

Carles Feixa

DE LA GENERACIÓN@ A LA #GENERACIÓN

La juventud en la era digital

Carles Feixa

DE LA GENERACIÓN@ A LA #GENERACIÓN

La juventud en la era digital

PAM NILAN, CARMEN LECCARDI, ORIOL ROMANÍ,
YANKO GONZÁLEZ, ARIADNA FERNÁNDEZ-PLANELL,
MÒNICA FIGUERAS (COLABS.)



© Carles Feixa, 2014

© *De la primera imagen de cubierta*: Carles Feixa. Barcelona, Plaça de Catalunya, mayo de 2011

© 2014, *Nuevos emprendimientos editoriales, S. L., Barcelona*

Primera edición: septiembre de 2014, Barcelona

Derechos reservados para todas las ediciones en castellano

Preimpresión: Editor Service, S.L.

Diagonal, 299, entlo. 1ª

08013 Barcelona

ISBN: 978-84-942364-6-4

Depósito Legal: B. 14103-2014

Impreso por Sagrafic

Impreso en España

Printed in Spain

Queda prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio de impresión, en forma idéntica, extractada o modificada, de esta versión castellana de la obra.

Ned Ediciones

www.nedediciones.com

ÍNDICE

Prólogo. Generación@.....	13
---------------------------	----

Parte I. DISCURSOS

1. Tarzán, Peter Pan, Blade Runner: relatos juveniles en la era global.....	25
2. ¿Una juventud global? Identidades híbridas, mundos plurales..... <i>Pam Nilan y Carles Feixa</i>	33
3. El concepto de generación en las teorías sobre la juventud..... <i>Carmen Leccardi y Carles Feixa</i>	47
4. Generación XX: teorías sobre la juventud contemporánea..... <i>Yanko González y Carles Feixa</i>	65
5. Generación @: la juventud en la era digital.....	99
6. Generación XXI: de la tribu a la red.....	121

Parte II. ESCENAS

7. Los jóvenes en su habitación.....	129
8. Los jóvenes en el espacio escolar.....	141
9. Los jóvenes en espacios de ocio.....	151
10. Los jóvenes en las migraciones.....	165

11. Los jóvenes en las subculturas	175
<i>Oriol Romaní y Carles Feixa</i>	

12. Los jóvenes en el ciberespacio	185
--	-----

Parte III. RELATOS

13. Biografía de una Replicante	205
---------------------------------------	-----

14. Groovy en su habitación	211
-----------------------------------	-----

15. Groovy en el espacio escolar	223
--	-----

16. Groovy en espacios de ocio	237
--------------------------------------	-----

17. Groovy en las migraciones	253
-------------------------------------	-----

18. Groovy en las subculturas	273
-------------------------------------	-----

19. Groovy en el ciberespacio	285
-------------------------------------	-----

20. De Replicante a Blade Runner	299
--	-----

Conclusión	313
------------------	-----

Epílogo. #Generación	319
----------------------------	-----

Carles Feixa, Ariadna Fernández-Planells y Mònica Figueras

Bibliografía	329
--------------------	-----

Filmografía	347
-------------------	-----

Para mis abuelos, Ramon y Carme, Josepet y Amàlia
Que crecieron con el reloj de arena

Para mis padres, Carlos y Pepita
Que se educaron y educaron con el reloj mecánico

Para mis hijos Iago y Xiao
Que están creciendo con el reloj digital

Y para Groovy
Que inspiró algunas de mis teorizaciones sobre la Generación @

«No podemos permitir que continúen las acciones inauditas de las jóvenes generaciones.»

(Tabla encontrada en Ur, Caldea, siglo X a.C.)

«El padre acostumbra a parecerse al hijo y a temerle, y los hijos a hacerse iguales a los padres y a no respetarlos. El maestro teme a sus discípulos y les adula; los alumnos menosprecian a sus maestros; y en general, los jóvenes se equiparan a sus mayores y rivalizan con ellos de palabra y obra, y los ancianos, condescendientes con los jóvenes, se vuelven bromistas, imitando a los muchachos, para no parecerles antipáticos ni despóticos.»

(Platón, siglo III a. C.)

«He tenido veinte años. No dejaré que nadie diga que es la edad más bella de la vida.»

(Paul Nizan, 1931)

«Deseo morir antes de hacerme viejo/Ésta es mi generación, chico.»

(The Who, «My generation», 1966)

«La crisis de la juventud no es más que la crisis de la coherencia de la sociedad adulta.»

(Erick H. Erikson, 1968)

«La juventud retrata siempre, con trazos fuertes, a la sociedad global, la cual, por su parte, no siempre gusta de verse así retratada.»

(José L. Aranguren, 1986)

«Por primera vez en la historia, los niños se sienten más confortables y son más expertos que sus padres en una innovación central para la sociedad.»

(Dan Tapscott, 1998)

«[Propugnamos] una sublevación de los jóvenes contra la juventud [...] Hemos menospreciado el deseo de los jóvenes de ser adultos contra todo un entramado social, político y cultural que quiere retenernos en la infancia [...] El capitalismo los priva de casa propia y de trabajo, dos cosas que los niños no necesitan y que, aún más, no deben tener.»

(Juventud sin Futuro, 2011)

PRÓLOGO

GENERACIÓN@¹

En el principio fue la Game Boy, con bips electrónicos como música de fondo. Luego llegaron el *e-mail*, los sms, el chat, YouTube, Facebook, Twitter, WhatsApp y SnapShot. Al séptimo día la red descansó y los jóvenes se refugiaron de nuevo en la tribu. Mientras Noé, el hijo de Félix el *punk*, se hacía mayor en Lleida navegando por Tuenti, y Pablo, el hijo de Pablo el Podrido, crecía en Neza York navegando por Facebook, Groovy, una joven universitaria apasionada por la música *tecno*, recordaba su adolescencia en los albores de la era digital, apropiándose de su habitación, educándose en los márgenes del sistema escolar, divirtiéndose en la discoteca Florida 135, viajando a Berlín —primero como estudiante Erasmus y luego como emigrante cultural—, participando en diversas subculturas vinculadas a la música electrónica, navegando por el ciberespacio y descubriéndose como una replicante que temía hacerse adulta, mientras se sentía reflejada en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1996) [1968], que Ridley Scott popularizaría con el título de *Blade Runner* (1982).²

¿Siguen los jóvenes de hoy soñando con ser androides y evitando hacerse adultos? ¿Siguen siendo temidos y venerados por la sociedad, como sucedía en la antigua Mesopotamia y en la Grecia clásica? ¿Sigue siendo hoy la juventud la edad más bella de la vida, como cuestionaba Paul Nizan en los años

1 En el título del libro, y en el del Prólogo y el Epílogo utilizamos los términos Generación@ y #Generación (sin espacio intermedio, con la arroba detrás y con el *hashtag* delante) porque es así como se utilizan estos símbolos en la red y porque se han convertido en una especie de acrónimos de la cultura digital. En el resto del libro, sin embargo, usamos los términos Generación @ y Generación # porque así es como los usamos en las publicaciones previas, porque son conceptos teóricos y para facilitar la lectura.

2 Por regla general, las referencias bibliográficas se citan por el año de la edición consultada, añadiendo después entre corchetes, cuando sea relevante, el año de la primera edición, excepto en las citas iniciales del libro y de algunos capítulos, en las que consta sólo la fecha de publicación original.

treinta? ¿Siguen los jóvenes deseando morir antes de llegar a viejos, como cantaban The Who en los años sesenta? ¿Siguen los jóvenes retratando con trazos fuertes a la sociedad global —que acostumbra a reaccionar mal ante este retrato— como sugería José L. Aranguren en los años ochenta? ¿Son los adolescentes actuales la primera generación que adelantará a los adultos, gracias a su mayor dominio del mundo digital, como predijo Don Tapscott en los años noventa? ¿Por qué l@s Indignad@s propugnan una sublevación de los jóvenes contra la juventud? ¿Puede existir una cultura juvenil sin jóvenes?

* * *

El signo @ tiene una intrincada historia (*cf.* Monsalve, 2012; Wikipedia, 2013a). El término proviene del árabe (*ar-rub*) y significa «la cuarta parte». En la Edad Media pasó al latín y a las lenguas romances, como unidad de medida. En castellano @ se lee «arroba» y significa la cuarta parte de un quintal (11,5 kg), utilizándose desde mediados del siglo xv en el antiguo reino de Castilla y luego en otros dominios de la corona española, siendo de uso común en el comercio transatlántico hasta bien entrado el siglo xx. Uno de los primeros documentos en los que aparece, del 1536, es una carta de un comerciante italiano en Sevilla que narra la llegada de tesoros desde América (aunque recientemente se encontró un documento aragonés de 1432 donde también aparece el signo). En el siglo xix, mientras la @ caía en desuso en Europa, en Norteamérica pasó a denotar el precio unitario de un producto (por ejemplo, 5 artículos @ & 1 significa 5 artículos a 1 dólar cada uno), por lo que fue incorporado en los primeros teclados de las máquinas de escribir mecánicas (en inglés la @ también significa «at»: «en»).

Probablemente, la arroba hubiera quedado en el olvido si no se hubiera inventado internet. En 1971, el ingeniero electrónico Ray Tomlinson trabajaba en una empresa encargada del desarrollo de alta tecnología para el departamento de Defensa de Estados Unidos. Al buscar un símbolo que separase el destinatario final del dominio general en una dirección de correo electrónico, optó por emplear la @, que todavía se encontraba en muchos teclados norteamericanos, pues al estar en desuso no se corría el riesgo de confundir-

la con otro carácter. Este nuevo uso del símbolo no se popularizó hasta mediados de los años noventa, cuando pasó a ser utilizado por los usuarios del *e-mail*. Además de esta función meramente práctica, la @ empezó a ser usada con otros fines, por ejemplo para denotar el género neutro, al entender erróneamente los usuarios que el símbolo incorporaba tanto la «o» del masculino como la «a» del femenino, o para denotar localización («@ Barcelona» significa «en Barcelona»). En los últimos años, su uso en algunas redes sociales como Twitter lo ha hecho más popular. Podemos decir, pues, que la arroba pasó de ser un signo asociado a la navegación marítima (en la fase moderna de la globalización, tras la conquista del Mediterráneo por los árabes y de América por los castellanos) a ser un signo asociado a la navegación digital (en la fase posmoderna de la globalización, tras la conquista del ciberespacio por los norteamericanos y luego por organismos y corporaciones transnacionales). Sea como fuere, cuando en este ensayo nos referimos a la Generación @ se sobreentiende que nos estamos refiriendo a los jóvenes que han nacido y crecido en la era digital, es decir, a la generación de la red.³

* * *

El término Generación @ es una conceptualización original mía que desarrollé a fines de la década de 1990, en diálogo con mis propios estudiantes y con algunos colegas europeos y latinoamericanos, y constituye el nodo central del capítulo 4 del presente libro, que he preferido no retocar pues es un texto *datado*. De forma implícita, estaba ya presente en la primera edición de mi libro *De jóvenes, bandas y tribus*, aparecido en 1998.⁴ De forma explícita, la

3 En aquellos idiomas en los que la @ no tiene un uso histórico como en Castilla y Norteamérica, se denomina por su caracterización simbólica. Por ejemplo, en Alemania se traduce por «cola de mono», en Italia por «caracol» y en las zonas de habla catalana por «ensaimada» (en alusión al dulce mallorquín).

4 «Una de las características de este nuevo modelo de juventud es la influencia de las nuevas tecnologías de la comunicación: video, fax, telefonía digital, informática, internet. Algunos autores mantienen que está emergiendo una «cultura juvenil posmoderna» que ya no es el resultado de la acción de jóvenes marginales, sino del impacto de los modernos medios

primera presentación de dicha noción, a partir de la metáfora de los relojes de arena, mecánico y digital, fue una ponencia pronunciada en 1998 en unas jornadas organizadas por el Instituto Mexicano de la Juventud en Ixtapan de la Sal, en las que participaron algunos de los más reputados juvenólogos latinoamericanos, que me aportaron valiosas críticas y sugerencias. En el año 2000, apareció publicado como artículo en la prestigiosa revista colombiana *Nómadas*, con el título «Generación @. La juventud en la era digital» (fue y sigue siendo uno de mis artículos de mayor impacto).⁵ Con posterioridad aparecieron otras versiones y traducciones a distintos idiomas.⁶

La noción de Generación @ se ha convertido en un término de uso común en los estudios sobre cultura juvenil y cultura digital. En 2004, el comunicólogo colombiano Alonso Quiroz publicó un artículo titulado «La Generación Arroba» en el que desarrollaban mis concepciones citándolas como referente.⁷ Ese mismo año los psicólogos españoles María Moral y Anastasio Ovejero publicaron un artículo titulado «Jóvenes, globalización y posmodernidad» en el que analizaban la crisis de la adolescencia social en una sociedad

de comunicación en un capitalismo cada vez más transnacional. Ello puede recluir a los jóvenes en un nuevo individualismo, pero también puede conectarles con jóvenes de todo el planeta» (Feixa, 1998: 45-6).

- 5 El sentido del concepto quedaba expresado así: «El término Generación @ puede servir para expresar tres tendencias de cambio que intervienen en este proceso: en primer lugar, el acceso universal —aunque no necesariamente general— a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación; en segundo lugar, la erosión de las fronteras tradicionales entre los sexos y los géneros; y en tercer lugar, el proceso de globalización cultural que conlleva necesariamente nuevas formas de exclusión» (Feixa, 2000: 77).
- 6 Se han publicado traducciones del artículo al catalán (2001) y al inglés (2005). En castellano hay versiones publicadas en España (2003), México (2003b) y Chile (2005b). Acaba de aparecer una traducción al chino (2013) y está en prensa una al portugués (2014).
- 7 «De este modo, la “nueva generación” demuestra tanto “el acceso universal a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación” como “el rompimiento de las fronteras tradicionales entre los sexos y los géneros”» (*Revista Nómadas* # 13), permitiendo que en el proceso de globalización cultural, y compactando todo esto en internet, se pueda encontrar “la Era digital”, y en ella la juventud como “Generación @”, tal como lo propone Carles Feixa en esta misma revista» (Quiroz, 2004: 2).

en crisis a partir de esa noción.⁸ En 2005, el pensador argentino Alejandro Piscitelli, célebre con posterioridad por un excelente trabajo sobre Facebook y la Universidad, publicó un breve texto en el portal *Educ.ar* del Ministerio de Educación de Argentina, titulado «Epistemología de las marcas en la era de la incertidumbre. La generación arroba» en el cual llegaba de forma independiente a conclusiones parecidas a las mías (Piscitelli, 2005).⁹ En 2006, la socióloga brasileña Ivelise Fortim, en un artículo titulado «Alice no país do espelho», adaptaba la categoría a los videojuegos.¹⁰ Desde entonces diversos autores han seguido utilizando el término, atribuyéndome por lo general su conceptualización intelectual (al menos en el ámbito iberoamericano).

En otras ocasiones, sin embargo, el sentido del concepto e incluso su autoría quedan desdibujados. Por ejemplo, en 2009 Carmen García y Jordi Montferrer publicaron un artículo sobre el uso del teléfono móvil por parte de adolescentes españoles, con un apartado titulado «La Generación @ o la vida a través de la pantalla pequeña». Los autores citaban de pasada un informe dirigido por mí sobre consumo cultural en la infancia (Feixa *et al.*, 2002) pero no se referían a mis textos sobre la Generación @, pese a ser fáciles de localizar por internet, e incluso atribuían la autoría de dicha noción y la adaptación de la misma a un autor alemán, que por lo visto había publicado un libro con el mismo título en 1999, un año después de mi ponencia en México y un año antes de mi artículo en Colombia (Opaschowski, 1999), libro

8 «En un mundo digitalizado en el que se va instalando el poder de las nuevas tecnologías (véase Castells, 1997, 1998a, 1998b), el adolescente fomenta la comunicación interpersonal a través de cyberintermediarios, tecnificándose la naturaleza socioconstruida de sus vínculos relacionales e incluso se alude a la emergencia de la Generación @ (Feixa, 2001, 2003)» (Moral y Ovejero, 2004: 2).

9 En el debate en línea suscitado por el texto, uno de los participantes se preguntaba lo siguiente: «Hola, quisiera saber quién enunció por primera vez el término “Generación @” ¿no fue Carlos Feixa? Gracias» (Gabriela. Marzo 9, 2006, 11:04).

10 «Segundo Feixa (1998), a principal característica dessa geração é a relação estreita com as novas tecnologias da informação: vídeo, fax, telefonia digital, informática, internet. Esses jovens são chamados pelos teóricos de Geração Arroba (Feixa), N-Geners ou Net Generation (Tapscott). A mídia costuma rotulá-los de Geração Z (de Zapping), Geração Digital ou Geração Pontocom» (Fortim, 2006: 3).

que yo no conocía y que los autores no demuestran haber leído, puesto que no aparecen citas directas del mismo, su concepción de la Generación @ deriva de mis publicaciones y no se cita ningún otro trabajo en alemán.¹¹ En 2011 el pedagogo Juan A. Fuentes reproducía esta atribución en un texto sobre la ciudadanía digital de los adolescentes, basándose en el artículo anterior y citando de segundas —en realidad de terceras— a Tapscott y Opaschowski como referentes de la Generación @, pero sin demostrar tampoco haberlos leído directamente.¹² En otras ocasiones se me cita (Flick, 2007), pero se atribuye el concepto al creador de videojuegos y pensador Marc Prensky, que en 2001 propuso el concepto «Nativos Digitales», que desde entonces ha hecho fortuna, pero que no se refirió a la Generación @.

* * *

El presente libro puede concebirse como una actualización y al mismo tiempo como un replanteamiento del que publiqué en 1998 en la editorial Ariel

11 El lector puede juzgar por sí mismo comparando las citas siguientes:

«La actual generación de niños y jóvenes es la primera que ha estado educada en la sociedad digital (Tapscott, 2000) [...] el término «Generación @» pretende expresar tres tendencias de cambio que intervienen en este proceso: en primer lugar, el acceso universal —aunque no necesariamente general— a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación [...] la emergencia de mundos artificiales como las comunidades de internautas, la configuración de redes adolescentes a escala planetaria, serían los rasgos característicos de un modelo de inserción «virtual» en la sociedad [...] Se trata de un relato de juventud... que narra el paso de la cultura visual a la cultura multimedia» (Feixa, 2003: 54-55).

«Hay que atender al hecho de que la actual generación de niños y adolescentes es la primera que ha sido educada en la sociedad digital [...] Su definición como "Generación @" también pretende recoger estas tendencias de cambio que les afectan y que tienen que ver, fundamentalmente, con sus habilidades, disposición y acceso casi universal a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (Opaschowski, 1999). El nuevo modelo de adolescencia actual habría determinado la emergencia de mundos virtuales como las comunidades de internautas o la configuración de redes de adolescentes a escala planetaria. Esta situación estaría propiciando un modelo de inserción virtual de los adolescentes en sociedad. El paso de un modelo basado en la cultura visual, a otro basado en la cultura multimedia, promovido por el uso de internet, cuyas consecuencias sobre la vida adulta aún están por determinar» (García y Montferrer, 2009: 86).

12 «Hay que pensar que para la población de estas edades (10-18 años), las TICs se han convertido en un apéndice más de su cuerpo, de su vida. De ahí que diversos autores les denominen Generación Red (Tapscott, 1998); Generación TIC, Generación Nintendo o de la Play Station (Fuentes y Ortiz, 2004); Generación @ (Opaschowski, 1999); etc.; y todo ello vinculado con la recién aparecida Generación Ni-Ni, caracterizada por el simultáneo rechazo a estudiar y a trabajar» (Fuentes, 2011: 116).

con el título *De jóvenes, bandas y tribus*, y que tras varias ediciones (en 2012 se publicó la 5ª) se ha convertido en un lugar de encuentro de los estudios sobre la juventud en el ámbito iberoamericano. De alguna manera, es la segunda parte de una trilogía, que espero poder completar con una monografía sobre los *latin kings & queens*, cuya vida he seguido en los últimos años. Aunque el contenido de esta segunda entrega es nuevo, conserva la misma estructura que resultó apropiada para la anterior: una primera parte de «discursos» teóricos; una segunda parte de «escenas» etnográficas; y una tercera parte de «relatos» biográficos.

La parte I propone una serie de pistas teóricas para comprender la juventud en la era digital. El viaje empieza con algunas imágenes literarias y cinematográficas en torno a la odisea juvenil, que va de Tarzán a Blade Runner, pasando por Peter Pan; plantea una discusión conceptual en torno a la globalización de la cultura juvenil y sus implicaciones para las identidades híbridas; discute la noción de generación en las ciencias sociales, revisitando las aportaciones de algunos autores a lo largo del siglo XX; la aplica a las principales teorías sobre la juventud contemporánea; sugiere algunas paradojas del modelo de juventud emergente a inicios del siglo XXI, analizando la evolución de tres tipos de sistemas cronológicos —el reloj de arena, el reloj analógico y el reloj digital— que se vinculan a tres modelos de transición a la vida adulta; y acaba trazando la transición conceptual de la tribu a la red, a manera de reflexión sobre la cultura juvenil en el siglo XXI. La parte II expone una serie de recorridos etnográficos sobre los jóvenes en seis de los escenarios en los que despliegan su vida cotidiana: su propia habitación, el espacio escolar, los lugares de ocio, el ciberespacio, las migraciones transnacionales y las subculturas juveniles. La parte III contiene la historia de vida de Groovy, la joven que inspiró mis ideas sobre la Generación Replicante. En la Conclusión se retomamos las consideraciones sobre la Generación @ a la luz de algunas investigaciones recientes sobre el cerebro de los adolescentes. El libro se cierra con un Epílogo que reflexiona sobre la transición *de la Generación @ a la Generación #* (o dicho en otros términos: de la generación de la red a la generación de las redes o de la web social), tránsito que ha acabado por dar nombre al ensayo.

La obra tiene su origen en una serie de conferencias impartidas en Europa y América Latina en los últimos quince años, que acabaron publicándose como

artículos en revistas académicas, como capítulos de libro o como textos periodísticos. Su origen más directo son dos artículos publicados en «La Cuarta Página» de *El País*: «Generación replicante» y «La generación indignada» que tuvieron cierto impacto, aunque no cuenten como publicaciones científicas (Feixa, 2009; 2011). Los capítulos de las partes I y II se basan en artículos publicados en revistas nacionales e internacionales entre 2000 y 2010. El Prólogo y el Epílogo reproducen partes de una ponencia en una jornada sobre audiencias juveniles (Feixa y Fernández-Planells, 2014). Algunos textos fueron escritos en colaboración con colegas europeos, latinoamericanos y australianos, en coherencia con la perspectiva global del libro. Otros fueron revisados por investigadores cuyas tesis he dirigido o dirijo (Klaudio Duarte revisó el capítulo 3, Marco Bortoleto el 8). Todos han sido reescritos y actualizados para el presente volumen, aunque deben valorarse desde la coyuntura histórica en la que fueron escritos (en la sociedad digital el tiempo no corre, vuela).¹³

* * *

El juego de espejos entre las imágenes que cada generación de jóvenes proyecta sobre la sociedad adulta, y el retrato a menudo deformado que ésta le devuelve, parece ser el rito del eterno retorno. Pues uno de los errores en los que caemos los adultos es juzgar a los jóvenes a la luz de nuestra propia juventud. Entre la actitud autoritaria hacia ellos, basada en la creencia que todo tiempo pasado fue mejor, y la adulación acrítica, basada en la creencia que el futuro siempre tiene la razón, es necesario asumir que cada generación vive de forma distinta la aventura de hacerse adulto. Cuando este libro ya se había planteado, surgió el movimiento 15M en España y otros movimientos coetáneos en Europa y América Latina. No he querido tratarlos aquí porque se abordan en otros libros y publicaciones, vinculados al proyecto GENIND.¹⁴ Sin

13 Al principio de cada capítulo aparece la referencia a las publicaciones originales en las que se basa.

14 *La Generación Indignada. Espacio, poder y cultura en los movimientos juveniles de 2011: una perspectiva transnacional* (GENIND). Ministerio de Economía y Competitividad. VI Programa Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica 2008-2011. [CSO2012-34415].

embargo, quiero precisar que las reflexiones teóricas contenidas en el mismo están estrechamente conectadas con los retos sociales y políticos planteados por la Generación Indignada, Pre-parada, Google, Millennial, Mileurista, Ni-mileurista Ni-Ni, Sí-Sí o como se la quiera llamar.

Quiero agradecer a diversas personas que me han aportado informaciones e ideas sobre la metáfora del reloj y su aplicación a los estudios sobre juventud: en primer lugar a Oriol Romaní, mi director de tesis, pionero en los estudios subculturales, con quien he seguido colaborando como puede verse en este libro; a mis colegas Herlinda Suárez, Cristina Laverde, Lynne Chisholm, Angel Porras, Amparo Lasén, Carmen Costa, Neus Alberich y Roger Martínez; a mis estudiantes de la UdL, la UAB, la URV, la UB y la UdG; a mis auditorios de Madrid, Lisboa, Helsinki, Budapest, Toronto, Ciudad de México, San José de Costa Rica, Manizales, Quito, Buenos Aires, Santiago de Chile, Tokio, Brisbane y Durban. Quiero agradecer a Pam Nilan, Carmen Lecardi, Yanko González, Oriol Romaní, Ariadna Fernández-Planells y Mònica Figueras por haber aceptado incluir en este libro algunos artículos redactados en colaboración.

Pese a la actualidad del tema que aborda, el libro ha tenido una gestación algo lenta. La adaptación de este volumen empezó en octubre de 2009 durante una estancia en la Universidad de Newcastle, por invitación de Patricia Oliart; prosiguió gracias a una Ayuda de Intensificación de la Investigación de la Universitat de Lleida y la Generalitat de Catalunya; tomó forma en octubre de 2012 en el Magdalen College de la Universidad de Oxford, donde redacté la Conclusión durante un seminario multidisciplinario sobre el cerebro de los adolescentes; se completó con el Epílogo en abril de 2014 en Bonansa (Pirineo de Aragón), el pueblo de mi padre que constituye mi refugio, donde confluyen el reloj de sol y de arena de las cuatro ermitas románicas que lo circundan, el reloj mecánico de la iglesia parroquial, y los relojes digitales del Telecentro donde concluyo el texto; y termina de revisarse el 26 de abril de 2014 en el vuelo de ida de un nuevo viaje a Tijuana (México), donde tendré ocasión de encontrar a algunos de los colegas con quienes inicié este periplo en Ixtapan de la Sal, hace 16 años, como Rossana Reguillo, José Manuel Valenzuela, José A. Pérez Islas, Mónica Valdez y Alfredo Nateras.

La inspiración final para recopilar los textos surgió en una concurrida conferencia impartida en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (México, marzo de 2011), por invitación de mi colega y amiga Maritza Urteaga, con quien he compartido intereses teóricos y afinidades científicas a lo largo de estos años. La concreción fue fruto de una conversación en el zócalo de Coyoacán con Maricela Portillo, profesora de comunicación en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Con posterioridad, surgió la idea de pedir la colaboración del resto de investigadores a quien tuve el privilegio de dirigir o asesorar sus tesis doctorales y a quienes agradezco su apoyo en este empeño: Yanko González, Oscar Aguilera, Klaudio Duarte, Carmen Flores, Anna Berga, Marco Bortoleto, Germán Muñoz, Pedro Nuñez, Joel Bevilaqua e Inês Pereira. La iniciativa se desbordó, por lo que estos textos no pudieron incorporarse a este libro, aunque serán la base de una *Juvenopedia* que está previsto publicar como segundo volumen de la presente colección.

Last but not least, mi agradecimiento a Groovy, primero alumna, después colaboradora y finalmente amiga, quien me concedió horas de charla y convivencia a lo largo de los años, en Lleida y en Berlín. Por supuesto, no me olvido de Pablo ni de Félix, pero sobre todo de sus hijos Pablo, Miguel, Noé y las gemelas, que en cierta manera relevan en este libro el protagonismo que sus padres tuvieron en el anterior. No es lo mismo teorizar sobre la juventud que educar a los jóvenes. Por eso este libro está dedicado a mis hijos Iago, que pronto cumplirá 19 años y es un perfecto representante de la generación digital; y Xao, que pronto cumplirá 12 y está pasando de *tween* a *teen*, pues quizá se convertirá en representante de la primera generación pos-digital.

Carles Feixa

- Vuelo de Newcastle (Inglaterra) a Budapest (Hungría), noviembre de 2009
- Vuelo de la ciudad de México (México) a Barcelona (Catalunya), marzo de 2011
- Tren de Cercanías de Barcelona a Vilafranca del Penedès (Catalunya), abril de 2011
- Claustro del Magdalen College, Universidad de Oxford (Inglaterra), octubre de 2012
- Camino de Bonansa a Bibils (Alta Ribagorça, Pirineo de Aragón), abril de 2014
- Vuelo de Madrid a Tijuana (México), abril de 2014