paso* para convertirse en una *ritualización del impasse* (un sueño del que cuesta despertar), el *botellón* aparece como una especie de *limbo*, un espacio liminar entre el infierno *mileurista* y el paraíso *yuppy*. Entre la represión indiscriminada del *botellón* y la promoción del *vinum et circenses* a cargo de las administraciones públicas, quizá exista una tercera vía que trate a los jóvenes, no como replicantes, sino como ciudadanos capaces de inventarse como actores sociales.

Carles Feixa es profesor de antropología social en la Universidad de Lleida y *visiting fellow* en la de Newcastle (Reino Unido). Ha publicado *De jóvenes, bandas y tribus* (Ariel, 4ª edición 2008).



EULOGIA MERLE

Quedan atrás Tarzán y Peter Pan, Gutenberg y McLuhan. Se entra en la galaxia Gates

El 'botellón' es una especie de limbo, un espacio entre el infierno 'mileurista' y el paraíso 'yuppy'

rían rasgos característicos de un modelo de adolescencia basado en una inserción “orgánica” en la sociedad. Se trata de un relato de juventud que narra el paso de la cultura oral a la cultura escrita, de la *galaxia Homero* a la *galaxia Gutenberg*.

clamado como lema el *Forever Young*. El adolescente aparece como el nuevo sujeto revolucionario —o el nuevo héroe consumista— que se rebela contra la sociedad adulta y se resiste a formar parte de su estructura, al menos temporalmente. Ello se consigue alargando el periodo de escolaridad y creando espacios-tiempo de ocio en los que los jóvenes puedan vivir su particular País de Nunca Jamás (aunque algún día, como Wendy, acaben por regresar al mundo real). Las lentas transiciones a la edad adulta, el alargamiento del periodo formativo, la emergencia de “tribus” y de subculturas juveniles, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción “mecánica” en la sociedad. Se trata de un relato de juventud que narra el paso de la cultura escrita a la cultura visual, de la *galaxia Gutenberg* a la *galaxia McLuhan*.

El modelo posmoderno de juventud se basa en lo que podemos denominar el “sín-