

La construcción de diálogos juveniles contemporáneos

por **Esaú Salvador Bravo Luis**

Resumen

En la actualidad, vivimos en una sociedad atravesada en todas sus actividades por procesos comunicativos, en donde al parecer los jóvenes son los actores con más participación en la creación de códigos comunicacionales gracias a la domesticación de dispositivos tecnológicos y de Internet. De esta manera el presente artículo reflexiona sobre algunas construcciones simbólicas y culturales generadas por sectores juveniles que organizan sus actividades laborales de ocio y entretenimiento en entornos virtuales. Consideramos innegable la existencia de un aumento en la creación de recursos simbólicos importantes para la coexistencia social de los jóvenes, recursos que nos hablarían de un potencial expresivo encontrado a través de espacios permisivos para la socialización, así como de catalizadores de conflictos, significados, y múltiples discursos juveniles contemporáneos.

Palabras clave

Jóvenes - internet - consumos culturales - domesticación tecnológica

Abstract

Today we live in a society crossed in all its activities by the processes of communication, where apparently the young actors are more involved in creating communicational codes due to the domestication of technology and Internet devices. Thus, this article reflects on some sectors of symbolic and cultural constructions generated by organized youth work activities of leisure and fun in virtual environments. Consider denying the existence of an increase in the creation of symbolic importance for the social coexistence of young people, resources that talk about an expressive potential found through permissive space for socializing, as well as catalysts of conflicts, meanings, and multiple discourses contemporary youth contemporaries.

Key words

Young - internet - cultural consumption - technological domestication

Partiendo de la metáfora de la construcción de lenguajes articulados y complejos, en tanto son traducidos y evidenciados en prácticas y habilidades concretas desde el surgimiento de formatos para la transmisión de archivos y contenidos, hasta las interacciones al seno de interfaces de intercambio como redes sociales, avanzaremos hacia la construcción metafórica de la edificación de lenguajes en tanto habilidades a partir de los sentidos y su relación tecnológica. Focalizaremos entonces al sentido utilitario proveniente de las resonancias socioculturales.

Así las cosas, mediante la ubicación dentro de un plano estacional contemporáneo, se apuntala la impronta racional de una reflexión fenomenológica, focalizando no al objeto de interacción tecnológica propiamente mencionado, sino al efecto sociocultural que produce; siguiendo así, la metáfora de la flor de Mallarmé¹ (1865) que permite “evocar un universo de perfumes” refiriéndonos a las prácticas y/o habilidades que dotarán de sentido a una construcción imaginaria-utilitaria, en tanto la relación del hombre con la máquina y la interfaz [McLuhan, 1964].

Esaú Salvador Bravo Luis

merolrock@yahoo.com.mx

Licenciado en Comunicación y Cultura por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y doctorando en Comunicación en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata, UNLP, Argentina. Becario del CONICET/UNLP, Argentina. Investigador en temáticas de Internet, jóvenes, consumos culturales y música.

Artículo:

Recibido: 07/08/2012

Aceptado: 01/10/2012

En este sentido, este artículo pretende de manera general, analizar los procesos de interactividad hombre-máquina, en tanto éstos aludan a la generación de actividades concretas que condicionen la articulación de nodos de socialización condicionados por la instauración de lenguajes previos, entendiendo a los mismos como acciones concretas manifestadas en plataformas de intercambio, redes sociales e interfaces de interacción y desarrollo de tecnologías que permiten, por ejemplo, el desarrollo de aplicaciones para la compactación y difusión de archivos. Éstos funcionarían como catalizadores de nuevos lenguajes juveniles contemporáneos que surgen del seno de complejos procesos de interacción comunicativa entre el hombre y la máquina.

En este tenor, apelaremos en primera instancia hacia la relación hombre-máquina en tanto se ejerza la apropiación de un lenguaje primario de utilización de dispositivos electrónicos, es decir, leer, escribir, funcionalidad básica del dispositivo, encendido, apagado, etcétera.

Esta dinámica relacional estará anclada más allá de la mera reflexión sobre la interactividad con la computadora, aludiendo directamente sobre el simulacro previamente establecido por el diseñador de la interfaz, algoritmo o plataforma a utilizar por el usuario; es decir sobre una práctica concreta propuesta con antelación por el encargado del diseño mismo de una aplicación tecnológica.

La metáfora del lenguaje entonces, estará referida al intercambio simbólico utilitario entre dos entidades realizando una práctica simulada. En las últimas dos décadas, se han estructurado prácticas culturales que obligan a realizar un desmembramiento de los códigos instaurados alrededor de prácticas culturales

concretas, con miras a la interacción virtual al seno de las interfases que condicionan el desarrollo de lenguajes complejos y articulados que a su vez condicionan los procesos de socialización en épocas recientes.

De esta manera partiremos de una revisión de los conceptos sociológicos clásicos comparados con las actuales formas de dinámicas globalizadas y los nuevos procesos del capitalismo actual. Evidenciamos un nuevo rol del individuo al interior de la construcción de nuevas economías de distribución repercutiendo en un nuevo régimen de asignación pública de las ideas y contenidos culturales observando que, después de un largo proceso de domesticación (Silverstone, 1992), de la computadora como artefacto ligado a nuestra cotidianidad sociocultural y de Internet como su principal derrotero, surge un catalizador ineludible de la imaginación que forma parte de la cotidianidad del sujeto que interactúa en red.

Así las cosas, resulta imperiosa la conformación de una matriz de análisis cultural que nos obliga a indagar elementos del saber cotidiano al seno de dispositivos electrónicos conectados a la red por parte de algunos sectores juveniles. Dichos sectores en su día a día, han secularizado su conocimiento virtual en instancias cercanas a las funciones de una moneda corriente que, de a poco, fluctúa su valor mediante una ecuación que multiplica habilidades por cantidad de saberes, dando como resultado, "otras" nociones de auto-reconocimiento social que facultan un posible quebranto de la profesionalización académica tradicional y que es avalada por el Estado hacia una orientación de auto-gestión/administración del conocimiento mediante una transición entre saber virtual versus el valor de cambio condicionado por

habilidades puntuales al interior de Internet.

En nuestros días, vivimos en una sociedad atravesada en todas sus actividades por procesos comunicativos articulados y complejos en donde los jóvenes están siendo los actores con más participación en la creación de códigos meta-comunicacionales gracias al uso, apropiación y reutilización de los dispositivos tecnológicos conectados a la red. Estas prácticas de uso cotidiano aparentemente han abonado la creación de contenidos culturales y simbólicos al seno de interfaces virtuales, plataformas de intercambio y redes sociales. De esta manera, resulta imperativo observar la fenomenología social a través del aumento en las prácticas de ocio y entretenimiento mayoritariamente juvenil mediante la creación de recursos simbólicos que nos hablan de un potencial expresivo que los usuarios de tecnologías virtuales están encontrando a través de ciertas prácticas emergentes que, en apariencia, son cada vez más importantes para la coexistencia social de los jóvenes.

Una mirada fija de cara a las múltiples formas de producción y consumo de bienes culturales estrechamente vinculados al recorrido y transformación de categorías de análisis, sumarían perspectivas de observación al caleidoscopio social para interpretar pequeñas pero importantes partes de la sociedad contemporánea.

En este sentido, partimos de la metáfora de la construcción de lenguajes articulados y complejos, en tanto son traducidos y evidenciados en prácticas y habilidades concretas orientadas hacia una relación tecnológica utilitaria proveniente de las resonancias socioculturales que envuelven este fenómeno, pues la construcción de nuevas habilidades

para elaborar y seleccionar información serían similares a las estructuras propias de Internet, al propiciar entornos multidimensionales donde cada nodo puede conectarse con otro nodo (Eco, 1996).

Urry (1995) por su parte, advierte que toda transformación en la construcción de habilidades conlleva un cambio en los signos, que a su vez se generan nuevos usos a partir de ellos. Así las cosas, se apuntala la impronta racional del análisis fenomenológico focalizando no a un objeto de interacción tecnológica particular, sino al efecto que produce, refiriéndonos entonces a las prácticas y/o habilidades que dotarán de sentido a una construcción imaginaria-utilitaria, en tanto la estrecha relación entre hombre, máquina e interfaz (McLuhan, 1964).

Focalizamos entonces, sobre los procesos de interactividad hombre-máquina en tanto generación de actividades concretas que condicionan la articulación de nodos de socialización condicionados por la instauración de lenguajes previos, entendidos estos como acciones concretas manifestadas en interfaces de interacción y desarrollo de tecnologías como catalizadores de nuevos lenguajes juveniles contemporáneos.

Ejemplos claros han sido los servicios de reproducción multimedia de distribución gratuita, que rápidamente se popularizaron por su bajo consumo de recursos en el ordenador y por optar por interfaces de usuario amigables y de fácil acceso. Este tipo de iniciativas potenciaron una rápida penetrabilidad en la vida cotidiana de los usuarios para encarar la ductibilidad de un medio que les ha permitido potenciar un sistema de comunicación directa con la

interfaz y la máquina comprendiendo puntos de contacto que incluyen elementos visuales y sonoros de interacción directa como ventanas, *shortcuts* con el teclado, el *mouse*, etcétera, optimizando comodidad y eficiencia y facultando la concentración en actividades concretas.

Para Mantoviani (2006) la impronta ignorada de este dimorfismo, radica en el rol fundamental del diseñador que, en su propuesta de acción -en tanto una funcionalidad determinada mediante un desarrollo tecnológico concreto-, marca desde su inicio una impronta de imposición del lenguaje basado en la práctica simulada con su propuesta multimedia a desarrollar.

Habermas, por su parte, sugirió como necesario el surgimiento de situaciones concretas en la vida cotidiana, cambios en la esfera de la cultura y a nivel subjetivo para que el grueso de las personas se apropien de la cultura. En este sentido se encienden las luces hacia la concepción de una maduración instrumental de la computadora en tanto sea observada no como un objeto aislado sino como infraestructura que llama la atención sobre ella misma.

En este mismo tenor, el saber y concepción social cataliza cuestionamientos sobre la construcción de una burguesía electrónica anclada en el conocimiento autogestionado que emerge a partir de los contextos espacio-temporales. Éstos parecerían definir mucho de las múltiples maneras en que se experimenta la juventud desde la última década y que a partir de cierto tránsito, constituyen a los sujetos jóvenes contemporáneos mediante experiencias sociales expresadas colectivamente gracias a la construcción de estilos de vida distintivos, localizados prin-

cialmente en su tiempo libre y de ocio, atravesados por la elaboración de nuevas "lecturas" y construcción de códigos tecnológicos que serían traducidos en habilidades, y a su vez, entendidos estos como lenguajes forjados sobre elementos yuxtapuestos -o "nodos" en términos de Eco (1996)-, siendo producto de condiciones estructurales puntuales en las sociedades actuales.

Así las cosas, entendemos a los procesos que conllevan a la domesticación de la interfaz, como el escenario aprehendido por el usuario para potenciar sus habilidades concretas. Por tanto, en la práctica, la capacidad y "habilidades" de un usuario detrás de un computador, así como la fluidez de "movimientos" en Internet, en las redes sociales, en los servidores de descarga y en el desarrollo de complementos, desdibuja o agudiza desventajas. Así, el uso de diferentes dispositivos y programas como los teléfonos inteligentes, las *tablets*, y los motores de búsqueda estarían dotándolo de ciertos niveles de experticia, siendo capaces de transformar sus habilidades multimediáticas en valor de cambio y por tanto de poder.

De esta manera nuevos estándares de riqueza estarían determinados por el quehacer juvenil contemporáneo, ligado al ocio, al entretenimiento y estrechamente vinculado a las condiciones actuales de consumo, entendido este como condicionante primario del comportamiento social contemporáneo, prevaleciendo como un eje que determina la producción de contenidos (Appadurai, 2001).

Para Appadurai (2001), la presencia de la imaginación como elemento fundamental en el desarrollo de habilidades ligadas al ocio coloca

nuevas miras a la implementación de conocimientos propios en el desarrollo de dispositivos o nuevas lenguas en tanto habilidades a utilizar durante el tiempo de libre. Así, el ocio como caldo de cultivo para la generación de nuevos lenguajes en tanto prácticas concretas ligadas a un desarrollo tecnológico, permite trasladar los nuevos formatos de lenguaje a otros espacios y estos, a su vez, mutar en nuevas lenguas de transición que ubicarían operaciones concretas provenientes de la manipulación de objetos virtuales, potenciando la realización de tareas sin tener que operar en niveles de profundidad sobre el funcionamiento de la máquina y la interfaz (programación).

En este sentido aludimos a la concepción Mallarmeana de focalizar los nodos de análisis en la resonancia que arroja la construcción de lenguajes articulados y complejos al seno de los nodos de interacción sociocultural, cuestionamiento que nos lleva a pensar mas allá de la presencia de Internet en la vida cotidiana, y que nos ubica, por el contrario, al fondo de complejos nodos de interdependencia: en las diversas formas de uso de las tecnologías, en los objetos estrechamente ligados a ella, en una metamorfosis que cuenta parte fundamental de la historia reciente, entendida y abordada a través de sus objetos, del tiempo, de los sentidos y la fuerte impronta de sus ecos en la memoria colectiva.

La familiarización con los dispositivos y la mimetización de las interfaces en las actividades cotidianas de los usuarios, rápidamente han formado parte de la cultura popular, tomando en cuenta que tanto Internet y sus dispositivos son productos culturales que han contribuido desde su uso a configurar la cultura popular en nuestros días.

En este tenor, las resonancias de la construcción de lenguajes en tanto actividades concretas dentro de interfaces de uso común, están siempre presentes en el marco de las prácticas culturales que la población mantiene en el seno de sus vidas cotidianas. Por esta razón el papel que juega el usuario radica en apropiar, consumir y reinterpretar los lenguajes impuestos, mediante la creación de otros lenguajes que destaquen o *y/o* condicionen la utilización de nuevos dispositivos e interfaces. En otras palabras propiciar un *affordance* entre el usuario y la máquina en constante proceso complejo de intercambio comunicativo se ha convertido en una práctica necesaria como elemento de vinculación con los complejos nodos socioculturales de nuestros días.

Notas

1 Digo: "¡una flor! y, salvado el olvido al que mi voz relega algún contorno, en cuanto que algo distinto de los cálices conocidos, se alza musical, idea misma y suave, la ausente de todos los floreros". Fragmento, *Preludio a la siesta de un fauno* (L'après-midi d'un faune, 1865)

Bibliografía

- APPADURAI, ARJUN. *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Fondo de Cultura Económica: Buenos Aires, 2001.
- BAUDRILLARD, JEAN. *Videosfera y sujeto fractal en Videocuturas de fin de siglo*. Cátedra: Madrid, 1990.
- BAUMAN, ZYGMUNT. *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica: Buenos Aires, 2003.
- BELL, DANIEL. *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Alianza Editorial: Madrid, 1989.
- BOURDIEU, PIERRE. *Campo Intelectual y proyecto creador*. En: VVAA "Problemas del estructuralismo". Editorial Nueva Visión: Buenos Aires, 1971.
- BREA, JOSÉ LUÍS. *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa Editorial: 2007.
- JAMESON, FREDRICK. *El giro cultural*. Manantial: Buenos Aires, 1999.
- _____ *La lógica cultural del capitalismo tardío*. Ediciones Paidós: Barcelona, 1991.
- FEIXA, CARLES. *Del reloj de arena al reloj digital*. En: JOVEN es, Revista de Estudios Sobre Juventud, No.19 IMJ, México, p.6-27, 2003.
- GARCIA-CANCLINI, NÉSTOR. *Libros, pantallas y audiencias: ¿Qué está cambiando?*. En: Audiencias y pantallas en América. Comunicar Numero 30. pp 27-32, 2008.
- _____ *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo: México, 1995.
- _____ *La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. En: Bourdieu, Pierre (1990) "Sociología y cultura". Grijalbo: México, 1990.
- GROSSMAN, E. *La adolescencia cruzando los siglos*. En: revista Adolescencia Latinoamericana, pág. 68-74, 1998.
- HALL, EDWARD T. *The Silent Language*. Doubleday: New York, 1959.
- _____ *El lenguaje silencioso*. Alianza: Madrid, 1989.
- _____ *The Hiddendimensión*. Doubleday Garden: New York, 1966.
- MCLUHAN, H. MARSHAL. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Routledge & Kegan Paul: 1962.
- MANTOVIANI, GIUSEPPE. *Comprender las diferencias: La influencia de las diferentes concepciones de la cultura*. En: "La educación intercultural en el contexto internacional". Guerini: Milán, 2006.
- MORLEY, D. & SILVERSTONE, R. *Domestic communication. Technologies and meanings*. Media, culture & society, 12, 31-55, 1990.
- PORTILLO, SÁNCHEZ MARICELA. *Algunos apuntes para la reflexión*. En: Juventud, identidad y ciudad. Andamios, UACM: México, 2006.
- REHINGOLD, HOWARD. *Multitudes inteligentes. Las redes sociales y las posibilidades de las tecnologías de cooperación*. Gedisa: Barcelona, 2004.
- SASSEN, SASKIA. *Una sociología de la globalización*. Katz Editores: Buenos Aires, 2007.
- SCOLARI, CARLOS. *Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa: España, 2004.
- SENNET, RICHARD. *La cultura en el nuevo capitalismo*. Editorial Anagrama: Barcelona, 2006.