

LOS ADOLESCENTES, GENERACIÓN REPLICANTE

Como los androides de 'Blade Runner' ¹, 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

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)



¹ **Blade Runner** es una película de ciencia ficción estadounidense, dirigida por Ridley Scott, estrenada en 1982 y basada, lejanamente, en la novela de Philip K. Dick **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968))**. Se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción y precursora del género cyberpunk. Obtuvo dos nominaciones a los Óscar. La película transcurre en una versión distópica de la ciudad de Los Ángeles, EE.UU., durante el mes de noviembre de 2019. **La película describe un futuro en el que seres fabricados a través de la ingeniería genética, a los que se denomina replicantes, son empleados en trabajos peligrosos y como esclavos en las "colonias exteriores" de la Tierra. Estos replicantes, fabricados por Tyrell Corporation para ser "más humanos que los humanos" -especialmente los modelos Nexus-6- se asemejan físicamente a los humanos (aunque tienen una mayor agilidad y fuerza física) pero carecen de la misma respuesta emocional y de empatía. Los replicantes fueron declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín. Un cuerpo especial de la policía — los blade runners — se encarga de rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se encuentran en la Tierra.**

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 étlicos, 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**².



² **Botellón** es un término que describe **la costumbre extendida en España desde finales del siglo XX, sobre todo entre los jóvenes, de consumir bebidas alcohólicas, acompañadas o no de comida, refrescos, tabaco u otras drogas, en grupos numerosos en la vía pública.** La costumbre de beber en la calle introdujo el nuevo uso del término. El fenómeno ha sido estudiado por los sociólogos, que lo definen como: **reunión masiva de jóvenes de entre 16 y 24 años, fundamentalmente, en espacios abiertos de libre acceso, para beber la bebida que han adquirido previamente en comercios, escuchar música, y hablar.**

Debido a los problemas sociales que generaba este tipo de actividades, el Ministro del Interior (de quién dependía entonces el Plan Nacional sobre Drogas) propuso en febrero de 2002 la conocida como **ley antibotellón**, que prohibía el consumo en la calle, regulaba horarios de venta y promoción del alcohol. Ante las resistencias y críticas planteadas, esta ley no se aprobó, y tras la siguiente remodelación ministerial el gobierno abandonó discretamente el proyecto.

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, España, 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.

1-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 eterno 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, serían 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*.

2-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 proclamado 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.

3-El modelo posmoderno de juventud se basa en lo que podemos denominar el "síndrome 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.

Por **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).

Publicado en El País de Madrid el 18 de septiembre de 2009