

# anuario

Volumen 2 - Depto. de Ciencias de la Comunicación  
Comunicación Social UNR

## ADOLESCENTES, CONSUMO CULTURAL Y ESCENARIO URBANO.

### Una observación de las prácticas y rituales de los adolescentes en edad escolar.

Pablo Urbatiel | Investigador [CECyT](#) | Docente Cát. Núcleo socio-educativo. Esc.de Cs. de la Educación,  
Fac.de Humanidades y Artes UNR  
Luis Baggiolini [lbaggiol@fcpolit.unr.edu.ar](mailto:lbaggiol@fcpolit.unr.edu.ar) | Docente de Análisis del Discurso | Seminario I

El informe que aquí presentamos forma parte de una investigación que se viene realizando desde marzo de 1994 y que tiene como objetivo general dilucidar las relaciones entre la escuela media y los medios de comunicación(1). En el marco de esta investigación se realizaron una serie de entrevistas grupales a los adolescentes de las escuelas seleccionadas para el trabajo que, junto a las observaciones que en este artículo se detallan, nos permitieron describir el mundo cultural de los jóvenes y adolescentes que concurren a la escuela secundaria.

La observación directa de los hábitos de los adolescentes, que nos planteamos como una de las primeras tareas a desarrollar en nuestra investigación, presentó desde el comienzo un problema de tipo metodológico a partir del cual replanteamos el orden de las tareas de relevamiento y recolección de información.

Si bien habíamos planteado un primer momento donde se haría la observación directa de las conductas públicas de los adolescentes, de sus hábitos, de sus rutinas cotidianas, que sean significativas para nuestro proyecto, y una segunda etapa de análisis de las observaciones y de comparación con las entrevistas grupales realizadas con los alumnos de las escuelas que componen la muestra, esta separación de la observación, por un lado, y del análisis por otro, nos resultó metodológica e intelectivamente imposible.

*Mirar* implica inevitablemente un recorte, un "marco" (2) a partir del cual la mirada organiza, y discrimina del continuum socio-temporal, un sentido público de la conducta adolescente; en nuestro caso, un hábito de consumo cultural que desde su descripción misma compromete un análisis, una adjudicación de sentido inseparable de la mirada del observador.

Por lo tanto el informe que aquí presentamos tiene ese sesgo, la conjunción de la observación y el análisis, a través de una mirada que contiene ambas facetas, intelectual, y, para nosotros, metodológicamente inescindibles.

Si bien en estos años se han publicado una serie de ensayos sobre ciertos aspectos de la vida cotidiana de los jóvenes de nuestro país, especialmente el libro de B. Sarlo y el del M. Margulis, o incluso sobre los

adolescentes en el ámbito escolar, como es el caso del texto de S. y G. Obiols,(3) nuestra búsqueda está esencialmente focalizada en los hábitos de consumo cultural (4) de los adolescentes en edad de cursar -en condiciones y tiempos regulares- el colegio secundario, es decir, desde los 13 a los 17 años aproximadamente.

Para la observación (1994-5) fuimos seleccionando, un poco a priori, otro poco sobre la base de las entrevistas grupales que habíamos realizado en los colegios, una serie de lugares que serían los ámbitos privilegiados de nuestra mirada. En realidad fuimos discriminando lo que bien podríamos denominar "rituales" (5) de la cultura adolescente, es decir, sus espacios de interacción:

- los boliches bailables,
- los videojuegos,
- los recitales,
- los lugares de reunión, especialmente los bares, las hamburguerías y heladerías.

En estos lugares nos interesaron particularmente todos aquellos elementos que pudieran servir para correlacionar estas conductas, estos hábitos culturales y sus escenarios, con elementos de la cultura de los medios; es decir, buscamos afinidades, puntos de contacto, "pasajes", entre las pautas culturales que los medios y las nuevas tecnologías de la comunicación construyen diariamente y los ámbitos y conductas cotidianas de nuestros adolescentes. Tratamos de encontrar los rasgos comunes de esta atmósfera cultural que los adolescentes respiran diariamente y que los medios articulan.

Nuestra hipótesis central fue, y sigue siendo, que el mundo de vida de los adolescentes choca cotidianamente con las rutinas pedagógicas de la escuela media; que los objetos culturales de los adolescentes, el mundo que gira alrededor de las tecnologías de la imagen, se encuentran fuera del ámbito escolar y que la institución escolar haría bien en incorporarlos. No sólo como un incentivo o como simple motivadores, sino como tecnologías de base y como productores de conocimiento, como lenguajes organizadores de nuestra cultura contemporánea. Como complemento de la tradición letrada que la escuela encarna.

Teniendo en cuenta estos supuestos nos abocamos a la realización de este informe que incluye esta observación del mundo adolescente mas algunas notas de tipo metodológico que fueron surgiendo como resultado del intento, siempre constante, de sistematización, recorte y encuadre de nuestra mirada.

Dadas las características de nuestro trabajo decidimos tomar, al igual que en las entrevistas grupales, la franja de adolescentes comprendida entre los 13 y los 18 años, es decir, aquellos que se encuentran en el período escolar medio o escuela secundaria. También en este caso, al igual que en las entrevistas grupales, los dividimos en dos grupos: los "púberes-adolescentes" con edades que oscilan entre los 13 y los 15 años, y los "jóvenes-adolescentes" de 15 a 18 años.

Es este nuestro objeto de análisis, nuestro *problema*, nuestra escena a observar.

La *noche*, como espacio no adulto, es uno de los elementos que marcan la diferencia entre estos dos grupos con prácticas particulares. Se dan en

ella los hábitos, los rituales que condicionan más fuertemente las actividades de los más grandes. La noche, independientemente de sus significaciones, permite la aparición de una serie de libertades que hasta ese momento no existían, posibilitando nuevos momentos para el diálogo, el encuentro, la diversión.

I

La cotidianeidad de los púberes-adolescentes se da en otros momentos, en otros ámbitos, aunque también se apropian de la noche de otra manera, bajo otro registro y otra modalidad. Sus lugares de reunión más frecuentes son los burger, los video-juegos, los clubes, las discos para menores, las esquinas para los chicos de algunos barrios, etc.

Las casas de video-juegos son un importante lugar de encuentro para ellos, donde realizan largas tertulias, sobre todo a la tarde. Allí se dan dos tipos de actividades fundamentales: "jugar", desarrollando un intenso frenesí frente a la pantalla (solo en contadas ocasiones compitiendo con algún compañero) y "mirar comentando", muchos no juegan o, al menos, durante un tiempo considerable de su estadía en los video-juegos se dedican a pararse junto a algún amigo-jugador y a comentar las vicisitudes y complicaciones que el juego reporta. Frecuentemente algún "habilidoso" -casi siempre un manipulador de flipper o un experto corredor de autos o motos virtuales- convoca a su alrededor un coro de mirones silenciosos que solo abre la boca para ratificar su asombro. La destreza manual, la sincronía corpo-sensorial, el control del ritmo vertiginoso de la máquina, parecen ser un aprendizaje iniciático, la escenografía perfecta y, en cierta forma, una simulación de la velocidad, la aceleración y el stress del mundo urbano, de la ciudad moderna. La mirada recostada sobre la pantalla parece ser la conducta constante de todos los habitantes de las salas de video-juegos, de este no-lugar.(6)

Los burger son otro espacio legitimado del mundo adolescente. Allí se reúnen, charlan, se miran, constituyéndose en uno de los lugares donde los juegos de seducción, siempre a través de la mirada, tienen también una forma ritual e iniciática. Estos lugares comparten con las salas de video-juegos y con la gran mayoría de los ámbitos adolescentes una dinámica muy particular: la velocidad de la pantalla en uno, la velocidad de los cuerpos en el otro. Un sábado al mediodía en un McDonald's nos introduce en un ritmo acelerado marcado por cuerpos que se mueven al ritmo del lugar. No hay música, solo un murmullo continuo. Los mozos y los que atienden en la barra no caminan, corren; las distancias son cortas y la velocidad es una imagen que hay que imprimirle a todas las acciones y al lugar. El que ingresa se contagia de este ritmo vertiginoso. Las voces, el movimiento, el aglomeramiento producto de las muchas mesas y el escaso lugar son un signo forzado de los tiempos: todo está ocupado, es un lugar concurrido; el silencio, la calma, no se asocian, al igual que en las disco, al disfrute sino al vacío, al aburrimiento y al fracaso.

La población es casi exclusivamente adolescente, la mayoría de los grupos son de chicas o de chicos en forma separada, y los pocos adultos que hay se encuentran acompañando a sus hijos. La sensación de apuro -los mozos miran constantemente para desocupar las mesas y reacondicionarlas- hace que una vez cumplimentado el trámite de comer, reír y mirar, la mayoría se levante y parta. El rito se ha cumplido... a continuar afuera con otros rituales.

Estas prácticas se dan mayoritariamente en adolescentes pertenecientes a un sector socioeconómico medio o medioalto, en los que las visitas a los burguer son frecuentes, no así en los grupos de nivel económico más bajo o de zonas alejadas del centro, en los que son vistas como salidas especiales, preparadas con anterioridad, tomando un carácter festivo.

Las discos para menores tienen una dinámica muy similar a la de los jóvenes (sobre este tema nos referiremos más adelante), podríamos decir que se convierte en un rito de iniciación que los va "fogueando" en la rutina de la noche. Como rasgos distintivos se observan mayor rigidez en la prohibición de la venta de bebidas alcohólicas, sólo se venden gaseosas y en algunos casos comida, cosa que no sucede en las discos. También hay limitaciones en el horario de cierre y, generalmente, los padres suelen ir a buscar a sus hijos y a sus amigos a la salida como una forma de limitar lo que es todavía la esfera de control de los adultos. Las normas son las de los adultos y aquí la noche no es aún un espacio propio de los adolescentes, es una extensión de la vida diurna donde los mayores conservan todavía el control y la autoridad.

## II

Como dijimos anteriormente tomamos a la *noche* como el momento de quiebre en la cotidianeidad de los dos subgrupos adolescentes que analizamos. Antes de comenzar a describir las observaciones realizadas de las prácticas de los jóvenes-adolescentes nos parece pertinente explicar a qué nos referimos cuando hablamos de la noche.

La entendemos, siguiendo a M. Margulis, como un espacio-tiempo eminentemente joven, como un lugar de encuentro. La noche habla de libertad, y si no lo hace al menos lo sugiere. De noche duermen los padres, los profesores, los patronos; no la policía, que forma parte del paisaje y, de algún modo, del juego. Los chicos prefieren las madrugadas porque a esa hora los dueños del día, los adultos, pierden el control sobre ellos y se ilusionan con un tiempo de libertad ante la aparente ausencia de ciertas instancias sentidas como represoras. En síntesis, como sostiene el sociólogo Mario Margulis "La ciudad es de los jóvenes mientras los adultos duermen; es otra ciudad. Hay un empleo del tiempo para conquistar el espacio".(7)

Dentro de la franja de los jóvenes-adolescentes se acentúa aún más el fenómeno de la *segmentación de los grupos*. Independientemente de las diversas características culturales o sociales, al margen de la inserción laboral o de la extracción barrial, hay una división que recorre transversalmente a los jóvenes. Está vinculada con su forma de ver la realidad, de ubicarse en la sociedad -de la cual no intentan marginarse como los jóvenes de poco tiempo atrás-, con su postura ante el consumo y, fundamentalmente, ante la música. Ante las bandas de rock. Tienen con ellas un vínculo muy especial, una relación paradigmática: a través de ella los jóvenes se posicionan ante el mundo. Pertenecer a una tribu o ser admirador de una banda es también un posicionamiento ético, no sólo un gusto musical.

Hay bares y pubs para escuchar grupos de rock en vivo, discotecas donde la "marcha" es el género más escuchado, discos de salsa y merengue, otras de rock nacional, lo mismo pasa con las radios FM. Otros lugares donde solo el rock y el blues están permitidos, bares donde se dan cabida los resabios sesentistas, pubs "heavies", etc. Espacios todos

ellos que contemplan la "onda" (término nuevamente muy utilizado por los chicos) de los parroquianos del lugar.

La necesidad de adaptación obliga, en muchos casos, a una especie de "travestismo social" que implica escuchar la música o comprarse lo que la moda y las marcas de pertenencia dictan. Todo está atravesado, para hacerlo más contradictorio, por un término "llave", tan ambiguo y característico de los 90 como pocos: el mote de careta. Todos acusan y son acusados. Nadie se asume como tal. Hemos podido escuchar, hasta el cansancio, frases como "ese bar es careta", "los que no se drogan son caretas", "los que escuchan tecno son caretas", "se la dá de malo, es un careta", etc. Podríamos decir que "careta", en líneas generales, remite a lo no auténtico, a lo que aparece como disfraz o *máscara* (8). Quizás también, a no reconocer la máscara como lo que es, una imagen para los demás, y no una identidad: a no "creérsela". Problemática fundamental en una etapa como la adolescencia, signada por el intento siempre constante de construir una identidad sólida.

En el grupo de lo que denominamos jóvenes-adolescentes aparece con más fuerza -dado su momento evolutivo- la necesidad de seducir, de gustar, de conseguir pareja, por lo que la preocupación por lo corporal empieza a ocupar un lugar central, originándose un corrimiento en relación con las prácticas deportivas. Una importante franja adolescente se acerca a los gimnasios. La necesidad de instalarse dentro del modelo de belleza imperante los lleva a realizar largas y tortuosas sesiones en los gimnasios para tratar de moldear el cuerpo deseado.

En el trabajo sobre el cuerpo se manifiesta no sólo el intento de "adaptarse" al modelo juvenil mayoritariamente aceptado, sino también, la convicción de que la identidad, al menos en parte, es una construcción y no algo dado, social o biológicamente. *El cuerpo, de este modo, excede el campo de la apariencia, del simulacro, de la máscara, para instalarse en el terreno más seguro del ser, de la identidad.*

El problema de la identidad, aunque no ya individual, se manifiesta también, y de un modo un tanto extraño, en el fenómeno del rock nacional, donde se da una especie de revival despolitizado del nacionalismo de los 70. Es frecuente ver jóvenes luciendo remeras con la bandera argentina o "consignas" patrióticas, o gritando en los recitales de rock "Argentina... Argentina... y hasta cánticos absurdos como en el de un recital del grupo Divididos, realizado en setiembre del '94, donde se empezó a corear espontáneamente, y para sorpresa de la banda, "... a ver, a ver, quién dirige la batuta, si Divididos o los yanquis hijos de p ...".

Siguiendo con los recitales, son éstos uno de los más viejos e importantes ámbitos de la cultura joven. En estos días donde lo público cede espacio a lo íntimo, donde el Estado se achica, donde los grandes hechos sociales se miran por TV, donde la participación política se reduce al voto o a una esporádica llamada telefónica, los recitales son los últimos lugares de reunión donde la gente puede encontrarse, apasionarse y divertirse. Los últimos recitales siguen convocado miles de jóvenes en estadios repletos y se han transformado en verdaderos espectáculos masivos. Siguen muchas de las pautas de los espectáculos masivos en la era de la TV, pero también construyen prácticas muy particulares. Una de las más nuevas y comunes es el pogo, más o menos violento según sea el grupo que lo practique.

El pogo cambió la predisposición del público en los recitales en vivo. De estar sentados en los 70, a estar parados en los 80, se pasa a este movimiento caótico de los 90. El pogo es una danza de origen punk, propias de las estéticas underground que consiste en saltar, chocar, empujarse. Esta práctica dejó de ser identificatoria de una tribu para transformarse en un ritual habitual, en un cliché del rock. Se puede ver pogo tanto en un recital de Fito Páez como en uno de los Divididos, los Redonditos o los Fabulosos Cadillacs. Una interesante reflexión al respecto hace el baterista del grupo punk "2 minutos": "... el pogo es un reflejo de los tiempos que se viven, mucho más violentos y menos solidarios...".

Otro fenómeno que se da con bastante claridad en los recitales es la "futbolización" de la música. Podemos ver como los seguidores de una banda de rock, al igual que los de un equipo de fútbol, llevan banderas, hacen cánticos identificatorios o contra otros grupos. En muchos casos siguen a la banda a otras ciudades. Los pioneros, en este sentido, fueron los Redonditos de Ricota. También se pudo ver, en los años que cubrió la observación, a los seguidores de Bersuit Vergarabat y de Ataque 77; este fenómeno suele darse mayoritariamente con los grupos que no forman parte del establishment rockero.

Durante el festejo del día de la primavera del '94 se realizó en la Sociedad Rural un megarecital en el que las figuras excluyentes eran Pappo y los Enanitos Verdes. Dada la diferencia de géneros y de públicos cada una de las tribus produjeron una serie de incidentes cruzados que ocasionaron la suspensión del recital del último grupo. Fue algo así como poner en una misma tribuna a las barras bravas de River y Boca.

En esta época de escepticismo, desprestigio social de la política y de los políticos, e indiferencia radical, se da en el ámbito de la música algo que podríamos llamar, siguiendo a Baudrillard, "politización de la música"(9). Se trata también de un desplazamiento, aún más profundo, de los políticos hacia los músicos como modelos de identificación. Se los toma como estandarte, como modelos de una filosofía de vida. Axl Rose y Luca Prodan son algunos ejemplos.

En un reportaje, aparecido en esos años, la socióloga francesa V. Fouassier (10) relataba alguno de los resultados de un estudio motivacional realizado a unos 150 adolescentes parisinos que afirmaban sentirse atraídos por ciertos personajes del mundo del espectáculo, especialmente músicos, a quienes veían como "personajes paradigmáticos" y que para ellos eran "un vínculo que les permitía pensar". La elección de un grupo o cantante de rock es, para muchos adolescentes, un factor estructurante de la personalidad, algo así como una tarjeta de presentación personal y de identificación con determinada tribu. La gran cantidad de remeras de Sumo, Metálica, Fito Páez, etc., parecen decirnos "aquí estoy, así soy yo". En un mundo que tiende a la homogeneidad extrema, la música, y el rock en particular, parece ser el último reducto donde mostrar la diferencia, donde afirmar la alteridad, donde decir YO.

Finalmente, los bares siguen siendo un lugar de encuentro, no entendidos desde una visión nostálgica a lo "Polémica en el Bar", donde se habla de fútbol o de política, sino como un espacio donde la mirada y la seducción constituyen el juego central, donde "encarar" está social y públicamente permitido.

En ellos se suelen juntar nutridos grupos de chicos y chicas en torno a una mesa, generalmente están llenos. En la mayoría de los bares de onda la gente se reúne en la barra y muchos circulan entre las mesas. Suele haber tanta gente parada como sentada. La cerveza es lo que une a los jóvenes, que la beben en gran cantidad (11).

Es evidente que en los 90 la conducta adolescente ha cambiado profundamente. El alcohol y el cigarrillo que hasta hace poco eran consumidos a escondidas, dado que eran sinónimos de adultez y no estaban permitidos en público, se consumen con libertad, en grandes cantidades y en público, a pesar de las leyes que prohíben explícitamente la venta de bebidas alcohólicas a menores.

Volviendo al tema de los bares, las reuniones suelen durar hasta entrada la madrugada, constituyéndose en un fin en sí mismo. En otros casos es sólo un paso previo, un "precalentamiento" para las disco; momento de encuentro para llegar "alegre" al ritual del baile. Muchas veces, sobre todo en los barrios, esta escala previa suele realizarse en kioscos, donde, por falta de dinero o por hábito, se encuentran los adolescentes a tomar cerveza (porrones) o vino (cajas).

En los bailes, más allá de la tribu a la que se pertenezca, se dan ciertas prácticas rituales. Comenzando por orden cronológico, la primera es la de la puerta. Una o dos horas antes del inicio los chicos se amontonan en la entrada convirtiéndose en un lugar de encuentro, de "estudio de mercado", de insinuaciones, de miradas, donde los juegos que giran en torno a la seducción se muestran en toda su magnitud.

El placer por las aglomeraciones se pone de manifiesto, también, dentro de las discos. Un lugar "se pone bueno" cuando hay mucha, mucha gente. Al igual que en los burger, los recitales o los bares, la masividad es un valor, por lo tanto, es necesario ocupar espacios reducidos. Si el lugar es demasiado grande y difícil de llenar hay que adaptarse a la situación. En Punta Brown, por ejemplo, la megadisco más grande de la ciudad (hoy cerrada), que tenía gran cantidad de pistas de baile, cuando no había gente suficiente se ocupaban sólo algunas pistas. Aglomeración en unas pocas, vacío en el resto de la megadisco.

Las discotecas necesitan mostrar, a través de la luz y el sonido, una diferencia entre el adentro y el afuera. La disco está aislada acústicamente, no sólo para no molestar a los quejosos vecinos, sino fundamentalmente para que el sonido sea una propiedad del interior. *La fuerza del sonido contribuye a potenciar el efecto de escisión entre el adentro y el afuera.*

Tras pasar la puerta de una disco es sumergirse en el territorio de la música. La música se hace cuerpo en uno, el sonido golpea, sacude.

*La luz es otro elemento constitutivo de las discotecas.* Coincidiendo con M. Urresti (12), la luz aparece de tres maneras: constante, intermitente y por ausencia.

La zona de luz es la zona de trabajo: boletería, caja del bar, la barra y el guardarropas, son islas de luz destinadas a los empleados de la disco, no a los usuarios. También el baño es un lugar bien iluminado, con espejos que potencian los cuidados de la presentación escenográfica del yo antes de salir a escena.

La luz intermitente también ayuda a romper con el afuera (espacio de lo cotidiano, de la rutina). Las luces son de colores, en algunos casos móviles, se encienden y se apagan al ritmo de la música: *luz y sonido constituyen la atmósfera, el espacio-tiempo de las discotecas*. La percepción se altera completamente (13), los sentidos rompen con la percepción habitual de lo cotidiano.

La ausencia de luz se da en el reservado, lugar donde la mirada desaparece, donde el ojo se pierde en el tacto, donde lo imaginario parece reinar.

El modo de transitar el boliche muestra también la importancia de la mirada. La arquitectura potencia estos hábitos y hace de la presencia y la circulación de los cuerpos un espectáculo donde actores y espectadores parecen confundirse al más puro estilo carnavalesco. Las chicas suelen estar reunidas (en parejas o en grupos) a los costados, paradas o bailando, pero siempre mirando lo que pasa a su alrededor y en exposición. Ellos, en cambio, caminan alrededor de la pista, dan vueltas y vueltas, buscando su presa, repitiendo siempre el mismo rito de apareamiento. *Lo único que parece unirlos es el cruce de miradas*.

En la gran mayoría de las discos hay desniveles, plataformas, balcones internos, escenarios variados donde prima la exhibición, accidentes que marcan la geografía del lugar y ofrecen múltiples tomas, planos, para la mirada atenta, donde el "otro" es siempre el que mira.

La disco es el reino de la mirada, pero de una mirada cuidadosa, organizada y limitada, donde todo lo que es extraño es expulsado. Se genera una especie de profilaxis social, una limpieza visual, donde los gordos, los "morochos", los "mal vestidos", y otros diferentes son excluidos (14). La puerta de la disco vuelve a funcionar como límite, como frontera, donde un joven de físico construido en un gimnasio y cara de bueno, marca las diferencias, y niega la entrada a todo aquel que se aparte de cierto imaginario, públicamente compartido, de lo que puede llegar a ser un joven con "onda".

La noche se presenta para los jóvenes como un espacio festivo, un habitat colonizado para la diversión. La fantasía, la irrealidad, el distanciamiento de lo cotidiano, se incrementan, en el interior de los pubs, boliches, recitales, discos, con una serie de recursos que no hacen otra cosa que intensificar percepciones alternativas y distanciadas de lo cotidiano. La decoración, la iluminación, el movimiento, la intensidad de la música, la proyección de videoclips contribuyen a este *simulacro de fiesta* (15).

Junto con las costumbres también el escenario urbano ha ido cambiando. Muchos cines son hoy iglesias evangélicas, bingos, shoppings, boliches bailables (16). La peatonal Córdoba ya no ocupa un lugar hegemónico en la vida nocturna dado que, entre las 23 y la 01 hs del sábado aproximadamente, se ven grandes grupos de púberes adolescentes; circulan mayoritariamente en el "caminódromo", especie de autódromo humano que se despliega por la peatonal desde Corrientes hasta San Martín principalmente, en el que muchos dan varias vueltas mientras conversan, se muestran, miran, etc. La muchedumbre, al mejor estilo Cenicienta, desaparece entrando la medianoche, sólo quedan los "artesanos" (últimos resabios de la tribu hippie) vendiendo su mercancía,

tomando vino en caja y tocando la guitarra. El resto va en busca de la otra noche, la espectacular, la de los interiores.

A modo de conclusión:

Uno de los puntos centrales que se repiten una y otra vez, tanto en las entrevistas grupales como en la observación, es el modo, o los modos, en que los adolescentes se apropian de ciertos espacios (17) tornándolos ambientes (18) propicios para desplegar todas las notas que componen eso que hemos dado en llamar "cultura joven" (cfr. proyecto).

Estos ambientes se van construyendo a partir de ámbitos relativamente neutros, haciéndolos contrastar con los aspectos más rutinarios o estables de la vida cotidiana.

En la dimensión temporal, como se relata en las observaciones, hay una clara apropiación de la noche por parte de los jóvenes, para, en ella, construir "sus lugares". Es decir, primero "colonización del tiempo", luego, también, dentro de ese gran territorio temporal, colonización de ciertos espacios (19) donde cada tribu construirá "su lugar": los bares, las discos, los recitales, etc. Cada grupo sabrá aprovechar para sí el espacio, diseñando un ambiente a su modo, pero, más allá de las diferencias tribales, todos los ambientes juveniles conservan ciertas cualidades que le son comunes:

- El encanto por las aglomeraciones, el contacto corporal, la masividad. Esto se da tanto en los recitales como en los bares de "onda", las disco e incluso las entradas (el hacer puerta) de todas ellas. Las aglomeraciones son siempre propicias para otro aspecto repetido en los ambientes juveniles:
- La música e incluso los sonidos que suelen acompañarla (charlas, gritos, risas, motores, etc), en un nivel muy cercano a la saturación auditiva. De este modo, aunque parezca extraño, emergen "espacios auditivos", como en las disco, claramente diferenciables del "exterior" a partir de una frontera física fácilmente mutable (en el caso del walkman (20) o del discman el ambiente es claramente transportable). Así, en las disco, parece fundirse la velocidad perceptiva -ritmo musical, juego de luces y oscuridad, presencia-ausencia de imágenes al ritmo de las luces y la música- con la velocidad de los vehículos -autos, motos- (21) que se arremolinan en las puertas y de los cuerpos que se mueven en la pista -baile, pogo, etc-, todo lo cual tiende a forjar un ambiente vertiginoso, acelerado, y muchas veces violento, que varía de una tribu a otra sólo por una cuestión de grados o estilos y que se repite tanto en los recitales como en ciertos bares.
- Finalmente, y en el registro de la mirada (de lo visual), la presentación física, corporal, del sí mismo es característica en cualquier ambiente juvenil. Tanto en las entrevistas como en la observación el tema del look, de la máscara que cada uno, o cada grupo-tribu asume es de vital importancia. Los jóvenes tienen clara conciencia de esto, las reiteradas discusiones sobre lo que significa ser "careta" en varias de las entrevistas grupales parecen confirmarlo, y utilizan esa máscara como un disfraz que les permite ser partícipe, ser actor y no observador, de este clima festivo, del espectáculo que se constituye en las disco, en los recitales, etc. Los jóvenes a través de su indumentaria, de su aspecto físico, de sus gestos, "hacen de", construyen una identidad ficcional que sólo les sirve para

formar parte de un juego que empieza y termina cada noche. En eso reside todo el juego de seducción que se desarrolla ante la mirada cómplice: ser una imagen para el deseo del otro

En este sentido (el visual) los ambientes se muestran como escenas espectaculares para que la mirada pueda, desde todos los ángulos posibles, a semejanza de la televisión, desplegarse en una imagen cuerpo deseable. (22)

Afirmación de lo light o lo superficial? ; juego inocente donde la fuerza de la imagen impone una frontera difícil de franquear?. Lo cierto es que para una gran parte de los jóvenes estas son "sus reglas", estos son sus hábitos y, como hemos visto, más allá del tiempo que le dediquen a los medios, más allá incluso que miren o no TV, o escuchen radio durante un tiempo mas o menos prolongado, sus formas de actuar en común, sus cuerpos, sus rituales y sobre todo los ambientes culturales que han ido construyendo en estos últimos años están diseñados a la manera en que los medios organizan la percepción de lo real.

La escuela parece funcionar, de todos modos, como *contrambiente*, como un espacio que hace posible, actuando como fondo, como contracara, visualizar los ambientes "naturales" de los adolescentes. Y esto quizás sea constitutivo de ambos: del "ambiente cultural" de los adolescentes, por un lado, y de la institución escolar, por el otro, que ganaría poco transformando la escuela en una disco o la clase en un recital.

Tal vez el desafío este en perforar la frontera, y lo que aparece como límite transformarlo en puerta; por que los medios, como uno de los elementos que construyen el ambiente cultural en que "viven" los adolescentes, bien pueden potenciar una serie de conocimientos que sin ellos la escuela no podría producir, y el saber todavía sigue siendo uno de los objetivos centrales de la institución educativa.

## **Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación**

[[anuario@fcpolit.unr.edu.ar](mailto:anuario@fcpolit.unr.edu.ar)]

Directora del Departamento: Lic. Sandra Valdetaro

### NOTAS

- 1- Nos referimos al PID (Proyecto de Investigación y Desarrollo) "*Relaciones entre los medios de comunicación y la enseñanza media*", que venimos realizando en el CECYT, juntamente con los profesores M. Palavicini, R. Retamoso, S. Valdetaro, R. Biselli, C. Alberdi y E. Welti, desde el año 1994 hasta la fecha.
- 2- Tomamos aquí la idea de E. Goffman sobre las formas de interacción. El "frame" o marco, permite definir las situaciones de interacción y la estructura de la experiencia que tienen los individuos de la vida social. Por otra parte, "dado que un frame incorpora tanto la respuesta del participante como el mundo al que él está respondiendo, un elemento reflexivo debe estar necesariamente presente. En la visión de los acontecimientos (...) una correcta visión de una escena debe incluir el verla como parte de ella misma". Goffman, E., *Modelli di Interazione*, Edit Il Mulino, Bologna, 1971.
- 3- Nos referimos específicamente a Sarlo, B; *Escenas de la vida posmoderna*, Ariel, Bs As, 1994; Margulis, M y otros; *La cultura de la noche (la vida nocturna de los jóvenes en Bs As)*, Espasa Calpe, Bs As, 1994; Obiols, S y G.; *Adolescentes, posmodernidad y escuela secundaria*; Kapeluz, Bs As, 1993.
- 4- Podemos considerar, siguiendo a M. Douglas, además de lo ya expuesto por G. Canclini, al consumo como un proceso ritual cuya función primaria consiste en "darle sentido al rudimentario flujo de los acontecimientos". Citado por G. Canclini, N., en "El Consumo sirve para pensar", revista *Diálogos* Nro. 31, Lima, 1992.
- 5- Los rituales sirven "para contener el curso de los significados" y hacer explícitas las definiciones públicas de lo que el consenso general considera valioso -M. Douglas-. También Goffman y los etnometodólogos como Garfinkel, proponen el estudio de los rituales de interacción social como una forma de comprender el modo en que la gente organiza lo real.
- 6- Una de las características típicas de lo que M. Augé llama sobremodernidad, es decir, cultura del exceso, es la proliferación de no-lugares, de espacios de tránsito, vacíos de identidad e historia. Los video-juegos son un espacio de tránsito a la vertiginosidad de la pantalla, un "agujero negro" cuyo único fin es mirar otra cosa, algo que, de hecho, no está allí. Espacio para la mirada virtual, imaginaria, para el tránsito de la mirada perdida en la imagen. No-lugar en sentido estricto, ya que si "los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no-lugares crean la contractualidad solitaria". Augé, M., *De los lugares a los no-lugares*, Gedisa., Bs. As., 1993, p. 98.
- 7- Margulis, M.; Op. Cit. Pág. 12.

8- El tema de la máscara o de la imagen corporal, como construcción del sí mismo, se resuelve en una tensión constante entre lo individual como toque personal, como look, y la uniformidad grupal o tribal. El rock siempre jugó con esa tensión y, como primer organizador de la cultura joven, se cuidó bien de darle una, o mejor, varias máscaras. Sea como fuere, rock y máscara son y han sido inescindibles (cfr. P. Yonnet, *Juegos, modas y masas*, Gedisa, Bs As, 1988). Desde Elvis a los grupos punk, de los hippies a los heavies, la máscara fue siempre una forma de diferenciación y una postura axiológica con dudoso crédito público. Identidad para sí, careta para los demás, la máscara es una disputa y un juego constante en el mundo adolescente. (Cfr. B. Sarlo; *Escenas de la vida posmoderna*, Ariel, Bs As, 1994.)

9- Parece haber aquí un doble registro. Por un lado la entrada de ciertas pautas del mundo de la política al de la música -la "masa" reunida en un recital, las formas de liderazgo, etc- y por el otro, la adopción, en el ámbito estrictamente político, de ciertas prácticas propias del espectáculo musical y más específicamente del mundo del rock. Esto que para Baudrillard -particularmente en La transparencia del mal - es el fin de la autonomía de la Política, transformada en una Transpolítica, implica, una disolución de sus instituciones, de sus prácticas y de sus valores en todo el campo social, transformándose en una forma de exhibición pública más cercana al espectáculo medial que a la acción política tradicional.

10- Reportaje aparecido en el diario *Clarín* el 12 de enero de 1992.

11- Tengamos en cuenta que el consumo de cerveza creció, entre los más jóvenes, más de un 80% en los últimos diez años.

12- "La discoteca como sistema de exclusión", en *La cultura de la noche*, M. Margulis y otros, edit. Espasa, Bs As, 1994.

13- Desde los comienzos, y particularmente a partir de mediados de los 60, la cultura joven se caracterizó por el continuo intento de modificar la percepción sensorial. "La búsqueda del vértigo se alcanzaba mediante alguna de estas tres maneras:

- por la utilización de amplificadores y distorsiones audiovisuales,

- por la utilización de productos modificadores de conciencia,

- por la reunión de inmensas multitudes en ocasión de festivales que se extienden durante días y noches". Se podría agregar también a estas tres que propone P. Yonnet (op. cit.) un modo muy utilizado por los jóvenes de aquellos y de estos años: la velocidad mecánica (autos y sobre todo motos) como medio para alcanzar el vértigo por la aceleración de las percepciones.

Podríamos decir que la búsqueda de medios que cambien la percepción "normal" de los sentidos para alcanzar el Vértigo fue uno de los caracteres constitutivos de la cultura joven en sus inicios y también, por qué no, en la actualidad; dado que quizá habría que pensar hoy a los nuevos medios electrónicos como los medios privilegiados de acceso a una percepción vertiginosa de la realidad, y no sólo para los más jóvenes.

14- Tanto J. Baudrillard en "Video, culto al cuerpo y look" -Rev. *Fahrenheit 450* Nro 2-, como M. Urresti (op. cit.), entienden el look como un modo de combinar elementos en pos de una presentación posible de sí. Para el segundo constituye un compuesto en el que se combinan el cuerpo, la vestimenta, los accesorios y aparece como el resultado de una anatomía corporal moldeada por rutinas y ortopedias en función de una imagen, siempre dentro de los límites de la moda, para tratar de ofrecer un estímulo seductor a la mirada de los otros. Mientras que para Baudrillard el look no construye una identidad subjetiva ni aporta al "sistema de la moda" sino que es "un puro efecto especial, sin significación particular", Urresti, haciendo una extensión del término (que compartimos), entiende que las tribus son receptáculos en los que se agrupan aquellos que se identifican con un mismo "look ampliado" en el que se entremezclan ropas, peinados, accesorios, gustos musicales, maneras de hablar, lugares de encuentro, expectativas similares, ilusiones compartidas. Funciona como un mecanismo de identificación de semejantes y segregación de diferentes. La tribu resguarda pero tiene ritos que deben ser respetados. Son como sectas, tienen tics por los que se las reconoce. En las tribus están marcadas las formas de relacionarse de los jóvenes, sus relaciones son endogámicas, la exogamia es muy difícil, las alianzas son intratribus. La tribu nuclea las mismas formas de consumo acompañadas por maneras precisas de cómo debe producirse ese consumo de bienes y mensajes.

15- Si bien para la perspectiva de M. Margulis, la noche es "una promesa de fiesta (...) un simulacro...", parece encontrar también en ella, en consonancia con la mayoría de los autores latinoamericanos -como García Canclini o M. Barbero, que reutilizan el concepto de "fiesta" al mejor estilo bajtiniano-, una serie de elementos que pondrían en duda la artificialidad del espectáculo nocturno: una cierta cuota de parodia, burla y distancia hacia las pautas del consumo. Nosotros sólo presenciamos su contracara, la asunción, por parte de los jóvenes, de ciertas normas impuestas por el aparato medial-publicitario y el intento, siempre constante, de habitar un espacio imaginario, que como tal funciona.

16- Hace falta sumergirse en una oscura sala cinematográfica para convivir con las imágenes? En un mundo donde las imágenes pueblan silenciosa y vertiginosamente todo el espacio público el cine -la sala cinematográfica- pierde su exclusividad.

17- Véase Augé, M., op. cit.

18- "Los cambios fundamentales de nuestro tiempo nos llevan a encarar el *ambiente* como artefacto (...) Esta aceptación del *ambiente como artefacto*, no es acaso parte de nuestro vigoroso empeño por mejorar el *proceso de aprendizaje* en lugar de preocuparnos por el *adecuado contenido* de este, por el *ambiente adecuado* para maximizarlo? (...) Cada nueva tecnología -nuevo ambiente- es una reprogramación de la vida sensorial (...) El nuevo pasa siempre inadvertido (...) sólo los chicos y los artistas son lo suficientemente antisociales como para ver las nuevas". (M. McLuhan; *Contraexplosión*, Paidós, Bs As, 1969.)

19- Margulis, M. op. cit.

20- I. Chambers en *Migración, cultura, identidad*; Amorrortu, Bs As, 1996, dedica un capítulo, "La caminata auditiva", al uso del walkman en las grandes ciudades, al modo en que rearticula "un sentido diferente del espacio y del tiempo", a la manera en que "participa en la reescritura de las condiciones de representación...", y al modo en que define un habitat, una "morada" en movimiento, lo que imprime un ritmo y *tempo* particular.

21- Véase Virilio, P., *La máquina de la visión*, Cátedra, Madrid, 1991.

22- Véase Requena, J., *El discurso televisivo*, Cátedra, Madrid, 1990.