



DE LAS CULTURAS

juveniles a las
ciberculturas del

SIGLO XXI

Germán Muñoz González

Resumen:

La comprensión de las culturas juveniles requiere una lectura socio-histórica de su génesis y evolución. Se podría pensar que las culturas juveniles del siglo XX tienen su origen en el catastrófico acontecimiento llamado “segunda guerra mundial”. En ese contexto construyen su propuesta de creación y resistencia. El autor apuesta por un nuevo evento que genera las ciberculturas juveniles en el siglo XXI: el surgimiento de una cultura global mediática. Conservando elementos comunes, la consecuencia es la producción de nuevas subjetividades y mundos de vida juveniles. ¿Qué mutaciones se dibujan y cómo están afectando a los sujetos de la educación?

Palabras clave:

Culturas juveniles, cibercultura, educación.

Abstract:

Understanding of youth cultures requires a socio-historical reading of their genesis and evolution. We think that youth cultures of twentieth century have their origins in the catastrophic event called “World War II.” In this context, they build its proposal of creation and resistance. The author advocates a new event that generates the cybercultures youth in the XXI century: the emergence of a global culture media. Retaining common elements, the result is the production of new subjectivities and worlds of young life. What mutations are drawn and how they are affecting the subject of education?

Keywords:

Youth culture, cyberculture, education.

Germán Muñoz González

Correo electrónico: gmunozg2000@yahoo.es

Filósofo de la U. de San Buenaventura (Bogotá). Doctorado de Tercer Ciclo en Lingüística de la EHESS de París. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud de la U. de Manizales – CINDE. Docente e investigador de la U. Distrital “Francisco José de Caldas” (Bogotá) y de la U. de Manizales – CINDE.

Introducción

Este artículo propone una reflexión acerca de la transformación que afecta las culturas juveniles en el cambio de época que estamos experimentando. Para ello se plantea una hipótesis básica: la génesis de los mundos de vida juveniles en la segunda mitad del siglo XX y en el comienzo del siglo XXI condicionan la construcción de subjetividades y permiten comprender sus expresiones públicas.

En este sentido, el acontecimiento catastrófico que estaría en el origen de las culturas juveniles sería la segunda guerra mundial, con sus secuelas de barbarie y destrucción, no solo en Europa sino en buena parte de la civilización occidental. El correlato en Colombia se llama la Violencia (con mayúscula), iniciada el 9 de abril de 1948. Dichas culturas juveniles se deberían leer como formas de creación (en el sentido de la dimensión estética) y resistencia a un modelo de sociedad y de relaciones, basadas en un poder adulto hegemónico y autoritario.

Al final del siglo XX, la evolución societal, marcada por el consumo y la irrupción en la cotidianidad de tecnologías de la info-comunicación, construye una generación hipermediática que incorpora la cultura digital interactiva a sus paradigmas de interacción y transforma las subjetividades juveniles. Aunque aún no tenemos la distancia suficiente para comprender sus transformaciones, la apuesta que hacemos apunta a la fractura de prácticas políticas que marcaron la acción colectiva y a la emergencia de “multitudes inteligentes” que se mueven en la red con nuevos lenguajes y formas prágmáticas de existencia.

El recurso a la historia

Para acercarnos a una comprensión del fenómeno conocido como “culturas juveniles”, que muchos periodistas amarillistas prefieren llamar “tribus urbanas”, es necesario intentar una lectura histórica de sus orígenes. Considero que el acontecimiento fundamental que marca el cambio de época y el papel central de los jóvenes en la producción de una nueva forma societal, es la segunda guerra mundial. Desde los años 40, saliendo de la gran recesión y la grave crisis económica ocurrida en USA, los jóvenes hijos de obreros, vaqueros y empleados de clase media, pudieron tener acceso a la educación media y superior, gracias a los ahorros de sus padres. Y, en consecuencia, conformaron una nueva categoría social, los “teen-agers” o consumidores. Básicamente, se trataba de consumidores de bienes culturales ligados a la vida escolar: libros, revistas, música, cine, comidas y bebidas ligeras, moda... Vale la pena señalar que dichos estudiantes en paralelo entran en el incipiente mundo de los medios de comunicación. También es importante tener en cuenta que el modelo americano de vida ha sido el espejo en que se miran los jóvenes colombianos y latinoamericanos.

Los europeos, en ese mismo momento, vivían la catástrofe de la guerra. Se pueden mencionar algunos datos que permiten hacerse una idea: 50 millones de muertos, destrucción del tejido social y pérdida de la confianza en las instituciones y en la democracia, ciudades enteras convertidas en ruinas, barbarie y crueldad extrema en



campos de concentración y de exterminio, genocidios colectivos planeados y ejecutados con absoluta frialdad tanto en Alemania (Auschwitz, el más conocido), como en Japón (recordemos Hiroshima y Nagasaki). El filósofo francés J. F. Lyotard considera que este evento marca la “muerte de la ética” en el mundo moderno.

En Colombia, paralelamente, conocimos la guerra civil producto del asesinato de Jorge Eliécer Gaitán en el Bogotazo. También aquí la Violencia (con mayúscula), iniciada entre liberales y conservadores, se generalizó y se ensañó entre campesinos y obreros, con saldo de más de doscientos mil muertos entre 1948 y 1953. Y fue la semilla de un prolongado desangre del país en medio de guerrillas y otras formas de delincuencia armada.

Otros acontecimientos notables afectaron de manera significativa a las nuevas generaciones al comienzo de la segunda mitad del siglo XX: la píldora anticonceptiva que cambia la vida sexual y de pareja, permitiendo separar la procreación del placer físico; el baby-boom o explosión de la natalidad, que genera una nueva generación, los “hijos de la guerra”; el consumo público de sustancias psicoactivas que dan acceso a estados alterados de conciencia producidos a voluntad; el nacimiento del rock and roll, que incorpora un nuevo tipo de cuerpo a la experiencia musical, eminentemente juvenil y liberado; el auge fantástico de los medios de comunicación e información (televisión, radio-transistores, micro-electrónica, satélites, computadoras, nuevos medios interactivos y convergentes...). Todo lo anterior se configura en el contexto de la llamada Revolución Científico Tecnológica que cambia los parámetros del pensamiento social, de las formas de gestión de la naturaleza y de la actuación de los grupos humanos en todos los ámbitos (laboral, educativo, sanitario, político...), al menos en la civilización occidental.

Debemos añadir que los años setenta y comienzos de los ochenta son importantes por el inicio de la “globalización económica”, fruto de un acuerdo entre M. Thatcher y

R. Reagan, en el marco del desmonte de la sociedad de bienestar, como salida de una crisis que se revierte a las economías locales del mundo entero.

En medio de estas “turbulencias” sociales tan profundas entran en escena a finales de los años 60 y comienzos de los 70, nuevas formas de vida creadas por hijos de obreros y empleados en Londres y en las ciudades de la metalurgia y las minas de carbón: Manchester, Liverpool, Birmingham. En el centro del imperio “donde no se pone el sol”, los inmigrantes han traído sus culturas, sus sonidos, sus estilos, sus lenguajes y han alterado el orden hegemónico de los estilos clásicos y de las aristocracias locales. No podemos, entonces, olvidar que las culturas juveniles son herederas de un conflicto bélico sin par, de una crisis ética nunca vista, de unas condiciones calamitosas para la humanidad, que conllevan mucha desesperanza y un rabioso grito de rebeldía contra las generaciones adultas que las produjeron.



¿Y qué son realmente las culturas juveniles?

Desde sus inicios las culturas juveniles han sido esencialmente música, vida y prácticas de libertad en la calle, auto-creación, relación solidaria con otros que comparten algo en común, saberes articulados a formas de expresión en lo público. En síntesis, mundos de vida conjugados a una estética desafiante, a una ética del nosotros, a una política de la resistencia, a ciertas lógicas de la multitud y a narrativas que hieren las sensibilidades sordas a la tragedia, pero que despiertan el fiero instinto de la manada en busca de otras formas de existencia posibles.

El compromiso activo y creativo de los jóvenes en la producción de sentidos y nuevas formas de existencia al interior de la sociedad y de sus propias culturas, es un tópico ampliamente descuidado en las ciencias sociales. Los conceptos, modelos teóricos, prácticas investigativas y énfasis disciplinarios mediante los cuales se construye ordinariamente la juventud, no presentan suficientemente a los jóvenes como actores sociales creativos, ni como productores culturales.

Algunos puntos de vista predominantes muestran a los jóvenes como aquellos que están “en proceso de convertirse en personas”. Se les objetiva como futuros adultos; o como receptores pasivos de los medios masivos y los modelos adultos; o como simples miembros de un sistema unificado de consumismo; o como pre-delinquentes o sujetos en riesgo que requieren control, castigo o protección.

Nos distanciamos de estas nociones y queremos abrir el espacio del análisis de las culturas juveniles desde



dimensiones como la estética, entendida como la dimensión de la creación –en el siglo XX-, trascendiendo los límites del Arte (con mayúsculas) para instalarse en los campos de la existencia y de lo vivido.

Esta dimensión centra su interés en la vida considerada como “obra de arte”, en tanto el sujeto joven se construye activamente a sí mismo. La dimensión de la creación comprende las prácticas de sí o auto-creación¹ y la búsqueda y construcción de nuevas formas de existencia, medios de expresión artística y alternativas en los campos social, político, económico y cultural. Es el ejercicio de hacerse a sí mismo.

Desde esta perspectiva, es posible percibir que la potencia creativa propia de las culturas juveniles trasciende la simple composición de estilos y les confiere un lugar preponderante en la generación, transformación o desarrollo de modos de existencia, marcos de referencia, saberes singulares² e incluso nuevas formas de arte.

1 Definido por Michel Foucault (Foucault, 1987: 106) como “el ejercicio que un sujeto realiza sobre sí mismo y con el cual trata de elaborar, transformar y acceder a cierta forma de ser”.

2 Un ejemplo de estos saberes singulares es el hallazgo de saberes que poseen las culturas hip hop y metal para tramitar el conflicto. Véase “Currículo silenciado. Una propuesta pedagógica sobre la praxis generacional de las culturas juveniles para elaborar los conflictos”, trabajo de investigación realizado en Bogotá por Martha Marín y Adira Amaya, con la asesoría de Germán Muñoz, el auspicio de la Fundación CEPECS y el apoyo financiero del IDEP. Una síntesis se encuentra en la revista Nómadas, No. 13, oct. 2000, Universidad Central.

Sin desconocer las incursiones del marketing en las culturas juveniles, o sus procesos de expansión a nivel global, pensamos que su capacidad de creación desafía a quienes entienden las culturas juveniles como causantes de la pérdida de lo autóctono entre los jóvenes de los países latinoamericanos, africanos o asiáticos. La existencia del “*hazlo tú mismo*”, en la cultura punk, y la “*búsqueda del estilo propio*” en la cultura hip hop, nos sugiere que una formulación adecuada de las preguntas sobre la relación local/global (o nacional/extranjero) de estas culturas, ya no puede partir de la simplista dicotomía propio/ajeno (o auténtico/copiado) y que conviene buscar otras maneras de entender el complejo fenómeno.

También en este sentido, hemos observado que los adultos que trabajan con jóvenes (educadores, padres, planeadores) se resisten a valorar la riqueza de las culturas juveniles, pues la multiplicidad de subjetividades juveniles que éstas proponen entra en colisión con la idea tranquilizadora y fácilmente asimilable del ‘joven colombiano normal’, de la ‘juventud colombiana’. Esta idea, que ha empezado a ser debatida por los investigadores en culturas juveniles y por la dinámica social misma, no es otra cosa que una construcción conceptual en la que se mezclan el esencialismo con los anhelos patrióticos y los ideales del *buen estudiante*, del optimismo juvenil, del *joven trabajador*, del *ciudadano de bien* y, finalmente, del *joven con formación en valores* que se ‘integra a la sociedad’ y a unos procesos aparentemente neutros de progreso y desarrollo social y económico, con el fin de ‘salir adelante’. Para los adultos e instituciones que defienden este ideal, la estrecha relación entre la música y las diversas formas de ser joven auspiciadas por las culturas juveniles, adquiere un aire extremadamente sospechoso: ‘*los planteamientos existenciales de esas agrupaciones [no se les concede el estatus de culturas] no pueden ser serios, a lo más, son simples modas y estilos pasajeros en los que participan jóvenes superficiales, desviados, o con problemas de identidad*’.

El despliegue de procesos de creación en los dominios de lo ético, de lo político, de los saberes convertidos en praxis y de lo artístico, es decir, ese trabajo sobre ‘*lo ya existente y siempre sobre lo que podría ser*’ se mantiene como foco de resistencia frente a la homogenización (universos de referencia unidimensionales) y a favor de la creación de lo único e irreplicable, esto es, a favor de procesos de singularización (Guattari: 1995).

La resistencia frente a la homogenización es palpable en los procesos de construcción de subjetividades juveniles contemporáneas: cada vez es más difícil sostener que existe ‘el joven’ o ‘una forma de ser joven’. A comienzos de los 80, las culturas juveniles empezaron a ser detectadas en las calles latinoamericanas. Cuando años más tarde los académicos se percataron de que ‘existían muchas formas de ser joven’, lo primero que hizo el pensamiento general fue tratar de ordenar la heterogeneidad. ¿Cómo? Identificando los nombres de las culturas; enumerando y clasificando sus características más evidentes (apariencia, jerga y gustos musicales) e intentando acotarlas a través del uso de criterios como la identidad y la diferencia.

En los años 80, mientras flotaba en el aire la consigna del no-futuro aplicada a los jóvenes, las historias de las culturas juveniles no eran muy conocidas en Colombia. Los jóvenes que empezaban a explorarlas trataban de encontrar su camino y de definir tendencias, siguiendo sonidos inspiradores. Los académicos intentaban aprehender estos mundos, tan lejanos para ellos, desarrollando una especial propensión por resaltar las diferencias y desconociendo las



dinámicas de robos, acercamientos, divergencias y fusiones momentáneas que animan las culturas. Nada se sabía acerca de los procedimientos casi musicales que estas usan para moverse en el tiempo y producir algo nuevo. Todo esto contribuyó a que las culturas juveniles fueran pensadas como compartimentos unitarios e impermeables, como identidades o ‘adscripciones identitarias’ que ocupaban un lugar aparte de las otras y que se diferenciaban de las otras, es decir, *ellas eran lo que las otras no eran*. En la academia esta lógica de las identidades y las diferencias, sumada a los estudios de gustos y consumos juveniles rindió su utilidad. Permitted entender las culturas juveniles como colectivos que se forman -y en las que los jóvenes se adscriben- mediante procesos de identificación (definición de un ‘nosotros’) y de diferenciación (definición de un ‘ellos’).

Con el paso del tiempo va surgiendo más información sobre la historia y el funcionamiento real de las culturas. Se produce la crisis del sujeto en las ciencias sociales y empiezan a configurarse en el mundo contemporáneo nuevos órdenes globales, formas de poder, modelos económicos y otras modalidades en la construcción de subjetividades. Mientras tanto las culturas juveniles, con vocación viajera, han encontrado un nicho en sus nuevos hogares y despliegan las posibilidades que les ofrecen los nuevos entornos. Todos estos factores hacen que las culturas ya no sean percibidas ni pensadas de la misma manera. Empezamos a entender que el pensamiento está cargado de hábitos y taxonomías que pierden su transparencia y que delatan su precariedad en el estudio que nos ocupa. En nuestra experiencia, el estudio de la relación existente entre culturas y música ha producido una reconceptualización, no sólo de las culturas sino de la música misma.

Desde la óptica de la dimensión estética es posible percibir el Hip Hop, el Metal, el Skinhead, el Punk y el Hardcore, como enormes laboratorios de experimentación y creación que avanzan en el tiempo y en las diversas geografías, organizándose en torno a unos ejes musicales específicos.



La cultura del Metal es hoy un mundo habitado por las visiones de realidad, vida, muerte y música, propuestas por diversos géneros: ‘el paradigmático *heavy metal* sobre el cual y luego de un buen número de cruces y apareamientos, surgen géneros posteriores como el *death metal*, *black metal*, *grind core*, *doom metal*, *gore*, *noise*, *industrial*, *thrash*, *spatial*, *rock industrial* y *rock gótico*, (Serrano: 1995)’ entre otros. El núcleo de la cultura Skinhead está compuesto por el reggae, el ska, el street punk y el Oi! La cultura Punk gravita en torno a la música punk en sus diversas facetas y la cultura del Hardcore, hija del punk, se organiza alrededor de la música hardcore, que es una mezcla de metal y punk. El Hip Hop, por su parte, vive y se nutre de rap, funk y diversas tradiciones y vertientes de la música negra.

Estas culturas juveniles asociadas a la música, son escenarios propicios para los procesos de singularización y

de búsqueda de lo único e irrepetible, pues ellas contienen dentro de sí un conjunto de impulsos que tienden a realizar todo lo que se encuentra en ellas como potencia. A ello se debe, tanto la constante definición de ramas, subramas y fusiones dentro-y-entre las culturas, como las proliferaciones de espacios, tiempos, voces, materias de expresión, sensibilidades, mundos de sentido y estilos juveniles.

Podemos ver un ejemplo de singularización en el skinhead: esta cultura, nacida en Inglaterra, contiene en su origen una multiplicidad de elementos, entre los que se encuentran el orgullo de pertenecer a la clase trabajadora, el gusto por el fútbol y la cerveza, una valoración y defensa del derecho al trabajo, una gran atracción por la música y el estilo de los rude boys negros, y también una preocupación por la pérdida de la homogeneidad blanca de los barrios obreros con la llegada de inmigrantes en los años 60. Cada uno de estos elementos halló su desarrollo en las diversas tendencias de la cultura y también una propulsión musical. Es así como encontramos actualmente skinheads que siguen el espíritu del 69, skinheads nazis o boneheads (que no son reconocidos como miembros de la cultura por los skinheads tradicionales y antinazis), redskins (skinheads comunistas), S.H.A.R.P (Skinheads Against Racial Prejudice) y R.A.S.H. (coalición de redskins y anarquistas). La música no sólo vehiculó la expresión de ideas diversas dentro del mundo skinhead, sino que impulsó la multiplicidad dentro de la cultura al favorecer el desarrollo de estas tendencias. Cuarenta años después del nacimiento del skinhead en Inglaterra, se encuentran representantes de todas y cada una de ellas en Colombia.

Las culturas juveniles organizadas alrededor de la música no son sistemas con un centro y una periferia. Es cierto que en ellas se encuentran convenciones musicales, sincronías estilísticas y lingüísticas, formas compartidas de manejo corporal y también pensamientos y sensibilidades que van más o menos en la misma dirección. Es cierto que los ídolos, músicos y figuras emblemáticas juegan un

papel fundamental en la composición de algo común. Sin embargo, no existe un único centro de producción de sentido que los participantes de las culturas imiten al pie de la letra.

Las jerarquías de hecho funcionan, pues siempre habrá músicos o artistas que serán considerados dioses. Siempre habrá radicales que vivan su cultura hasta las últimas consecuencias. Siempre habrá impostores despreciados por los otros o principiantes que evolucionan a un estado de mayor seriedad. Siempre habrá alguien que ha persistido en su búsqueda por largos años y que es un ejemplo vivo de coherencia entre pensamiento y acción, lo cual es motivo de gran respeto en las culturas. Aún así, no se puede negar que se trata de jerarquías muy heterogéneas, móviles e inestables. De otro lado, los símbolos y conceptos producidos en las culturas carecen de sentidos unívocos o inmutables. Tampoco están a salvo de robos, reinterpretaciones o adiciones y, por si fuera poco, los participantes de las culturas hoy se dispersan y más tarde se agrupan, persisten prolongadamente en lo suyo o bien, mutan. En definitiva, hay movimiento e inestabilidad en el panorama y no se puede hablar de las culturas como de sistemas centrados, cerrados, siempre idénticos a sí mismos y obedientes a un comando general.



La dimensión estética, es decir la dimensión de creación –de sí mismo, de otros marcos de referencia, de nuevas subjetividades colectivas y de otras formas artísticas–, permite ver a las culturas juveniles, y a las más creativas entre ellas, como descomunales potencias de transformación, destrucción y creación de Otra cosa. En estas potencias confluyen legados que no son sólo conceptos o ideologías. No se trata de filosofías dictadas ‘por la pobreza’ o por un momento histórico, o por una rebeldía pasajera. Son, principalmente, impulsos vitales presentes en las fuerzas ‘sónicas’³, en densos flujos de imágenes y en los profundos e iridiscuentes surcos trazados por tanto artista, pensador, espíritu libre, *outsider*, poeta maldito, iluminado, bruja, mago, viajero, guerrero y apóstata que se ha convertido en mentor o inspirador de estas culturas.

Pero, ¿cómo? -dirán algunos- *¿Acaso no hay sexismo en el Hip Hop? ¿Y el consumo, no juega un rol fundamental en la vida de los jóvenes contemporáneos? ¿Es que los partidarios del anti-consumismo no olvidan por momentos en su cotidianidad, sus idealismos, o acaso no pecan por consumismos en los mercados alternativos? ¿No estamos en una fase del capitalismo avanzado y en un mundo en el que priman la copia y la impostura?* Evidentemente, sí. Pero, recordemos en este punto que las culturas juveniles contienen dentro de sí un conjunto de impulsos que tienden a realizar todo lo que se encuentra en ellas como potencia. Es posible encontrar alternativa o simultáneamente gestos libertarios y microfascismos, solidaridades y actitudes de guetto, aperturas de la mente y encrucijadas y, además, todas las gamas de grises que se extienden entre estas polaridades.

En las culturas juveniles *todo es posible* (todo aquello que esté presente en su conjunto inicial de impulsos) y sus músicas trabajan sobre esas condiciones de posibilidad. Las músicas impulsan la cohesión, los procesos de singularización, la creación de multiplicidades dentro de las culturas y también las mutaciones de los participantes.

Lo que se insinúa ante nuestros ojos, tras haber abierto la puerta de la dimensión estética, es la existencia de Otro tipo de conocimiento sobre las culturas; otros panoramas se dibujan: aparecen nuevas preguntas y, las ya existentes, es posible verlas desde una nueva perspectiva.

Estudiar estos procesos de mutación en relación con la música, permitiría establecer más claramente cómo operan los conceptos más contemporáneos de sujeto y subjetividad en las culturas juveniles; cómo se producen los movimientos entre anclajes fijos y la fluidez, propios de los procesos de construcción de subjetividad; y cómo se dan las oscilaciones entre apego y libertad de los jóvenes con respecto a sus culturas.

Mutaciones en una nueva era

Si las culturas juveniles del siglo XX nacieron de una catástrofe mundial que pone en evidencia el horror de la guerra y la destrucción de la humanidad, en el siglo XXI nos vamos a encontrar con la generación de los nativos digitales. La creación y la resistencia fueron las formas de encarar la crisis de la posguerra por parte de los jóvenes. ¿Qué ha pasado en el entretiempos? ¿A qué le apuestan estos “prosumidores mediáticos”?

El concepto de niñez está directamente relacionado en la modernidad con la institución escolar -donde se construye-; el concepto de juventud que hoy conocemos, a mi parecer, tiene su origen en los medios de comunicación y en las nuevas tecnologías de la información, donde han sido representados y de los cuales se han apropiado. En su evolución, hemos pasado de los medios masivos (radio, televisión, cine...) a los nuevos medios, a la comunicación digital interactiva mediada por la red de internet. Las convergencias tecnológicas han producido un nuevo lenguaje y nuevas formas de comunicación que, a su vez, han construido nuevas subjetividades, en particular entre niños y jóvenes.

3 Expresión acuñada por Tricia Rose



¿Cuáles son sus características más destacadas y cuáles las consecuencias en la conformación de culturas juveniles?

En la reciente literatura que se refiere a los fenómenos relacionados con la cibercultura y la irrupción en la vida cotidiana de las herramientas interactivas “web 2.0”⁴, particularmente entre jóvenes, es comúnmente aceptado que estamos en presencia de un nuevo sujeto, de una “mutación profunda en la producción de subjetividad, otras formas de consolidar la propia experiencia y otros modos de auto-tematización, otros regímenes de constitución del yo, otras maneras de relacionarse con el mundo y con los demás”, mediados por las TICs.

Según Huergo, estamos en presencia de un sujeto nómada que puede pertenecer simultáneamente a numerosas tribus, “*caracterizado por su fluidez, las convocatorias puntuales y la dispersión*” (Maffesoli, 1990: 140). En ese contexto cabe preguntarse si dicho sujeto es en realidad vagabundo, o si son “jugadores” que aceptan un mundo de riesgos e intuición, aunque con algunas precauciones, siempre que no signifiquen un control absoluto. O si son “turistas” que están *en* todos los lugares donde van, pero en ninguna parte son *del* lugar; en su mundo, lo extraño está domado y ya no asusta. El turista, huidizo del confinamiento en el hogar, acepta los “paquetes”, siempre que contengan estimulación,

complacencia y diversión. O si son “paseantes” que viven la realidad como una serie incesante de episodios, es decir, sucesos sin pasado ni consecuencias, donde los encuentros no tienen incidencias (cf. Bauman, 2003 b: 54-63). O si son todas esas cosas a la vez.

En este nuevo ámbito pluricultural, de exploración de identidades, de conformación de nuevas comunidades y culturas, las nuevas tecnologías han activado un sujeto que, según R. Rueda, es heterogéneo y complejamente conexo a un entorno múltiple: inmediato y virtual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo. “Para pensar al sujeto en la red de la información puede ser clave la noción de interfaz, tal como G. Bateson la entendía: como interacción entre sistemas no enteramente cerrados, como espacio de intercambio, de transcodificación, de transubjetividad”: “...en la era electrónica el yo es descentrado, disperso y multiplicado en una incesante inestabilidad”. (G. Abril, 1998).

Al ocuparse de las mutaciones que introducen las herramientas interactivas (web 2.0) en la construcción del sujeto contemporáneo y las nuevas formas que asume el YO, Sibilia (2008) percibe un desplazamiento de la subjetividad “interiorizada” hacia nuevas formas de autoconstrucción: sociabilidad líquida, cultura somática, yo epidérmico y dúctil, personalidades alterdirigidas, bioidentidades (advierte sin embargo, que se trata solamente de un tercio de la humanidad, conectada a la red). Allí, el estatuto del yo es frágil, casi una ficción compleja y vacilante. Un efecto-sujeto, hecho de relatos... Tanto el yo como sus enunciados son heterogéneos, más allá de cualquier ilusión de identidad, porque siempre estaremos habitados por la alteridad.

El yo se estructura a partir del cuerpo. O, más precisamente, de la imagen visible de lo que cada uno es, adecuada a los modelos de felicidad expuestos en los medios. Se pueden detectar desplazamientos de los pilares de la subjetividad:

4 El término web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios. La web 1.0 eran páginas estáticas HTML que no se actualizaban frecuentemente.

el espacial (de la interioridad a la exterioridad) y el eje temporal (de la memoria del pasado al presente perpetuo y el instante fugaz que se actualiza sin cesar).

Frente a las viejas “tiranías de la intimidad” emergen las “tiranías de la visibilidad”: desde el interior hacia el exterior, del alma hacia la piel, del cuarto propio a las pantallas de vidrio. ¿Cómo explicar los nuevos fenómenos de exposición de la intimidad en los medios contemporáneos? ¿Como una mera exacerbación de cierto narcisismo, voyeurismo y exhibicionismo siempre latentes?

Allí, nuestras vidas tienden a parecerse a películas entretenidas, o telenovelas truculentas, en pantallas electrónicas, o en reality-shows caricaturescos. ¿Qué significa todo esto? ¿Falsedad, inautenticidad? ¿O nueva subjetividad mutante y plástica, liberada de las tiranías de la identidad del viejo yo, supuestamente estable? ¿Paroxismo de identidades efímeras, en serie, visibles?

Podemos trazar una línea divisoria entre dos formas de concebir el sujeto que se construye en interacción con la cibercultura. En continuidad con las conocidas tradiciones académicas dicotómicas recogidas por U. Eco (apocalípticos vs. integrados) y D. Buckingham (la “muerte de la infancia” vs. la “generación electrónica”), estamos en presencia, por una parte, de un usuario, un sujeto con agencia, un autor que se produce en la red, un nativo digital, una singularidad asociada en red con multitudes inteligentes. Mientras para otros se trata de un prosumidor, audiencia de los medios masivos, un migrante afectado pasivamente por la potencia de las TICs.

Emergen entonces subjetividades sumamente vulnerables, mercadeables, pura apariencia. El “homo psychologicus” da paso al “homo tecnologicus”, en una sociedad del mercado que lo enfrenta a un deseo insaciable de consumo

mediático que se concentra en su propia exhibición, donde los autores de relatos íntimos se convierten en productos más disputados que sus propias obras.

En síntesis, el sujeto del que nos ocupamos tiene como características esenciales: la actividad autogestionada y la precariedad en la construcción del yo. En consecuencia, se produce una gran transformación en sus propios espacios de construcción de subjetividad. Y, específicamente, se podría hablar de una cultura global mediática... muy diferente de las culturas juveniles locales nacidas de la guerra. Nos referimos a las enigmáticas figuras de los emo, los flogger, los parcour, los hacker, los miembros de las redes sociales, las nuevas formas de acción colectiva, los “novísimos movimientos sociales”, articulados principalmente como comunidades emotivas...

Para acercarnos a ellos es necesario construir un modelo conceptual que asuma el enfoque de la decolonialidad⁵, para leer *subjetividades situadas* en realidades como la de Colombia en el tiempo presente⁶, con la intención de identificar recurrencias, tránsitos, transiciones y rupturas. Producciones y líneas de reflexión sumamente pertinentes para avanzar en los fenómenos contemporáneos que se centran en las tecnicidades propiamente dichas, pero también en los procesos relacionados con las transformaciones del sujeto contemporáneo, las tensiones emergentes entre control y libertad, las prácticas asociadas a la espectacularización y la modificación de los patrones existenciales, el posicionamiento de otras narrativas, el papel de las comunidades de práctica, la creación colectiva, entre otros fenómenos.

Resulta complejo pensar hoy en la evolución de las culturas juveniles, por cuanto aún no hemos tomado la distancia necesaria para comprender las tendencias que se mueven. Sin embargo, existe un creciente interés en la globalización

5 La decolonialidad asume que modernidad y colonialidad son aspectos constitutivos que contribuyeron a la producción de una heterarquía en la que convergen hasta el tiempo presente, manifestaciones de racismo, sexismo, patriarcalismo, y que habitan los modos de ser de los sujetos.

6 El tiempo presente, según Sandra Carli (2006), es la identificación de los acontecimientos que habitan una época, en sintonía con otras. La intención es identificar las marcas, signos y representaciones que se mantienen, se modifican, o que pueden haberse reconfigurado completamente.

y en el espacio, aparentemente transnacional, de la ‘cultura juvenil’. Para algunos críticos la emergencia de marcas como Nike, Levi’s, Playstation, Coca Cola y MTV, permite la representación comercial de estrellas internacionales y la subsecuente homogenización de la cultura juvenil. Para otros, los desarrollos de la cultura global, incluyendo los que se refieren a juventud, son más caóticos y sincréticos en su carácter, al representar culturas híbridas creativas. Para Mercer (1994), estas ‘culturas emergentes de la hibridación, forjadas de las mezclas de la diáspora africana, asiática y caribeña, son un desafío a la autoridad blanca occidental, en cuanto son formas de vida salidas de las ‘condiciones de crisis y transición’.

Las tecnologías de la comunicación han construido mercancías, significados e identificaciones de la cultura juvenil, que pasan a través de las fronteras de razas o Estados-nación: el rap global, el rave global y la salsa global. Es el producto de la interacción en la cual los términos ‘local’ y ‘global’ están en disputa. En cada cultura juvenil particular esa mezcla es diferente. Realmente, lo que es o no un símbolo de estatus global para la juventud varía según el sitio.

¿Qué tendríamos que decir del “reggaeton”, los “emos”, y todos las neo culturas juveniles? Más aún, de las comunidades que viven en las redes sociales (facebook, myspace, orkut...) y en los mundos virtuales (sims, second life...), acerca de las cuales nos podemos preguntar: ¿son, acaso, nuevas formas de cultura juvenil que tienen su origen en las ciberculturas?

Lo que es una apuesta no es simplemente comprender la juventud sino el lugar de la cultura, vista menos como asunto de lugares con raíces, que de rutas híbridas y criollizadas en el espacio global. Las culturas juveniles no son puras, auténticas y limitadas localmente; más bien, son productos sincréticos e híbridos de las interacciones espaciales. Mejor aún, son ‘constelaciones de coherencia temporal (entre las cuales podemos identificar las culturas

locales) ubicadas al interior del espacio social, que es el producto de relaciones e interconexiones desde lo más local hasta lo intercontinental’ (Massey, 1998).

Redhead (1990) plantea el reto a la autenticidad de la cultura juvenil. Señala que no existe distinción clara entre los medios, la industria cultural y una auténtica subcultura juvenil por oposición a los anteriores; la cuestión es problemática por cuanto ésta se encuentra ‘fuertemente influenciada y atravesada por la industria del ocio global, de la cual es parte estructural e integral el pop’. La ‘muerte de la cultura juvenil’ se define por la irrelevancia del concepto de una auténtica subcultura que jugó un papel prominente en la comprensión de la juventud por parte de los estudios culturales. Y sugiere que el concepto de subcultura ya no es apropiado –si alguna vez lo fue-, dado que el aparato conceptual tiene que hacerse cargo de los desarrollos de la cultura musical pop desde la publicación de la principal obra de Hebdige en 1979 (Redhead, 1997). El ‘fin de las subculturas’ se anuncia, no porque no existan ya distintas culturas juveniles, sino porque: a) Están cada vez más fragmentadas y, b) La idea de subculturas auténticas libres de la influencia de los medios no se puede sostener. Además, porque la ‘resistencia’ no se le puede atribuir mecánicamente.

El paso de las culturas juveniles a las ciberculturas – intensamente mediáticas- marca una novedad íntimamente relacionada con el cambio de época que experimentamos. Siendo tan marcada la influencia de la cultura digital interactiva en los mundos de vida de los jóvenes, sus formas de vida se construyen en entornos de múltiples convergencias. Vale la pena dejar aquí una pista para la exploración: en el nuevo siglo las categorías han evolucionado y se han llenado de otros contenidos, de otras funcionalidades, de fantásticos juegos de lenguaje. En este “complejo y multiforme universo de las culturas juveniles contemporáneas” necesitamos otras lecturas desde el campo de la comunicación-cultura, los “circuitos de producción cultural”, el mundo del consumo mediático juvenil.

Bibliografía

- Chuck D., and Yusuf, J. (1997). *Fight the power. Rap, race and reality*. New York, Delacorte.
- Clarke, J. (1976). "Style" en S. Hall y T. Jefferson, *Resistance through rituals: youth subcultures in post war Britain*, Londres, Hutchinson.
- Foucault, M. (1987). *Hermenéutica del Sujeto*, Madrid, Editorial La Piqueta.
- Grossberg, L. (1992). *We gotta get out of this place: popular conservatism and postmodern culture*, Londres-Nueva York, Routledge.
- Guattari, F. (1995) "El paradigma estético contemporáneo", in Fried Schnitman, D. (ed) *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*, Buenos Aires: Paidós.
- Hall, S. y T. Jefferson (1976), *Resistance through rituals: youth subcultures in post war Britain*, Londres, Hutchinson.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: the meaning of style*, Londres-Nueva York, Routledge.
- Hebdige, D. (1988). *Hiding in the light*, Londres, Comedia.
- Kerouac, J. (1995) 'Los subterráneos. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Marín, M. y Muñoz, G. (2002). *Secretos de mutantes. Música y creación en las culturas juveniles*, DrUC, Bogotá, Siglo del hombre Ed.
- Massey, D. (1998). "The spatial construction of youth cultures", en T. Skelton y D. Valentine, eds., *Cool places: Geographies of youth cultures*. Londres-Nueva York, Routledge.
- McRobbie, A. (1989). *Zoot suits and second-hand dresses*, Londres, Mcmillan.
- Medina, G. (1997) 'Rock y punk. Punk se escribe con odio' en Omar Urán (ed) 'Medellín en vivo: La historia del Rocks. Medellín: Corporación Región, Instituto Popular de Capacitación (I.P.C.) y Viceministerio de la Juventud (Ministerio de Educación Nacional).
- Mercer, K. (1994). *Welcome to the jungle: new positions in black cultural studies*, Londres-Nueva York, Routledge.
- Redhead, S. (1990). *The end of the century party: youth and pop towards 2000*, Manchester, Manchester University Press.
- Redhead, S. (1993). *Rave off: politics and deviance in contemporary youth culture*, Aldershot, Avebury.

Redhead, S. (1997). "Pop tie, acid house", en *Subcultures to clubcultures: an introduction to popular cultural studies*, Oxford, Blackwell.

Rojas Hernández, S. (2002) *Gente de Oi*. Tesis de grado. Bogotá, Universidad Javeriana.

Rose, T. (1994). *Black Noise*. Rap music and black culture in contemporary America. Hannover, University Press of New England.

Seider-Pielen, E., and Farin, K. (1993) *Skinheads*, Munich, C.H. Beck.

Serrano, J.F. (1996) 'Abismarse en el suelo del propio cuarto. Observaciones sobre el consumo del rock entre jóvenes urbanos' en *Revista Nómadas*, N° 4, Bogotá, Departamento de investigaciones de la Universidad Central.

Serrano, R. (1995). Texto complementario al árbol de géneros publicado en *Secretos de Mutantes*. Documento interno producido por un participante de la cultura del Metal para la investigación sobre 'Rock y culturas Juveniles' dirigida por Germán Muñoz. Bogotá, Departamento de Investigaciones de la Universidad Central en Bogotá.

Smith, P. (1996). *Un juego de origen desconocido*. Madrid, Celeste Ediciones.

Thornton, S. (1995). *Club cultures: music, media and subcultural capital*, Cambridge, Polity Press.

Urán, O. ed. (1996). *Medellín en vivo: la historia del rock*, Medellín, Instituto Popular de Capacitación-Corporación Región-Viceministerio de la Juventud.

Wicke, P. (1995). *Rock Music. Culture, Aesthetics and Sociology*, Cambridge, Cambridge University Press.

Willis, P. (1978). *Profane culture*, Londres, Routledge and Kegan Paul.

Willis, P. (1990). *Common culture*, Milton Keynes, Open University Press.