

CONGRESO



Mesa Redonda 3: "Estilos de vida familiares"
Miércoles, 15 Octubre 2008

**"NUEVAS TECNOLOGÍAS Y RELACIONES HUMANAS:
TARZÁN, PETER PAN, BLADE RUNNER"**

CARLES FEIXA
ANTROPÓLOGO

Tarzán, Peter Pan y Blade Runner son tres relatos literarios y cinematográficos que han formado el imaginario de distintas generaciones. Se trata de tres modelos que nos permiten reflexionar sobre las modalidades de “socialización” en distintos tipos de culturas. Pero también pueden ser otros tantos modelos para reflexionar sobre las relaciones entre nuevas tecnologías y desarrollo humano. El primer modelo, el síndrome de Tarzán, fue inventado por Rousseau a finales del siglo XVIII y perduró hasta mediados del siglo XX. Según este modelo, el adolescente sería el buen salvaje que inevitablemente hay que civilizar, a un ser que contiene todos los potenciales de la especie humana, que todavía no ha desarrollado porque se mantiene puro e incorrupto. El segundo modelo, el síndrome de Peter Pan, fue inventado por los felices teenagers de posguerra, y se convirtió en hegemónico en la segunda mitad del siglo XX, gracias en buena parte al potencial de la sociedad de consumo y del capitalismo maduro. El tercer modelo, finalmente, que se basa en lo que podríamos denominar el síndrome de Blade Runner, emerge en este final de siglo y está llamado a devenir hegemónico en la sociedad futura. Como los replicantes de la película de Ridley Scott, los adolescentes sueño seres artificiales, medio robots y medio humanos, escindidos entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y la voluntad de emanciparse. Todo ello se ilustra con la historia de vida de una joven tecnokid, que nos habla de los videojuegos, el móvil, el chat y expresa su visión del replicante como metáfora de la sociedad informacional.



I Introducción

Tarzán, Peter Pan y Blade Runner son tres relatos literarios y cinematográficos que han formado el imaginario de distintas generaciones. Se trata de tres modelos que nos permiten reflexionar sobre las modalidades de “socialización” en distintos tipos de culturas. Pero también pueden ser otros tantos modelos para reflexionar sobre las relaciones entre nuevas tecnologías y desarrollo humano. El primer modelo, el síndrome de Tarzán, fue inventado por Rousseau a finales del siglo XVIII y perduró hasta mediados del siglo XX. Según este modelo, el adolescente sería el buen salvaje que inevitablemente hay que civilizar, a un ser que contiene todos los potenciales de la especie humana, que todavía no ha desarrollado porque se mantiene puro e incorrupto. El segundo modelo, el síndrome de Peter Pan, fue inventado por los felices teenagers de posguerra, y se convirtió en hegemónico en la segunda mitad del siglo XX, gracias en buena parte al potencial de la sociedad de consumo y del capitalismo maduro. El tercer modelo, finalmente, que se basa en lo que podríamos denominar el síndrome de Blade Runner, emerge en este final de siglo y está llamado a devenir hegemónico en la sociedad futura. Como los replicantes de la película de Ridley Scott, los adolescentes sueñan seres artificiales, medio robots y medios humanos, escindidos entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y la voluntad de emanciparse. Todo ello se ilustra con la historia de vida de una joven tecnokid, que nos habla de los videojuegos, el móvil, el chat y expresa su visión del replicante como metáfora de la sociedad informacional.



El síndrome del niño salvaje: Tarzán

«Tarzán de los Monos, alevín de hombre primitivo, ofrecía una imagen llena de patetismo y promesas. Era como una alegoría de los primeros pasos a través de la negra noche de la ignorancia en busca de la luz del conocimiento.»
(E. R. Burroughs, Tarzán de los monos, 1912)

El primer modelo de juventud, que 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. El relato de Tarzán es un ejemplo de otros tantos testimonios periodísticos, literarios y cinematográficos de «niños salvajes» o «emboscados»: menores perdidos o raptados y educados por animales o por tribus primitivas. Se trata de un mito —y de algunos casos verídicos— que pusieron sobre el tapete una de las cuestiones centrales de la ciencia social moderna: el debate *nature or nurture* (naturaleza o crianza). ¿La naturaleza humana se basa en la biología o bien en la educación? ¿La adolescencia es una fase natural del desarrollo o bien un invento de la civilización? ¿Puede todo menor ser «encauzado» mediante buenas prácticas de crianza o de socialización?

Tarzán de los monos fue escrito por E. R. Burroughs en 1912 y se popularizó, sobre todo, gracias a las películas producidas por Hollywood en el periodo de entreguerras. La historia es conocida: En 1888, en plena era colonial, un joven aristócrata inglés, lord Greystoke, es enviado por la corona británica a la costa occidental de África para intervenir en una disputa con otra potencia colonial que utilizaba a ciertas tribus que vivían a orillas de río Congo como soldados y recolectores de caucho. El lord viaja con su esposa, pero se produce una rebelión en la nave y son



abandonados a su suerte en plena selva. Allí construyen una cabaña esperando que alguien les rescate: en ella nace su hijo. Cuando los padres mueren, el bebé es adoptado por una gorila que acababa de perder a su cría: la mona lo amamanta y lo cuida como si fuera su propio hijo. A medida que crece, sus rasgos diferenciales van haciéndose más evidentes y despertando la animosidad del jefe y del resto de la banda. Además del aspecto físico, su diferencia se expresa, sobre todo, en los ritmos y los contenidos de su aprendizaje: «A veces, Kala debatía con las hembras mayores la cuestión, pero ninguna de ellas comprendía cómo era posible que aquel joven tardara tanto en aprender a valerse, a cuidar de sí mismo.» Sin embargo, «en el esclarecido cerebro de Tarzán se agitaban siempre infinidad de ideas, detrás de las cuales, en el fondo, bullía su admirable capacidad de raciocinio».

Su pubertad es mucho más tardía que la de sus coetáneos gorilas, y su desarrollo físico mucho menor: que no le crezca el pelo es motivo de burla entre sus coetáneos (por eso lo bautizan como *Tarzán*, que significa piel blanca). Pero cuando llega a la adolescencia, su capacidad para aprender y su ingenio son muy superiores: se vale de ellos para sobrevivir en la jungla. Además de aprender a cazar (y a matar), también aprende a leer por su propia cuenta en la cabaña de los que fueron sus padres (aunque él todavía no lo sepa). Poco a poco va tomando conciencia de que pertenece «a una raza distinta a la de sus salvajes y peludos compañeros». Después del contacto con los negros (descritos con tonos racistas), llegará el contacto con los blancos y su enamoramiento de Jane, la hija de un rico americano prometida con un inglés que se hacía pasar por el heredero de lord Greystoke. Un profesor francés, el señor D'Arnot, le tomará afecto e intentará



«civilizarlo». Sus esfuerzos se verán compensados por la capacidad de aprendizaje del muchacho: «Se había ido acostumbrando poco a poco a los ruidos extraños y a las peculiares costumbres de la civilización [...].

Había sido un alumno tan aplicado, que el joven francés vio compensados sus esfuerzos pedagógicos y eso le animó a convertir a Tarzán de los Monos en un caballero elegante en cuanto a modales y lenguaje.» Con él viaja a la civilización: a París primero y después a Baltimore. Pese a que, en la ciudad (en la vida adulta), todo son cortapisas y convencionalismos, y la tentación de volver a la libertad de la selva (a los felices años infantiles) es grande, se impone el deber en forma de amor: «Yo he venido a través de los siglos, desde un pasado nebuloso y remoto, desde la caverna del hombre primitivo, con objeto de reclamarte para mí. Por ti me he convertido en hombre civilizado.» — le confiesa a su amada.

Si aplicamos este relato al modelo de juventud implícito, el adolescente sería el buen salvaje que inevitablemente se tiene que civilizar, un ser que contiene todos los potenciales de la especie humana, que aún no ha desarrollado porque se mantiene puro e incorrupto. Frente a la edad adulta, el joven manifiesta el mismo desconcierto que Tarzán hacia la civilización, una mezcla de fascinación y miedo. Lo mismo sucede con los adultos que miran a este ser por «amaestran»: ¿Debe mantenerse al adolescente aislado en su selva infantil, o hay que integrarlo en la civilización adulta? Las rápidas transiciones del juego al trabajo, la temprana inserción profesional y matrimonial, la participación en rituales de paso, como el servicio militar, serían rasgos característicos de un modelo de adolescencia basado en una inserción «orgánica» en la sociedad. Se trata de un relato de juventud, de una odisea textual, que



narra el paso de la cultura oral a la cultura escrita, de la *galaxia Homero* a la *galaxia Guttenberg*.

El síndrome del eterno adolescente: Peter Pan

«— ¿Y me haría ir a la escuela? —preguntó Peter con astucia.
— Sí
—¿Y después a una oficina?
— Creo que sí.
—¿Y pronto sería un hombre?
— Muy pronto.
— Pues no quiero ir al colegio ni aprender cosas serias. No quiero hacerme hombre. ¡Oh mamá de Wendy, qué angustia despertarme y verme con barba!»

(J. M. Barrie, Peter Pan y Wendy, 1904)

El segundo modelo de juventud, que se basa en lo que podemos denominar el «síndrome de Peter Pan», fue inventado por los felices *teenagers* de posguerra y teorizado por los ideólogos de la contracultura (como Theodore Roszak) y por algunas estrellas del rock (como The Who) después de la ruptura generacional de 1968. El modelo se convirtió en hegemónico en el mundo occidental durante la segunda mitad del siglo xx, gracias, en buena parte, al potencial de la sociedad de consumo y del capitalismo maduro (pero también gracias a la complicidad entre jóvenes y adultos para alargar esta fase de formación y diversión).

Peter Pan y Wendy fue escrito por James M. Barrie en 1904, traducido a casi todos los idiomas del mundo y llevado a la pantalla en múltiples ocasiones (tanto en dibujos animados como en versiones cinematográficas para un público infantil, pero también adulto). La historia es conocida: Wendy era la primera hija de un matrimonio inglés,



cuya madre le contaba cuentos de hadas antes de irse a dormir. La obra empieza así: «Todos los niños crecen, menos uno. Y pronto saben que han de crecer... Los dos años son el principio del fin.» La mayor parte del relato consiste en el viaje de Wendy y sus hermanos al País de Nunca Jamás, donde vivía un tal Pedro Pan, personaje favorito de sus cuentos. Se trata del país de la infancia, donde nadie quiere crecer y todos viven aventuras sin límite, aunque al final regresan a casa. Cuando la niña le pregunta por qué se escapó de la Tierra, Peter Pan responde: «Fue porque escuché a mi padre y a mi madre que hablaban de qué sería cuando fuera mayor. ¡No quiero ser nunca mayor, de ninguna manera! Quiero ser siempre niño y divertirme.» No sólo no tenía madre, sino que no tenía el mínimo deseo de tenerla: «Consideraba que las mamás eran personas muy pasadas de moda.» Pan no sabe su edad y, de hecho, no tiene noción del tiempo ni del deber: la vida es un juego. El País de Nunca Jamás, donde viven niños perdidos, piratas, pieles rojas y fieras poco salvajes, recuerda a veces a alguna idílica comuna *hippy*, donde los «adolescentes perdidos» de la burguesía vivían al día, comunitariamente, sin presencia de adultos, e intentaban mezclar el trabajo con el juego, vivir la libertad sin autoridad. Después de una etapa de aventuras, Wendy vuelve a su casa con sus padres, llevando con ella a sus hermanos y también a los niños perdidos que habían crecido en el País de Nunca Jamás. Sólo se quedan allí Peter Pan y Campanilla.

En el último capítulo, titulado «Wendy creció», se cuenta cómo la muchacha y sus amigos se hace mayores: estudian, trabajan, se casan y tienen hijos. Transformada en mamá por el paso del tiempo, escucha cómo su hija pequeña le pregunta por qué los mayores olvidan la habilidad para volar, a lo que responde: «Porque ya no están alegres, ni



son inocentes, ni insensibles.» Después de muchos años, Peter Pan regresa y constata sorprendido que «él era todavía un niño, pero ella, en cambio, una persona mayor». Por ello se produce un reemplazo generacional y se comunica con la pequeña Margarita, que finalmente vuela con él sin que su mamá pueda evitarlo. El relato acaba así: «Cuando Margarita será grande tendrá una niña, que será también la madrecita de Pedro; y así pasará siempre, siempre, mientras los niños sean alegres, inocentes y un poco egoístas.»

Si aplicamos este relato al modelo de juventud implícito, el adolescente sería el nuevo sujeto revolucionario —o el nuevo héroe consumista— que se rebela contra la sociedad adulta —o reproduce hasta la caricatura sus excesos— y se resiste a formar parte de su estructura, al menos durante un tiempo más o menos largo: en la sociedad posindustrial, es mejor ser —o parecer— joven que mayor. Ello se consigue alargando el periodo de escolaridad (tanto la obligatoria como la vocacional) y, sobre todo, creando espacios-tiempos de ocio (comerciales o alternativos) donde los jóvenes puedan vivir provisionalmente en un paraíso («Todo un Mundo» era el lema de una famosa macrodiscoteca). En este País de Nunca Jamás predominan otros lenguajes, otras estéticas, otras músicas, otras reglas. Pero llega un momento, más o menos voluntario, más o menos tardío, en que deben abandonarlo. Las lentas transiciones frente a la edad adulta, el proceso acelerado de escolarización, la creación de microsociedades adolescentes —tanto en la educación como en el ocio—, el aumento de la capacidad adquisitiva de los jóvenes, la desaparición de los rituales de paso hacia la edad adulta, la emergencia de «tribus» y subculturas juveniles, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción «mecánica» en la sociedad. Se trata de un relato de juventud,



de una odisea contextual, que narra el paso de la cultura escrita a la cultura visual, de la *galaxia Guttenberg* a la *galaxia McLuhan*.

El síndrome del replicante: *Blade Runner*

«Roy Baty tiene un aire agresivo y decidido de autoridad ersatz. Dotado de preocupaciones místicas, este androide indujo al grupo a intentar la fuga, apoyando ideológicamente su propuesta con una presuntuosa ficción acerca del carácter sagrado de la supuesta 'vida' de los androides. Además robó diversos psicofármacos y experimentó con ellos; fue sorprendido y argumentó que esperaba obtener en los androides una experiencia de grupo similar a la del Mercerismo que, según declaró, seguía siendo imposible para ellos.»

(Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, 1968)

El tercer modelo de juventud, que 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 del ciberespacio —tanto los oficiales como los *hackers* alternativos—, que preconizan la fusión entre inteligencia artificial y experimentación social, e intentan exportar al mundo adolescente sus sueños de expansión mental, tecnologías humanizadas y autoaprendizaje.

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? es una novela creada por Philip K. Dick en 1968 —una fecha emblemática para la juventud— y popularizada gracias a la insuperable versión cinematográfica que Ridley Scott le dedicó en 1982 y cuyo título ha acabado por hacer olvidar al original: *Blade Runner*. La historia es conocida en su contexto, pero no en los detalles: mientras que en la novela los hechos suceden en San Francisco en 1992, en el filme pasan en Los Ángeles en 2019. Una gran explosión nuclear ha estado a punto de acabar con la vida en la



Tierra, causando la extinción de la mayor parte de especies vivas. La Corporación Tyrell había adelantado la formación robótica a la fase

NEXUS, un ser virtualmente igual al hombre, al que llamó «replicante». Los replicantes eran superiores en fuerza y agilidad e iguales en inteligencia a los ingenieros genéticos que los habían creado, pero eran utilizados como esclavos en el espacio exterior, en la peligrosa colonización de otros planetas. Después de un motín de un grupo de androides, estos fueron declarados ilegales en la Tierra, bajo pena de muerte. Patrullas especiales de la policía —unidades Blade Runner— tenían la orden de aniquilarlos, lo que no era considerado una ejecución, sino una jubilación.

Tanto la novela como la película se basan en la relación de amor-odio entre un pequeño grupo de androides y un Blade Runner cuya misión es aniquilarlos. Como en un juego de espejos cóncavos, ambas partes van tomando conciencia de sí mismos a medida que se pelean con el otro. Los androides reconocen: «Somos máquinas, estampadas como tapones de botella. Es una ilusión ésta de que existo realmente, personalmente. Soy sólo un modelo de serie.» Pero, al mismo tiempo, van explorando una nueva identidad, basada en la voluntad «de diferenciarse de algún modo». «Nosotros no nacemos, no crecemos. En lugar de morir de vejez o enfermedad, nos vamos desgastando... Me han dicho que es bueno si no piensas demasiado...» En cuanto al Blade Runner, siente fascinación por sus perseguidos y acaba enamorándose y acostándose con una replicante. La descripción que el informe policial hace del líder de la revuelta, Roy, no puede separarse del momento en que se escribe el libro (1968): el androide «tiene un aire agresivo y decidido», está «dotado de preocupaciones místicas», «indujo



al grupo a intentar la fuga», el cual apoyó su propuesta como una ideología salvadora, «robó diversos psicofármacos y experimentó con ellos»; y tenía como máximo objetivo buscar «una experiencia de grupo». ¿No recuerda todo eso a la rebeldía juvenil de cualquier comuna *hippy* o piso de estudiantes de la época?

Si aplicamos este relato al modelo de juventud implícito, los adolescentes son 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», no pueden tener conciencia, y por esto 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. Su rebelión está condenada al fracaso: sólo pueden protagonizar revueltas episódicas y estériles, esperando adquirir algún día la «conciencia» que los hará mayores. Como los replicantes, los adolescentes tienen todo el mundo a su alcance, pero no son amos de sus destinos. Y como Blade Runners, los adultos vacilan entre la fascinación de la juventud y la necesidad de exterminar la raíz de cualquier desviación de la norma. El resultado es un modelo híbrido y ambivalente de adolescencia, a caballo entre una creciente infantilización social, que se traduce en dependencia económica y falta de espacios de responsabilización, y una creciente madurez intelectual, que se expresa en el acceso a las nuevas tecnologías de la comunicación, a las nuevas corrientes estéticas e ideológicas, etc. Las transiciones discontinuas hacia la edad adulta, la infantilización social de los adolescentes, el retraso permanente en el acceso al trabajo y a la residencia, la emergencia de mundos artificiales como las



comunidades de internautas, la configuración de redes adolescentes a escala planetaria, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción «virtual» en la sociedad. Se trata de un relato de juventud, de una odisea hipertextual, que narra el paso de la cultura visual a la cultura multimedia, de la *galaxia McLuhan* a la *galaxia Gates*.

Sardust: “Mi vida es un videojuego”

Hay una lucha dentro de mí, que es hacerme mayor. Una parte de mi se ha ido, pero a veces sale... Soy una replicante, Soy como la sobrina de Tyrell, que es un experimento, que no tiene límites de tiempo. Es el tiempo, es el tiempo...

(Stardust)

El relato de Blade Runner, guarda una explícita correspondencia con el de Stardust, una *tecnogirl* catalana que ahora vive en Berlín, que fue quien me dio la idea del replicante como metáfora de la juventud contemporánea, en una serie de entrevistas realizadas entre 1998 y 2004, mientras ella experimentaba la aventura de hacerse adulta en la sociedad digital. Lo que sigue son fragmentos de su historia de vida, que refiere el papel de los videojuegos, el móvil e Internet en la vida cotidiana de la generación @.

Mi vida es un videojuego

Cuando yo tenía trece años, me compré una Game Boy. La Game Boy ha sido el juego que más he utilizado en mi vida, la utilizo todavía ahora, me encanta la Game Boy, ¿no? La (Play) Station (no), no me han gustado nunca los juegos que se tienen que conectar en la tele y así ... La vi por primera vez en casa del novio de mi tía, porque su sobrino tenía una, pero no me gustó



nunca la Play Station. Cuando estaba triste yo cogía la Game Boy y se me olvidaba todo, cuándo no sabía qué hacer, no quería leer ningún libro, ¡Game Boy! Realmente si estás todo el santo día con los videojuegos son malos como todo, si tú estás todo el santo día leyendo un libro té volverás loco, si estás todo el santo día mirando la tele acabarás tonto. La Game Boy, los videojuegos dosificados, a mí me han servido mucho. Yo creo que tengo mucha más agudeza visual ahora, mis ojos van mucho más rápido mirando las cosas, ¿no? Capto imágenes mucho más rápido ahora, hablo mucho más rápido, eso ya es de mi cerebro. ¡Quiero a la Game Boy tío! A ver, querer es un decir, ¿no? Pero me encanta la Game Boy y a mi sobrino, que ahora tiene siete años, le quiero comprar una Game Boy por Reyes, igual su madre no me deja. ¿No sé, encuentro que tampoco es tan malo, la Game Boy hace que los niños se relacionen, porque para pasar pantallas te tienes que abrir a otra persona, sino te abres no puedes pasarlas, ¿no? La música y los ritmillos de la Game Boy los encuentras después en la música tecno. O también expresiones como "Este tío está game over", "Estoy out"!, o "Estoy sin batería", "Parece que estéis en un videojuego". Tú te creabas la paranoia de que tu vida era un videojuego, ¿no? Veías a un tío superraro y decías: "Este tío parece de la última etapa de un videojuego, tío, de la última pantalla de un videojuego, que lo tienes que matar, lo tienes que golpear". "Estás acabado", eso lo dicen en inglés, "You are game over", pssst, no puedes más: ¡Estás acabado, tío!



La era del móvil

Entonces me empezó a entrar la era del móvil, todo el mundo móvil, móvil, móvil. Y con diecinueve años mi padre se compró lo primer móvil, que era un Motorola de estos enormes, que pesaba un montón. Parece una manera de decir: es mi móvil, es mi territorio, es una cosa mía, es como una extensión de mí mismo el móvil porque la carátula la he escogido yo, ¿no? Yo para decir que fumo marihuana meto hojitas de marihuana en el móvil. Para que mi móvil no suene igual que el tuyo meto la canción del Perico de los Palotes, ¿no? Yo creo que el móvil ha llegado a ser una pieza de ropa aparte, es una pieza de identificación de la persona, que se pueda permitir un móvil evidentemente, que ahora se lo puede permitir todo el mundo me parece. Pero con los adolescentes es eso, quien no tiene móvil no tiene nada, quien puede enviar un mensaje: como estaremos en contacto para enviarte un mensaje a ver donde estás y que vas a hacer el fin de semana y para encontrarnos y tal, no sé qué, no sé cuantos. Cuando empiezas a tener móvil envías muchos mensajes, pero cuando ya hace dos años o tres que tienes ... el mensaje vale pasta, ¿sabes? Llamas y punto. ¿Lo tenía antes con tarjeta yo el teléfono, pero ahora desde que empecé a trabajar a la Academia, sabía que tendría un sueldo fijo al mes, pues valía más con cuota porque claro, sale mucho más a cuenta con cuota, ¿eh?



Los chats es el carnaval permanente

Lo que ha influenciado a mi generación es el e-mail, ya no hay distancias, nada es imposible, yo te puedo enviar una foto que me acabo de hacer hace cinco minutos con la webcam, y al cabo de un segundo la tienes en tu casa. Yo empecé a introducirme en Internet hace relativamente poco, hubiera podido hacerlo mucho antes, pero en casa mía no teníamos modem, el ordenador era una máquina de escribir y punto, ¿no? Cuando yo empecé a prepararme para ir a Berlín, pensé, te lo dije a ti Carles, ¿te acuerdas?: "¿Como se hace un e-mail, cómo puedo tener un correo electrónico que lo pueda consultar desde Berlín?". Tú me dijiste: "Vas a Yahoo o Hotmail y te haces una cuenta allí". Y yo pensaba: ¿una cuenta? ¿qué cojones es eso? ¡Imagínate! ¡Tú sabías más que yo! Pero claro yo no tenía necesidad todavía de Internet, porque todo lo tenía en el pueblo y en Lleida, la única persona que estaba lejos era mi prima, que estaba en Manchester, pero la llamaba siempre por teléfono o llamaba ella o nos escribíamos cartas normales, tradicionales. Entonces te lo te dije porque tenía que ir a Berlín, pensé: tengo que empezarme a familiarizar con eso porque para comunicarme con la gente de aquí, necesitaré un e-mail, ¿no? Y mi prima me dijo: "No seas burra, hazte un e-mail, que así hablaremos por e-mail, no sé qué". Y bueno, entonces me hice un e-mail en Yahoo, que es el que todavía tengo. Y claro, los primeros días flipas, porque realmente no sabes lo que estás haciendo, pero poco a poco... Eso fue el año 2000. ¡Ahora no podría pasar sin, eh! Sin móvil quizás sí, pero sin correo electrónico no. Porque tengo muchos contactos con mucha gente y entonces con los Erasmus



es la manera con que yo me contacto, con los messengers del Hotmail y del Yahoo es como hablamos, ¿no? Porque de otra manera no puedo hablar, porque es muy caro. El teléfono también, pero el teléfono es el teléfono, y el móvil mola mucho, te envían mensajitos, pim pam.

Soy una replicante

Yo lo veo así: los replicantes son los adolescentes que saben que la adolescencia no dura siempre, pero que no saben cuándo se acabará. Yo, a los dieciséis años o a los dieciocho, no me creía que cambiase de manera de pensar, nunca. Y tal vez he dejado de ser replicante ahora, ya, poco a poco me convertiré en un Rick Deckard que perseguirá replicantes por la discoteca. Bueno, para mí cuando eres adolescente entras en un mundo en el que sólo haces que conocer gente, lo que más me importaba era conocer disc-jockeys, y ver disc-jockeys, y escuchar música y esto... ¡Y ser replicante! Yo me acuerdo que tuve muchos problemas en casa. Mi padre era un Rick Deckard espectacular, (quería) retirar replicantes, porque yo tenía un miedo a que me retirase... Cuando tienes dieciséis años no piensas que se te acabará el tiempo de ser replicante, pero cuando cumples los veinte, que ya cambias de uno al dos, y piensas: «¡Ostras, que he cambiado de uno al dos! ¡Ya no tengo un 1 delante, tengo un 2!». Sigo siendo como una replicante, sigo estando contra el sistema, yo aún me siento joven. Sé que algún día me llegará mi hora, la de dejar de ser joven y después la de dejar de vivir, que se me acabará la vida algún día, pero noto que me están cayendo los ídolos, ya no tengo una fe absoluta en la música, me estoy volviendo una incrédula... Es la vida lo que realmente me da



fuerzas para vivirla, ya es bastante interesante por sí misma. Antes no lo veía así. Por esto tal vez me preocupo por los accidentes de coche. Tomo más responsabilidad y aprecio más la vida de lo que la apreciaba antes. Es la frase del libro del Philip K. Dick: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* El blade runner es Deckard, el corredor de la luz, Harrison Ford: “Yo no voy persiguiendo a nadie por su condición”. Creo que me persigo a mí misma incluso. Hay una lucha dentro de mí misma, que es el hacerse mayor. Una parte de mí se ha ido, pero a veces sale... Ahora yo estoy un poco chungo, porque me he dado cuenta que ya no soy una replicante, o que ya no soy tan replicante como era antes, que todo me daba igual y era como la Daryl Hannah en Blade Runner, que lo de ella es disfrutar, y pasárselo bien, y cachondearse de todos, porque ella se reía mucho de los humanos, ¿te acuerdas? Pero llega un momento que te preguntas: ¿Pero, bueno, qué será de mí? Y yo en la vida quiero ser alguien. Que también me rompo la olla con la gente joven que toma drogas: me he vuelto una retiradora de replicantes... Que soy una aguafiestas, pero es que me preocupa, ahora incluso tengo mucho más miedo con el coche. Antes no me daba miedo nada: nos vamos a un after, sin dormir y volviendo al cabo de dos días... La vida tiene muchos paisajes por ver, aparte de los paisajes de las partituras electrónicas que hay en cada matiz de color que es el sonido de un sintetizador ¿no? Poco a poco me he ido convirtiendo en una Rick Deckard! ¿Qué haré si algún día tengo hijos? ¿No los dejaré salir nunca? Y también, ahora, también pienso mucho que quiero tener un hijo...



C Conclusiones

«La última vez que le vi era usted un auténtico salvaje... y ahora conduce un automóvil.»
(Tarzán)

«No sé si habréis visto nunca el mapa del espíritu de una persona.»
(Peter Pan)

«Lo único que puede hacerse es moverse al paso de la vida.»
(Blade Runner)

El viaje que hemos emprendido por la historia del concepto de juventud ha llegado a su fin (o a una estación de interconexión antes de emprender nuevos vuelos). De Tarzán (o Jane) a Blade Runner (o la androide Rachael), pasando por Peter Pan (o Alicia en el País de las maravillas), hemos presenciado el alumbramiento, el auge y la lenta decadencia de la era de la adolescencia. En los albores del siglo xxi, ¿tiene sentido seguir hablando de la juventud como una etapa de transición? Y es que ese invento de hace un siglo —un periodo juvenil dedicado a la formación y al ocio— empieza a no tener sentido cuando los *ritos de paso* son remplazados por *ritos de impasse* y las etapas de transición se convierten en etapas intransitivas, cuando los jóvenes siguen en casa de sus padres pasados los 30, se incorporan al trabajo a ritmos discontinuos, están obligados a reciclarse toda la vida, retrasan la edad de la fecundidad e inventan nuevas culturas juveniles que empiezan a ser transgeneracionales. ¿Asistimos quizá al fin de la juventud?



Sin embargo, nos equivocariamos si considerásemos que el recorrido que hemos hecho es un proceso evolutivo unidireccional, que va de lo «natural» a lo «cultural», de lo «salvaje» a lo «civilizado», de lo «analógico» a lo «digital», de la «no juventud» a la «eterna juventud». Pues Tarzán, Peter Pan y Blade Runner (Jane, Alicia y Rachael) no constituyen modelos contrapuestos, sino variedades de la experiencia juvenil que pueden convivir en el momento presente. Hoy siguen existiendo instituciones y momentos de la vida en los que predomina el modelo preindustrial de la transición a la vida adulta simbolizado por Tarzán, otros en los que persiste el modelo industrial de resistencia a hacerse adulto simbolizado por Peter Pan, y algunos en los que emerge el modelo posindustrial de hibridación entre lo joven y lo adulto simbolizado por Blade Runner. Hoy como ayer, el reto de los jóvenes es aprender a manejar un coche, entender el mapa de las emociones y moverse al paso de la vida. Y las tres cosas sólo pueden aprenderse si se interactúa –de manera pacífica o conflictiva- con adultos –padres y madres, educadores, etc- que las aprendieron antes. De manera que podríamos acabar preguntándonos: ¿puede ser la juventud algo más que una etapa de la vida?



VOLVER AL PROGRAMA