

Tecnología y malestar urbano entre jóvenes: la celebración de lo inútil y la emergencia del trabajo liberado*

nomadas@ucentral.edu.co • PÁGS.: 82-92

Rocío Gómez Z.** y Julián González M.***

Este ensayo sugiere que habría una inestimable conexión entre el compromiso subjetivo y emocional de los jóvenes usuarios de Internet, que invierten tiempo y deseo en realizar un conjunto variado de obras menores (correos electrónicos, imágenes de sí mismos en Facebook, trozos de música, mantenimiento de la bitácora en la Red), y los malestares del bienestar urbano. Estas obras menores encarnan y objetivan las demandas de trabajo liberado –frecuentemente reprimidas, pospuestas, administradas o reguladas–, que algunos de los nuevos repertorios tecnológicos canalizan y movilizan vigorosamente.

Palabras clave: jóvenes, tecnologías de la información y la comunicación, política, cultura urbana.

Este estudo sugere que ha uma inestimável conexão entre o compromisso do sujeito e a emoção dos jovens usuários da internet, que converteram tempo e desejo em realizar um conjunto variado de obras menores (correios eletrônicos, imagens de si mesmo em Facebook, trechos de música, manutenção da bússola em Rede), e o mal-estar do bem-estar urbano. Estas obras menores encarnam e objetivam as demandas do trabalho liberal –frequentemente reprimidas, postpostas, administradas ou reguladas–, que em alguns dos novos repertórios tecnológicos canalizam e mobilizam vigorosamente.

Palavras-chaves: jovens, tecnologias da informação e da comunicação, política, cultura urbana.

In this essay we suggest that there would be an invaluable connection between the subjective and emotional engagement of the young users of the Internet, who invest time and desire in realizing a varied set of minor works (emailing, images of themselves in Facebook, pieces of music, managing an online logbook), and the malaises of the urban well-being. These minor works incarnate and objectivate the exigencies of free work –frequently repressed, postponed, administrated or regulated– that some of the new technological repertoires vigorously canalize and mobilize.

Key words: young people, information and communication technologies, politics, urban culture.

ORIGINAL RECIBIDO: 15-I-2008 – ACEPTADO: 25-II-2008

- * El presente ensayo es un resultado parcial del proyecto de investigación “Cultura política, ciudad y ciberciudadanía”, que adelantan conjuntamente el grupo de investigación Educación y Cultura Política de la Universidad Pedagógica Nacional, y el de Educación Popular de la Universidad del Valle, con el auspicio de Colciencias. El equipo de trabajo en Cali está integrado, además, por Armando Henao, Germán Bernal, Viviam Unás, Tanaly Huertas, Juliana Ospina y Diana Giraldo.
- ** Profesora de la Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, adscrita al grupo de investigación en Educación Popular. E-mail: rociogom@ univalle.edu.co
- *** Profesor de la Universidad del Valle en la Escuela de Comunicación Social, adscrito a los grupos de investigación en Educación Popular y en Periodismo e Información. E-mail: jugonza@univalle.edu.co

Si se quiere reestablecer la cohesión social como ciudadano de pleno derecho, es necesario comenzar reconociendo que la sociedad salarial ha muerto y que es la actividad y no solamente el trabajo-empleo lo que deberá fundamentar el estatuto, los derechos y el valor social reconocido a los individuos.
André Gorz

1. Miller, en un pequeño artículo publicado en *Science*, cita un estudio de Yea y Bailenson: mediante un joystick con sensores que miden la fuerza que invierten las personas al manipularlo, se estimó el desempeño de estudiantes voluntarios a quienes se les solicitó limpiar un espacio virtual sucio. “Los sujetos aplicaron más fuerza cuando limpiaron objetos que personas [...] Los voluntarios aplican un toque mucho más suave cuando se trata de rostros que de torsos y cuando se trata de mujeres que de hombres” (2007: 1342).

También los avatares¹ más atractivos suelen tener mayores interacciones y aproximaciones que los avatares menos agraciados, lo que constituye una evidencia de que “las apariencias de los avatares afectan tu comportamiento *online*”, reza el informe. En otro estudio realizado por Jeffrey Hancock, referido por Miller en su artículo, conformaron dos grupos de voluntarios. A algunos les solicitaron usar un avatar que lucía traje de médico, y a otros, un avatar con capucha y ropa del Ku Klux Klan. Posteriormente hicieron un test de personalidad a cada uno de los grupos. Los voluntarios que usaron ropa

del movimiento racista mostraron mayor agresividad que los que usaron indumentaria de doctor, lo que revelaría el impacto de la experiencia virtual en las personas. Estos experimentos, tan típicos de las ciencias de la conducta social en Norteamérica, y tan celebrados en la literatura mediática, tienen el mérito de capturar el fenómeno, pero poseen el defecto de ignorar las condiciones históricas y sociales que ayer y hoy han permitido estos tránsitos fluidos entre la realidad empírica y la imaginación humana. También la lectura



Cultura Tairona. Cerámica negra y pulida. Vasija antropomorfa de 10 cm. de altura (detalle). Archivo fotográfico del ICC.

de libros procura efectos similares en la conducta mediata e inmediata de las personas; a través manipulaciones ópticas y juegos de espejos, las personas pueden experimentar la sensación de abismo; y es posible traducir en experiencia táctil un conjunto de superficies visuales o, como sabe cualquiera, también lo que experimentamos en algunos sueños tiene la tesitura y el talante de lo real. Varela (2003), mucho más cauto, supo poner el énfasis no exclusivamente en las particularidades de la técnica, sino en la naturaleza misma de la cognición que, para él, es indiscernible de la vida misma y consiste, esencialmen-

te, en la capacidad para producir significación aun a partir de indicios precarios: “A través de su clausura, el sistema nervioso es un sintetizador de regularidades de tal virtuosidad que cualquier material básico basta como entorno para hacer surgir un mundo convincente” (Varela, 2003: 12).

2. Más allá del tratamiento que los medios de comunicación y los estudios en ciencias del comportamiento le han dado al fenómeno Second Life, poniendo el acento en sus consecuencias y conexiones con

el mundo real, es necesario no perder de vista dos aspectos. En primer lugar, la creación de páginas electrónicas, de avatares, el mantenimiento de un *blog*, la realización de interacciones en tiempo real a través de Internet, la escritura de correos electrónicos, las sencillas tareas de lectura o navegación, el simple clic en un icono, constituyen *trabajo humano*, esto es, una actividad de producción, con sus demandas específicas de tiempo y es-

fuerzo. En segundo lugar, es importante destacar la distinción *online* y *off line*, que pone el acento en –quizás– el rasgo más importante de este tipo de repertorios tecnológicos (telefonía celular, tecnologías telemáticas y teledirigidas, redes interactivas con Internet a la cabeza): propician la coordinación de acciones *en tiempo real*². Las implicaciones de esta condición sólo pueden explicarse mediante una suerte de comparación con un fenómeno que, igual, transformó la escala y el tiempo de las coordinaciones humanas: el hecho urbano³. Así como la urbanización constituyó un espacio/tiempo inédi-

to de coordinaciones humanas respecto al cual lo pueblerino, lo rural y lo selvático aparecen como “lo otro”, el afuera, lo urbano comienza a convertirse en el afuera de ese espacio *dromosférico* (veloz y en tiempo real) que es Internet, esa *metaciudad* (Virilio, 1997, 1999 y 2002) con sus propias coordenadas temporales y deslocalizadas. Se trata de un proceso de creciente y aguda virtualización (Levy, 1999)⁴. En el pasado reciente, los pueblos y las pequeñas villas (burgos) fueron el lado virtualizante de la vida, un *locu* que dejaba por fuera el mundo real, la agreste naturaleza la selva, el bosque, que constituían el “lado de afuera” Pero esos pequeños pueblos al mismo tiempo, produjeron en su propia interioridad un polo crecientemente virtual (la ciudad) respecto al cual llegarían después a ser el afuera. Hoy los pequeños pueblos son, para los habitantes urbanos, el lado de afuera, “menos real”, de la ciudad, un poco el pasado que se visita recorre y añora, pero en el cual ya no se puede vivir de todo. Bien, la megalópolis también generó su propia interioridad crecientemente virtual respecto a la cual, con los días, llegará a ser el lado de afuera, el lugar “menos real”. No debe sorprender, entonces, que el tiempo en Internet se esté convirtiendo en “tiempo real” contra el tiempo *irreal* de la vida urbana. De esta forma, estamos ante algo así como una nueva “urbanización” cuyos primeros emigrantes tienen un pie aquí, en la ciudad, y otro allá, en ese entramado tecnocomunicacional. Esos emigrantes y primeros colonos son, en general, jóvenes.

3. Uno de esos migrantes es Y.P., un joven de capas medias, de la ciudad de Cali. Tiene veintitrés años, estudia en una universidad pública los últimos semestres de una carrera de ciencias básicas. Desde los trece años hace música con un sintetizador. Tiene un teléfono celular y dos chips de diferentes operadores de telefonía móvil. Un computador con conexión a Internet. Una cámara fotográfica digital que usa para registrar retratos



Cultura Zimú. Piedra tallada. s. d. ni f. (detalle).
Archivo fotográfico del ICC.

y autorretratos, para capturar escenas de viaje y situaciones de la vida cotidiana ordinaria y extraordinaria, y para tomar imágenes de la naturaleza, en particular, especies vegetales, dada su particular inclinación por la botánica. Durante algún periodo trabajó el carboncillo y los pasteles cuando adelantó estudios de pintura en un corto programa de formación artística. Ha dejado atrás su intensiva afición por los videojuegos, algunos de los cuales operaba con extraordinaria pericia. Ahora los juega con

poca frecuencia. Suele coleccionar y escuchar música y ver cine comercial y de autor en la universidad donde estudia. En los últimos meses se ha dedicado a modelar con un *software* gráfico la imagen de la iglesia de San Antonio, en Cali. Ha aprendido a manejar con suficiencia 3D Studio Max, luego de haber tomado un breve curso de diseño y animación por computador. No es un estudiante excepcional y no se considera a sí mismo un artista. Como Y.P. existen muchos jóvenes en las ciudades que hacen importantes inversiones de tiempo, deseo y trabajo en la realización de este tipo de *obras y creaciones*, bienes *expresivos* sin pretensiones, cuyo destino, gestión y alcance no están definidos ni por el ánimo de lucro, ni por un vínculo laboral que prescribe y obliga a realizar la obra, ni por las complejas dinámicas de cooperación y competencia que fuerzan cualquier campo de producción simbólica en las artes. No sueña con hacer música para la venta, aunque eventualmente podría terminar implicado en alguna iniciativa de producción musical con fines comerciales o podría recibir alguna

remuneración futura por sus obras o, incluso, podría percibir algún tipo de salario por sus habilidades como creador de imágenes simuladas. ¿Por qué tantos jóvenes como Y.P. dedican una importante porción de sus vidas a la creación de este tipo de *obras* de dudosos réditos, dado que no gozarían de prestigio y reconocimiento en el campo artístico ni son bienes comercializables en los mercados, industrias y negocios culturales? Y.P. tampoco considera su creciente dominio de este tipo de *software* una

suerte de preparación para futuras actividades profesionales. Simplemente disfruta haciéndolo. Disfruta tomando las fotografías. Disfruta hacer música en su sintetizador. Disfruta modulando y modelando imágenes tridimensionales. En fin, aprecia sus producciones y la actividad de crearlas.

Esta pequeña obra expresiva, *sin pretensiones* comerciales ni artísticas, parece haber encontrado cauce y nicho en esta clase de repertorios tecnológicos que la potencian, aunque no la expliquen. El trabajo de cientos de millones de personas que realizan este tipo de *pequeñas obras*, soporta la eficacia comunicativa y cultural de buena parte de la Red, en tanto ámbito de intercambios, encuentros y difusión de experiencias, estilos y formas de vida, con Facebook y Second Life como epítomes. Basta con apreciar la imagen que cada usuario de Facebook diseña, selecciona y expone en su perfil. Como la iglesia de San Antonio, modelada en 3D por Y.P., la imagen en el perfil de Facebook es una obra que toma tiempo. Y eso es lo relevante: son *obras o creaciones*, no se limitan a realizar como consumo un bien previamente gestionado por la industria; se trata de productos trabajados por personas comunes en condiciones que no implican ningún tipo de vínculo laboral o de remuneración. No son el producto de un trabajo anidado y regulado por alguna organización empresarial.

Ahora imaginemos a un joven urbano que se dispone a preparar la presentación de sí mismo en un *blog* o busca exhibir su retrato en una página que permite encuentros eróticos, amorosos o amistosos a través de la Red. Imaginemos a un

joven que llena los formatos que le demanda una interfaz de encuentros sociales como Facebook antes de su ingreso formal en ella. Por supuesto, en la ciudad contemporánea cada persona –a diferencia de los viejos habitantes de los pueblos o los antiguos campesinos no urbanizados– ha sido preparada en el largo aprendizaje que consiste en rotular la propia identidad y asignarle un valor o descriptor decidido y definitivo. Ya sea llenando el formato de una encuesta, diligenciando un formulario médico, diseñando su propio currículum vitae o respondiendo un interrogatorio policial, las personas de las ciudades sabemos designar con relativa claridad nuestra edad, sexo, estrato, estado civil y, con algunas dificultades, podemos reducir la difusa condición racial, sexual o política a unos cuantos descriptores relativamente precisos, o en su defecto, como ocurre en Facebook, los descriptores se han hecho lo suficientemente flexibles, informales y emotivos como para que cada cual pueda seleccionarlos sin *tomárselos muy en serio*, lo que sí ocurre en los formularios y fichas de diligenciamiento de una beca de estudios, un crédito financiero, un registro oficial o un puesto de trabajo. Bien, volvamos atrás, e imaginemos a esta persona joven que se dispone a exponerse (sobre-exponerse, dirán unos con ciertos reatos morales) en la Red. Puede uno imaginarse la inversión de deseos, la estela de temores, las ilusiones en juego, detrás de esta entrada a la *nueva urbe*. Decidir la apariencia del avatar que lo representará, pensar un nombre para su propio correo electrónico o un *nickname* para una interfaz que permite juegos *multiplayer* es un trabajo singular. ¿Qué esperanzas, qué motivaciones, qué “necesidades” pare-

cen atravesar de cabo a rabo estos gestos, estas obras, este trabajo, gozoso en principio, cuya gratuidad sorprende? Es ése el tópico del que se ocupa el presente ensayo.

4. ¿Por qué tantos jóvenes en las ciudades dedican parte de su tiempo a realizar este tipo de obras? ¿Por qué mantener, actualizar y trabajar con denuedo en el *blog* o en el propio perfil en Facebook?

Jóvenes como Y.P. suelen esgrimir dos tipos de argumentos generales acerca de las razones por las cuales obtienen un placer particular realizando este tipo de actividades: en primer lugar, afirman que de esta manera “comparten experiencias y se comunican con otras personas”; y, en segundo lugar, sienten que “recuperan algo de dominio y potencia” al trabajar su página electrónica, su *blog* o al manipular las fotografías de su celular usando un *software* gráfico (Gómez, 2007 y 2008)⁵. A nuestro juicio, estos dos tipos de argumentos expresan la forma particular en que estos jóvenes viven lo que Morin ha llamado el malestar del bienestar, un malestar “difuso, intermitente, vivido de diversas maneras” por quienes, en principio, gozan de aceptables y adecuadas condiciones de vida (Morin, 1997). Habría entonces un vínculo que enlaza las formas en que un joven como Y.P. experimenta estos malestares, y su decidido interés por “comunicar experiencias” y “recuperar potencia” usando algunos de los nuevos repertorios tecnológicos.

¿Cuál es la forma que adquiere tanto la dominación⁶ como la explotación⁷ –fuentes de este malestar difuso– en un entorno crecientemente rico en términos de capacidad insta-

lada de producción y provisión de bienes y servicios? Bien, en términos estrictamente técnicos hay relativo acuerdo acerca de un dato esencial: la capacidad actual de producción permitiría eliminar el hambre, la pobreza y la vulnerabilidad vital del conjunto de humanidad. Es decir, el problema es político, no económico: la sociedad contemporánea está destruyendo valor y bienes (destruyendo trabajo) en tanto no ha sido capaz de convertir tal capacidad instalada de producción real en bienestar generalizado y global⁸, tal como lo evidencian la obscena concentración de la riqueza y su inequitativa distribución, la sobreexplotación en ciertos frentes de producción que requieren mano de obra intensiva y poco calificada, la existencia de formas de trabajo rutinario e improductivo cuya única función consiste en ampliar la capacidad de compra y consumo del conjunto de la población, la flexibilización e inestabilidad laboral con sus turbulentos ciclos de empleos a corto plazo y desempleos persistentes, el despilfarro y el consumo compulsivo entre algunos segmentos poblacionales, y la existencia de dos tercios de la humanidad en condiciones de pobreza y miseria. Esta idea ha sido expuesta de manera original por Marcuse (1970). Puede encontrarse en una versión mucho más aterrizada y polémica en Carlos Pérez Soto (1996 y 2001), y con menores o mayores grados de esperanzada confianza en el futuro o desencantada visión del porvenir, en Bauman, (2005), Gorz (1997, 1998), Beck (2000), Morin (1997), Castoriadis (1991, 1997), Hard y Negri (2004), por mencionar algunos.

Teniendo en cuenta lo anterior, vale la pena volver a la pregunta: ¿qué forma adquiere la dominación y la

explotación en condiciones de abundancia relativa⁹? Sin duda, para responder este interrogante habrá que desempolvar a Marcuse y a Marx, y sus lúcidas observaciones. La tesis que podemos sugerir es más o menos la siguiente: la realización plena de las necesidades humanas pasa, no por su satisfacción y saciamiento en virtud del consumo y los servicios, sino por su continuo y más amplio enriquecimiento mediante un nuevo y renovado trabajo humano (entendido en el sentido amplio de *producción humana*). Esta idea ha sido recuperada por Zuleta (2002) en un pequeño artículo y puede revisarse en el Marx de los *Grundrisse* (1972).

Marx dice que piensa en el comunismo no como una sociedad de la satisfacción de las necesidades, sino como una sociedad capaz de multiplicar continuamente las necesidades humanas y por lo tanto de crear una insatisfacción creciente: hacer que aquello que es suntuario se convierta en necesario.

Quería traer a cuento la teoría de la riqueza concreta y la riqueza abstracta para desarrollar la idea de Marx de que el desarrollo de la sociedad (como efecto de una racionalización de la producción y de un ahorro de tiempo) que era para él efectivamente lo más racional y esencial, era una multiplicación de la riqueza en el sentido de un incremento de la necesidad: de un incremento de la necesidad de arte y la necesidad de conciencia, de cultura, y de una multiplicidad de las relaciones humanas.

Hay en esto una perspectiva que se ignora por completo cuando se imagina la voluntad de transformación, propia del marxismo, como la voluntad de la satisfacción de necesidades, olvidando que desde el comienzo y en todo su desarrollo Marx siempre pensó en términos de multiplicación de las necesidades y de la generalización creciente de la insatisfacción humana (Zuleta, 2002: 109).

Es esencial entonces para la argumentación, sostener el vínculo entre trabajo y enriquecimiento de la necesidad, esto es, la cualificación de las necesidades en virtud de la producción humana. Esta idea es políticamente central porque supone que lo racional no es extender y expandir el trabajo socialmente obligatorio, sino ampliar las formas de trabajo liberado: se trata de liberar el trabajo, no de abolirlo. Ese tipo de trabajo liberado es posible en condiciones de abundancia creciente, es decir, en condiciones en que el trabajo socialmente necesario para la sobrevivencia vital de la especie humana se ha ido reduciendo gracias al dinamismo tecnoindustrial.

En condiciones de vida relativamente abundantes, ése será un recurso preciado por controlar: las demandas de enriquecimiento de la necesidad cuya realización pasa por formas variadas de trabajo liberado. Algunos pueden denominarle *tiempo de ocio o tiempo libre*, pero estos dos términos ocultan el problema político esencial: el malestar y la crisis que deriva de la contención, aplazamiento y administración continua del enriquecimiento de las necesidades humanas. La estructura de produc-

ción promete resolver las demandas de enriquecimiento de la necesidad mediante la provisión continua de bienes y servicios que adquirimos a través de los ingresos generados por salarios (trabajo más o menos obligatorio). Esta estructura reserva a algunas agencias y sectores el control sobre la producción general (burocracias públicas y privadas), procura relativas condiciones para la ampliación del acceso a bienes de consumo y servicios, aplaza la realización o creación de nuevas necesidades enriquecidas, administra la frustración del derecho a enriquecer las necesidades humanas propias mediante trabajo humano liberado, y crea entornos *regulados* en donde realizar parcialmente estas demandas de enriquecimiento de la necesidad.

Pero la frustración y el malestar se manifiesta, sobre todo, en el corazón mismo del consumo. Las personas experimentamos los malestares del bienestar en calidad de consumidores y usuarios de servicios, justamente en el momento de realizar *elecciones* de consumo. En las elecciones de consumo se renuncia a dos horizontes políticamente relevantes: se renuncia a las aspiraciones a “poseer y vivirlo todo” y se renuncia a las posibilidades de realizar obras y trabajo liberado que enriquecen y cualifican la necesidad¹⁰. Esa necesidad es adecuadamente administrada, aplazada y operacionada en la pequeña elección. Elegir es la forma exacta de la administración y postergación del deseo, con sus consiguientes secuelas de malestar y frustración.

El consumidor de bienes y servicios sabe, de manera exacta, en qué sentido hay una suerte de trampa en cada elección de consumo de bienes y servicios. Hay más intensidad en la ilusión y apetencia del bien, que en su realización efectiva. ¿Qué es aquello que es contenido y retenido en la ilusión previa a la adquisición del bien? Trabajo humano liberado en potencia, expresado en las ilusiones que el consumidor se hace acerca de



Cultura Tumaco. Cabeza de anciano, cerámica, fragmento, 11 cm. de altura, 500 a. C. - 300 d. C. Archivo fotográfico del ICC, 1977.

lo que pasará cuando posea el bien. El comprador del automóvil sueña con que éste le permitirá recorrer la ciudad y liberarse de las ataduras de los rígidos sistemas de transporte existentes, ganará en estatus y posibilidad de seducción y vida amorosa, se hará más visible socialmente, etc. Hay más deseo (trabajo liberado potencial, trabajo humano por realizar) en el bien imaginado que en el bien con-

creto. Cada una de estas ilusiones (más vida erótica, más vínculos sociales, más poder efectivo para organizar la vida propia –y la de los demás–, más belleza, más posibilidades de recorrer y experimentar la ciudad) son variantes de trabajo humano liberado (recreativo) que el bien o servicio concreto jamás podrá satisfacer plenamente, porque la fuente de tales ilusiones no está en el bien, sino en el sistema de vida (con su propia y particular organización de, entre otras, el tiempo disponible para el trabajo liberado) que restringe y constriñe de manera regular tales posibilidades. El impulso poético (creativo) es aplazado o administrado en la operación de la elección, que siempre da mucho menos de lo que promete. En eso se parecen mucho los desencantos del consumo a los desencantos con las elecciones políticas. Tienen mucho en común las crisis de credibilidad de la política y las crisis de credibilidad del consumo, estas últimas apenas disimuladas a través de crecientes inversiones en publicidad, elevación continua del umbral de *shock*/terror publicitario y ampliación espectacular de los centros comerciales. La creciente espectacularización de la política y de la publicidad es el reverso de la inevitable –aunque administrable, *ad eternum*– crisis de sentido y credibilidad en la elección y consumo de bienes, servicios, información, candidatos, etc. Otro tipo de objeto en el cual se puede apreciar esta dinámica contradictoria –ampliación de la inversión en publicidad y diseño del bien y caída de su rentabilidad simbólica, de su prestigio y del deleite en su uso– es el

juguete infantil: nunca habían sido tan bellos y complejos, y nunca habían sido tan percederos y rápidamente despreciados por los niños.

Sin embargo, junto con las diferentes formas de contención de las demandas de trabajo liberado, prosperan aquí y allá, de maneras más o menos inadvertidas, prácticas diversas de trabajo libre. Hay lugares en que las personas realizan un tipo de trabajo liberado e intercambian su producto por el trabajo liberado de otros: la sola realización de este tipo de trabajo es social, política y terapéuticamente esencial (ésta es su rentabilidad más importante) y los bienes generados serían en un mundo así concebido puramente contingentes. Indagar acerca de las formas en que tales prácticas están sutilmente emergiendo en el mundo moderno es crucial, porque son gérmenes del porvenir de la política. Uno de esos lugares de intercambio de productos derivados del trabajo más o menos liberado es la Red. Las páginas electrónicas, las inversiones en diseño y desarrollo de *blogs*, la creación de música e imágenes, pueden ser formas protoexperimentales y anticipaciones del trabajo humano liberado del futuro. Pero también lo son el pequeño arte casero, los relatos y cortos videos articulados a través de teléfonos celulares, el diseño y exploración de rutas y tramas turísticas no comerciales, los experimentos sexuales. Por supuesto, el impulso hacia el trabajo liberado puede ser aprovechado sistemáticamente por diferentes sectores de las industrias culturales (diseño de modas, creación de

videomúsica, génesis de entretenimientos urbanos de diferente tipo) para capturar jóvenes “creativos” que proveen su capacidad de trabajo y nutren los negocios empresariales vigorosamente.

Es respecto a esta situación que se pueden entender tanto las promesas como las frustraciones que los nuevos repertorios tecnológicos producen en la subjetividad contemporánea. El joven urbano de sectores



Cultura Muisca, s. d. Archivo fotográfico del ICC, 1978.

integrados experimenta en extremo la frustración y algunos la transforman y la tramitan resemantizando el consumo (haciendo de lo consumido su pequeña obra), encontrando nichos de producción y trabajo libre (trabajo voluntario, obras de arte, música propia, pequeños negocios, tecnoartesanía, acción política, vida sexual experimental, intervenciones sobre el cuerpo, etc.), redirigiendo las posibilidades expresivas (no instrumentales) de los nuevos repertorios tecnológicos (*software* libre, interfaces y negocios colaborativos, *flash mobs*) o inaugurando en diferentes escenarios tentativas de poetiza-

ción general de la vida. Ese el sentido de las veinte horas de trabajo invertidas por Y.P. para construir una réplica virtual de la iglesia de San Antonio, y las innumerables horas de trabajo invertidas por algunos jóvenes urbanos que atienden y actualizan periódicamente su propio *blog*. En todas estas prácticas es posible leer y descifrar la acción política difusa, menor, que emerge del corazón mismo de la frustración y del malestar de quienes, en principio, gozan de los privilegios del bienestar.

Aunque las modalidades políticas más progresistas hoy están enfilando baterías hacia algunos frentes fundamentales y relevantes, herencia y rezagos de demandas no realizadas por las sociedades modernas (inclusión y reconocimiento de diversidades culturales y sociales; regulaciones y control sobre las diversas variantes de destrucción y amenaza medioambiental; equidad y reconocimientos iden-

titarios de género, etnia, raza y edad; pluralismo político efectivo; fin de la pobreza; provisión de condiciones básicas de vida; defensa de los derechos humanos de primera, segunda, tercera y cuarta generación; derecho al cuerpo propio y a decir el final de la vida; derecho al consumo de bienes ilegalizados —por ejemplo, drogas—; derecho al acceso y producción de comunicación pública), las demandas políticas y sociales del futuro, que están emergiendo en el presente, tienden a ser más o menos ignoradas o poco consideradas. Estas demandas políticas contra la frustración continuada en medio de la abundancia, le

son extrañas a las acciones políticas progresistas. Y lo peor, están siendo administradas ya por las industrias culturales y su promoción de la experimentación, ya por las industrias de las drogas y entretenimientos legales e ilegales, o ya por las diferentes estrategias terapéuticas contemporáneas (desde la psicologización general del malestar y sus terapias, hasta las formas de la neoespiritualidad—zen, ambientalismo, deportes extremos, turismo— que ofrecen zonas controladas de trabajo libre—meditación limitada a la vida personal, exploraciones estéticas y emocionales por fuera del orden de la vida cotidiana, inventivas sexuales bien delimitadas, etc.—). Es decir, estas formas emergentes de demandas políticas y sociales pueden ser convenientemente administradas y desposeídas mediante la rápida integración de las prácticas y ámbitos más creativos de trabajo liberado a las industrias y negocios culturales: desde los entretenimientos extremos hasta la música experimental, desde la industria del videoclip hasta las nuevas estrategias publicitarias, desde las formas emergentes de turismo hasta las modalidades más exquisitas y sutiles de *bricolage* (hazlo tú mismo).

Entonces, tenemos un entorno social con creciente abastecimiento industrial de bienes y servicios, pero en el que, a la vez, no se ha liberado el trabajo, es decir, en que el trabajo sigue siendo controlado por estructuras burocráticas que dominan su división social y la distribución de ingresos, esto es, controlan la forma general en que se realiza la participación y apropiación de cada cual (los incluidos, los trabajadores) en relación con la producción general. La ciudad es un topos en el que se densifican y concentran en extremo es-

tas condiciones, y son los jóvenes urbanos los que experimentan con mayor dramatismo esta tensión entre dos formas bastante diferenciadas de trabajo: a) el trabajo liberado como continuo enriquecimiento de la necesidad y b) el trabajo como peaje y condición de acceso a la riqueza general producida por la sociedad contemporánea. En ese sentido, la cultura juvenil debería ser entendida no como aquella producida por las industrias culturales para los jóvenes urbanos, sino como un enorme laboratorio y campo de creación de conductas y prácticas heredadas o emergentes, algunas de las cuales derivan de diferentes variantes de trabajo liberado realizado por estos jóvenes. Estas prácticas son, en general, detectadas, cooptadas y relanzadas a destiempo y a posteriori por agencias industriales de todo tipo (modas, música, entretenimiento). Es en este entorno en el que se van a desplegar los usos y variaciones de relación entre “neotecnologías de la comunicación y de la imagen”, “jóvenes urbanos”, “comunicación y acción pública” y “voluntad política” en la ciudad contemporánea. Habrá en estos entornos neotecnológicos, por un lado, las variantes del trabajo liberado o cuasiliberado, y por otro, las formas legales e ilegales del trabajo regulado, la prosaica (producción) y la poética (creación); la imaginación instituyente y radical; y la producción que extiende lo heredado, en su vertiente legal e ilegal.

Quizás sea André Gorz quien expresa de la mejor manera este entorno que algunas fuerzas abren y otras clausuran:

Hay que aprender a discernir las oportunidades no realizadas que duermen en los replie-

gues del presente. Hay que querer apoderarse de las oportunidades, apoderarse de lo que cambia. Hay que atreverse a romper con esta sociedad que muere y que no renacerá más. Hay que atreverse al Éxodo. No hay que esperar nada de los tratamientos sintomáticos de la “crisis”, pues ya no hay más crisis: se ha instalado un nuevo sistema que tiende a abolir masivamente el “trabajo”. Restaura las peores formas de dominación, de servidumbre, de explotación al obligar a todos a luchar contra todos para obtener ese “trabajo que ha abolido”. No es esta abolición lo que hay que reprocharle, sino pretender perpetuar como obligación, como norma, como fundamento irremplazable de los derechos y de la dignidad de todos, ese mismo “trabajo” cuyas normas, dignidad y posibilidad de acceso tiende a abolir. Hay que atreverse a querer el Éxodo de la “sociedad de trabajo”: no existe más y no volverá. Hay que querer la muerte de esta sociedad que agoniza, con el fin de que otra pueda nacer sobre sus escombros. Hay que aprender a distinguir los contornos de esta sociedad diferente detrás de las resistencias, las difusiones, los callejones sin salida de los que está hecho el presente. Es preciso que el “trabajo” pierda su lugar central en la conciencia, el pensamiento, la imaginación de todos: hay que aprender a echarle una mirada diferente: no pensarlo más como aquello que tenemos o no tene-

mos, sino como aquello que hacemos. Hay que atreverse a tener la voluntad de apropiarse del nuevo trabajo (Gorz, 1998: s/p).

Hace una semana, Y.P. descubrió que es posible hacer con su recreación en 3D de la iglesia de San Antonio, un pequeño videoclip. Piensa componer en su sintetizador algunas tonadas que articulará a la imagen tridimensional. Además, espera mejorar los acabados, detalles y textura de las piedras, árboles y paredes de la iglesia. Convertida en una secuencia audiovisual animada, lo que empezó siendo el rígido modelado de uno de los lugares emblemáticos de la ciudad de Cali, puede quizás convertirse, con los meses, en el primer filme que hace en toda su vida un joven que dedica cerca de tres horas diarias de su vida a pasar el tiempo en su computador.

Honrosa celebración de lo inútil.

Citas

- 1 Figuras antropomórficas que representan a cada usuario en, por ejemplo, Second Life, un portal electrónico que permite a las personas interactuar con otras (otros avatares) en tiempo real.
- 2 En la organización moderna y clásica del trabajo, el tiempo era fundamentalmente lineal. Las líneas industriales de montaje indicaban la naturaleza secuencial (paso a paso, segundo tras segundo) de la producción fordista. Se trataba de reducir el tiempo entre cada secuencia de pasos

como indicador de creciente racionalidad y eficiencia en la producción. En la actualidad, la posibilidad de coordinar acciones en tiempo real altera de manera radical la forma de organización de la producción, pues por cada unidad de tiempo ocurren, al mismo momento, un rango amplio de operaciones simultáneas que pueden ser coordinadas en red. Esto permite que tareas que requerían mucho tiempo lineal (paso a paso), puedan ejecutarse de manera muy breve en tiempo reticular.

- 3 Sennet (2004) destaca el abandono, en la ciudad contemporánea, de la pauta de la cuadrícula romana que aspiraba



Cultura Quimbaya. Figura de cerámica de 37 cm de alto. 900 d. C. - 1600 d. C. Archivo del ICC.

a una simetría extendida de manera regular en torno a un centro claramente delimitado, para adentrarnos en la megalópolis moderna, hecha de nudos. “La vaguedad de la palabra ‘nudo’ indica que ya no es posible designar un valor ambiental, mientras que el ‘centro’ está cargado de significados históricos y visuales, por lo que el ‘nudo’ es algo amorfo” (Sennett, 2004: 3). Como se verá más adelante, no es casual que sea la condición de ‘nudo’ (ambiguo y problemático) lo que define –de acuerdo con Lévy (1999)– lo virtual. De alguna manera, Internet y la Red –la interfaz gráfica de Internet– acentúan y prolongan las tendencias virtualizantes de la ciudad, ese ámbito de coordinación de acciones humanas a gran escala.

- 4 Lévy diferencia cuatro estados de ser: lo real, lo virtual, lo posible y lo actual. A este autor le resulta interesan-

te establecer relaciones entre los estados de ser que parecen opuestos y que, en sentido estricto, son complementarios: lo posible con lo real y lo virtual con lo actual. Lo que define “lo posible” es su condición de “ya constituido” pero aún no realizado, esto es, todavía “en el limbo” (1999: 17). En consecuencia, lo posible se define por sus límites, “es estático”, no considera alternativas distintas a las predefinidas. Y la forma de concreción de lo posible, es decir, la manera en que se hace patente, es su realización. Para Lévy, “lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual”, que es su complemento. “A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (1999, 18). Lo virtual es sobre todo un nudo de problemas, de tendencias y fuerzas que, en un momento dado, se actualizan de una manera particular no previsible ni determinable externamente. “La actualización aparece como la solución a un problema, una solución que no se contenía en el enunciado” (18). De esta manera, la actualización, el complemento de la virtualización, es, sobre todo, “creación” e “invención” a partir del nudo de fuerzas o problemas que constituyen lo virtual. Entonces, mientras la realización es la concreción de “un posible predefinido”, la virtualización es creación o “invención de una solución exigida por una problemática compleja”. De este modo, Lévy le sale al paso a quienes suelen confundir virtual con desrealización: la desrealización sería la transformación de un real, en sus diferentes posibles. Virtualizar, en cambio, consiste en encontrar y construir el campo de problemas del cual una determinada manifestación es sólo una actualización.

- 5 Las variantes del primer argumento se expresan como “placer de poder conversar con otros libremente”, “sentir que se puede conocer otros lugares, otras personas, otras culturas”, “establecer vínculos de amistad, amor y sexo a

partir de los contactos en la Red”. Variantes del segundo argumento: “sentir que se puede hacer algo por el mundo”, “publicar los textos, piezas musicales, dibujos, fotografías que uno hace”, “experimentar y explorar otras identidades”, “participar de alguna iniciativa colectiva”. Independientemente de que tales aspiraciones puedan ser defraudadas o no a través de la Red o la telefonía móvil, o aunque sus alcances sean hartamente limitados, resulta relevante atender el tipo de demandas sociales que contienen.

- 6 En tanto control del lugar que ocupa cada cual en la estructura de producción y organización del trabajo (división social del trabajo).
- 7 En tanto extracción de la riqueza generada por el trabajo general y la apropiación del valor (apropiación de la propiedad) por algunos segmentos de la población.
- 8 Jameson (1995) invoca una política cultural que procure condiciones para que las personas se provean de *mapas cognitivos*, a partir de los cuales recuperar o recrear, imaginativamente, sus relaciones con las condiciones reales de existencia. Se trata de producir condiciones para la producción de sentido, en un mundo que amenaza con disolverlo completamente. Justamente, la recuperación de la capacidad de producción de sentido entre las personas, entre los jóvenes urbanos, es lo que está en juego.
- 9 Sobre el problema de definir hasta qué punto se puede hablar de abundancia, incluso en países del Tercer Mundo, cfr. Pérez Soto (2001). También existe literatura que refiere la presencia de excluidos y marginados en países desarrollados y sobre las diferentes variantes del malestar en condiciones de relativa prosperidad, cfr. Morin (1997).
- 10 Una investigación anterior (Gómez y González, 2003) nos reveló exactamente una tensión análoga en relación con la cultura somática de los jóvenes urbanos integrados: esta tensión se expresa como la existencia de condiciones históricas que les permiten sentir que “todo puede ser vivido”, es decir, hay posibilidades ilimitadas y abiertas; y al mismo tiempo, un conjunto de restricciones e impe-

rativos obligan a renunciar a tales posibilidades para vivir unas pocas y limitadas opciones a través de elecciones personales que, inevitablemente, implican frustraciones.

Bibliografía

- BAUMAN, Zygmunt, 2005, *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- BECK, Ulrich, 2000, *Un nuevo feliz. La precariedad del trabajo en la era de la globalización*, Barcelona, Paidós.
- BENJAMIN, Walter, 1982, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en: *Discursos Ininterrumpidos I*, Madrid, Tauros.
- CASTORIADIS, Cornelius, 1991, “Reflexiones sobre el ‘desarrollo’ y la ‘racionalidad’”, en: Fernando Virviescas y Fabio Giraldo (comps.), *Colombia, el despertar de la modernidad*, Bogotá, Foro Nacional por Colombia.
- _____, 1997, *Ontología de la Creación*, Bogotá, Ensayo y Error.
- GÓMEZ, Rocío y Julián González, 2003, *Design: designar/diseñar el cuerpo joven y urbano. Un estudio sobre la cultura somática de jóvenes integrados en Cali*, Cali, Universidad del Valle/Colciencias.
- GÓMEZ, Rocío, 2007, “Pequeñeces, banalidades, trivialidades: algunas particularidades del quehacer político entre grupos de jóvenes urbanos”, trabajo final, Seminario Semiología Práctica II, Doctorado Interinstitucional en Educación, Universidad del Valle, Cali.
- _____, 2008, “Usos emergentes de nuevos repertorios tecnológicos entre jóvenes urbanos integrados: entre la potencia local y la impotencia global”, proyecto de investigación doctoral, Doctorado Interinstitucional, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.
- GORZ, André, 1997, “Salir de la sociedad salarial”, en: *Ensayo y Error*, No. 3, año 2, septiembre, Bogotá.

_____, 1998, “Miserias del presente, riquezas de lo posible”, disponible en: <www.colectivonph.com.ar/materiales06/140306/MISERIAS%20DEL%20PRESENTE.doc>.

HARD, Antonio y Toni Negri, 2004, *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*, Barcelona, Mondadori.

JAMESON, Frederic, 1995, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós.

LAZZARATO, Mauricio, 2006, *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*, Madrid, Traficantes de Sueños.

LÉVY, Pierre, 1999, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós.

MAFFESOLI, Michel, 1990, “La prostitución como forma de socialidad”, en: *Revista Nueva Sociedad*, No. 109, Caracas.

MORIN, Edgar, 1997, “Política de civilización”, en: *Ensayo y Error*, No. 3, año 2, septiembre, Bogotá.

MARCUSE, Herbert, 1970, *El hombre unidimensional*, Barcelona, Seix Barral.

_____, 1986, *Razón y revolución*, Madrid, Alianza Editorial.

MARX, Carlos, 1972, *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*, T. I y II, Buenos Aires, Siglo XXI.

MILLER, Greg, 2007, “The Promise of Parallel Universes”, en: *Science Review*, Vol. 317, disponible en: <www.sciencemag.org>, consultado el 21 de septiembre de 2007.

PÉREZ SOTO, Carlos, 1996, *Sobre la condición social de la psicología. Psicología, epistemología y política*, Santiago de Chile, LOM/Arcis.

_____, 2001, *Para una crítica del poder burocrático: comunistas otra vez*, Santiago de Chile, LOM/Arcis.

PISCITELLI, Alejandro, 1995, *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*, Buenos Aires, Paidós.

_____, 2002, *Meta-cultura. El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*, Buenos Aires, La Crujía.

_____, 2006, “Nativos e inmigrantes digitales: ¿brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?”, en: *Revista Mexicana de Investigación*

Educativa, No. 28, Vol. 11, enero-marzo.

SENNET, Richard, 1990, "Las ciudades norteamericanas: plana ortogonal y ética protestante", en: *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, No. 125, disponible en: <www.bifurcaciones.cl>, consultado el 10 de agosto de 2007.

VARELA, Francisco; Evan Thompson y Eleanor Rosch, 1992, *De cuerpo pre-*

sente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana, Barcelona, Gedisa.

—————, 2003, "Autopoiesis y una biología de la intencionalidad", disponible en: <<http://sindominio.net/~xabier/textos/traduccion/varela.pdf>>.

VIRILIO, Paul, 1997, *La velocidad de liberación*, Buenos Aires, Manantial.

—————, 1999, *La bomba informática*, Madrid, Cátedra.

—————, 2002, "Alles Fertig: se acabó", conversación entre Catherine David y Paul Virilio, en: *El Despertador*, agosto, disponible en: <www.eldespertador.info/desperta/textdesper/virilioalles.htm>.

ZULETA, Estanislao, 2002, "Ciudad e identidad", en: *Revista de Estudios Sociales*, No. 11, febrero, Universidad de los Andes, Bogotá.

