

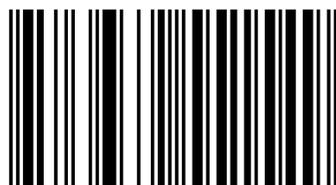
La fragmentación social simbólica en las identidades juveniles

La fragmentación social simbólica en las identidades juveniles, supone un estudio importante por las características en que se ha desarrollado, sus causas, procesos y consecuencias para la propia sociedad en su conjunto, así como para el sujeto en lo particular como comprensión de sí mismo en la lógica de su desarrollo histórico físico, social y psicológico. Empero, esta fragmentación no aparece como manifestación aislada, sino como objeto emanado de las condiciones socioculturales que rigen la vida del ser humano actual. La determinación de la población juvenil fragmentada en su relación consigo y con los otros, deconstruyendo un concepto relacional y por lo tanto epistemológico del sujeto en su mundo de vida. La modificación por medio de la adaptación del joven se realiza al interactuar con su medio y con los otros, formando una ontología trascendental de su propia existencia al ser siendo y haciendo, esto es, al conformarse dinámicamente su existencia de manera histórica.



Miguel Angel Rubio Toledo

Miguel Angel Rubio Toledo, Diseñador Gráfico, Maestro en Artes Visuales y Doctorado en Ciencias Sociales. Profesor Investigador de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM, Perfil PROMEP, miembro del SNI, y líder del Cuerpo Académico Sustentabilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño.



978-3-639-55154-9

La fragmentación juvenil

Rubio Toledo



Miguel Angel Rubio Toledo

La fragmentación social simbólica en las identidades juveniles

Aproximación al diseño de la producción simbólica juvenil

PUBLICIA

Miguel Angel Rubio Toledo

La fragmentación social simbólica en las identidades juveniles

Miguel Angel Rubio Toledo

**La fragmentación social simbólica en
las identidades juveniles**

**Aproximación al diseño de la producción simbólica
juvenil**

PUBLICIA

Impressum / Aviso legal

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle in diesem Buch genannten Marken und Produktnamen unterliegen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz bzw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Die Wiedergabe von Marken, Produktnamen, Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen u.s.w. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Información bibliográfica de la Deutsche Nationalbibliothek: La Deutsche Nationalbibliothek clasifica esta publicación en la Deutsche Nationalbibliografie; los datos bibliográficos detallados están disponibles en internet en <http://dnb.d-nb.de>.

Todos los nombres de marcas y nombres de productos mencionados en este libro están sujetos a la protección de marca comercial, marca registrada o patentes y son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios. La reproducción en esta obra de nombres de marcas, nombres de productos, nombres comunes, nombres comerciales, descripciones de productos, etc., incluso sin una indicación particular, de ninguna manera debe interpretarse como que estos nombres pueden ser considerados sin limitaciones en materia de marcas y legislación de protección de marcas y, por lo tanto, ser utilizados por cualquier persona.

Coverbild / Imagen de portada: www.ingimage.com

Verlag / Editorial:

PUBLICIA

ist ein Imprint der / es una marca de

AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Heinrich-Böcking-Str. 6-8, 66121 Saarbrücken, Deutschland / Alemania

Email / Correo Electrónico: info@editorial-publicia.com

Herstellung: siehe letzte Seite /

Publicado en: consulte la última página

ISBN: 978-3-639-55154-9

Copyright / Propiedad literaria © 2013 AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. / Todos los derechos reservados. Saarbrücken 2013

LA FRAGMENTACIÓN SOCIAL SIMBÓLICA EN LAS IDENTIDADES JUVENILES

MIGUEL ANGEL RUBIO TOLEDO

ÍNDICE

Introducción	2
Capítulo 1. Caracterización y aproximación etnográfica a las identidades juveniles	15
1.1. El concepto de identidades juveniles.....	16
1.2. Estudios previos.....	22
1.3. Caracterización de las identidades juveniles actuales.....	31
Capítulo 2. La codificación de lo juvenil	114
2.1. La codificación de la realidad social juvenil a través de la música y el baile.....	115
2.2. Perforaciones y tatuajes: microcosmos que representa al macrocosmos juvenil.....	127
2.3. La violencia como orden: armonía y resistencia.....	135
2.3.1. El cuerpo transformado. La apariencia como violencia armónica.....	138
2.3.2. La armonía del caos a través de la violencia en la música y el baile juvenil.....	150
Capítulo 3. La fragmentación social simbólica juvenil	158
3.1. Aproximaciones teóricas de explicación del fenómeno.....	159
3.2. Fenómenos sociales que permean la fragmentación social simbólica juvenil.....	169
Conclusiones. La fragmentación social simbólica en las Identidades juveniles	181
Fuentes consultadas	188

Introducción

A lo largo de la historia de la humanidad el ser humano se ha visto envuelto en fenómenos que le han obligado a ir modificando sus condiciones de vida, algunos de los cuales lo ayudan a comprender su realidad y que lo significan como tal, expresiones de fenómenos que tienen tal complejidad que se ha requerido diversificar su estudio en distintos ámbitos tales como lo cultural, lo económico, lo político, lo filosófico, para su posibilidad de conocimiento. Cada fenómeno que lo caracteriza, lleva implícita una carga de apropiación de su contexto, de explicación de su mundo de vida, de sus relaciones sociales, de sus creencias simbólicas, en fin, de su propia existencia en relación con su entorno físico e histórico. En la época actual, se han venido produciendo fenómenos sociales característicos, producto de factores relacionados fundamentalmente con sus formas sociales de vida privadas y públicas.

Uno de estos fenómenos es el tema del presente documento de investigación, la fragmentación social en las identidades juveniles, objeto de estudio importante por las características en que se ha desarrollado, sus causas, procesos y consecuencias para la propia sociedad en su conjunto, así como para el sujeto en lo particular como comprensión de sí mismo en la lógica de su desarrollo histórico físico, social y psicológico. Empero, esta fragmentación no aparece como manifestación aislada, sino como objeto emanado de las condiciones socioculturales que rigen la vida del ser humano actual. En este sentido, el presente documento no pretende la recopilación de informaciones que suponen una amplia bibliografía para describir el fenómeno, sino, en términos metodológicos, una descripción densa (Geertz, 2001) fundada a partir de referentes empíricos obtenidos de aproximaciones etnográficas de diferentes identidades juveniles, así como de argumentaciones teóricas basadas en disertaciones de autores que han generado desde su propia perspectiva teórica.

Cabe subrayar (como se menciona arriba) que el fundamento metodológico se funda en la antropología cultural, particularmente en la postura de Geertz. Por su parte, la aproximación teórica sugiere un complejo armado de diversas posturas –todas con importantes aportaciones para el presente trabajo de investigación–

destacando las aportaciones de Goffman desde su postura del interaccionismo simbólico, Erich Fromm, Lipovsky, Lyotard, Baudrillard, Augé, López, Durkheim, García, Costa, Eco, Feixa, Luhmann, Shramm, entre otros. Hay que señalar que si bien, todos los anteriores acusan una postura disciplinaria diversa, en todos los casos sus implicaciones teóricas ayudan a realizar la interpretación del fenómeno de manera amplia, partiendo de la idea de que una sola postura teórica puede sesgar la explicación o volverla parcial, aunque teórica o metodológicamente sea “correcta”.

En esta aproximación metodológica, Geertz (2001) sostiene que “la cultura debe ser no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones”. Así, sugiere que lo que se busca es la explicación a través de la interpretación de expresiones sociales que son en apariencia superficiales, pero que llevan en sí el germen de la explicación de esa cultura. Representaciones simbólicas con sus matices de expresión tales como los modos del lenguaje oral, los cuerpos vestidos y adornados, las formas de danzas o músicas, las manifestaciones faciales con sus coloridas decoraciones, entre muchas otras, permiten conocer lo que es observado en las conductas sociales a los pertenecientes a una cultura. Este autor dice que la cultura no es una entidad en la que pueden atribuirse de manera causal acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales, sino que se trata de un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible o, dicho de otro modo, de manera densa. De este modo, el investigador debe realizar interpretaciones amplias haciendo análisis más abstractos con base en la abundante información de signos aparentemente pequeños.

Geertz (2001) sostiene que “el estudio de las culturas debe realizarse mediante la interpretación de las expresiones sociales”, es decir, una etnología mediante explicaciones elaboradas o “descripción densa”. Ésta implica desentrañar la multiplicidad de estructuras de significación (sentido y valor) a través del lenguaje que dé una explicación (pensamiento, contenido, intención) holística del fenómeno social. Asimismo, este autor en *Los usos de la diversidad* (1996) supone que “debe existir un relativismo moderado, una aceptación de la diversidad cultural”, es decir, desde una perspectiva de integración, las culturas deben –como acto

moral— aceptarse para enriquecerse mutuamente. Además, sostiene que el significado se construye socialmente mediante el lenguaje, el cual requiere acceso imaginativo y admisión de una disposición mental ajena, como un *collage* cultural, cuya razón debe verse como acto moral y no como acto social¹.

Esta perspectiva antropológica es fundamental para el estudio de las agrupaciones juveniles en tanto tienden a formarse mediante agentes retórico-estéticos susceptibles de ser analizados por medio de los signos que presentan, no únicamente desde el plano visual, sino en el plano de explicaciones elaboradas a partir de los sentidos y valores que le otorgan a sus propios pensamientos, contenidos e intenciones. Es decir, las expresiones sociales son las formas en que los sujetos se relacionan con otros, cuyo lenguaje verbal y no verbal se analiza etnológicamente para conocer la forma y contenido de sus pensamientos, las intenciones de relación, y los resultados de esta misma. Cabe resaltar que el autor no solamente sostiene que el análisis es puramente de percepción del lenguaje, lo que puede dar lugar a un relativismo exacerbado, sino como consecuencia de un estudio riguroso en el cual estén inmersas las técnicas propias de la investigación etnológica. Así, una vez que se realiza la investigación extensa, la interpretación de la información debe dar lugar a un sentido amplio de significados no necesariamente racionales, en términos de razón pura, sino de razón moral o simbólica, es decir, de aceptación y comprensión de la realidad estudiada, explicando su proceder de manera completa o, dicho de otro modo, densa.

Del mismo modo, se hace uso de fundamentos teóricos del interaccionismo simbólico desde la perspectiva de Goffman como descripción fenomenológica de una actuación (performance) social. Esta perspectiva teórica se encuentra directamente relacionada, en términos metodológicos, con la antropología cultural, cuya esencia se encuentra en los signos que describen la comunicación entre sujetos. Es Herbert Blumer (alumno de Mead) de la Escuela de Chicago quien concibe el término en su texto *Perspectiva y Método* en 1937 (Gomezjara, 1998), bajo tres premisas básicas: en primer

¹ En lo particular creo que esta perspectiva "moral", es preciso incorporarla a la concepción de sociedad y democracia para que pueda ser utilizada de manera integral. La lógica de las Ciencias Sociales parte no sólo de la lógica racional sino también de la lógica simbólica.

lugar las conductas de los individuos se encuentran sujetas al significado que tengan las cosas; en segundo término dice que lo que signifiquen las cosas para el sujeto depende de su interacción social con otros actores de su entorno; finalmente sostiene que los significados dependen de la experiencia social del sujeto. Así, la producción social del sentido es resultado de la construcción del yo social en interacción con los otros, es decir, la comunicación observada como instrumental o vehículo de intercambio sígnico, permite la concepción de la realidad en la constitución de los grupos y los individuos. Es ahí donde se encuentra el vínculo con la antropología cultural, en la observación participante, así como con la psicología social en la conformación del consciente e inconsciente tanto individual como social.

El interaccionismo simbólico tiene sus raíces en los filósofos pragmatistas tales como Peirce, Dewey, Cooley y Mead. Algunos sociólogos que continuaron su desarrollo fueron Blumer, Becker, Goffman, Denzin y Hochschild. Algunas de las características de esta perspectiva se mencionan arriba, aun cuando la importancia consiste en la interacción de la vida diaria y sus experiencias, más que en las estructuras relativamente fijas de prácticas sociales (Ibáñez, 1992). Por su parte, el sociólogo Charles Horton Cooley en su libro *Naturaleza Humana y Orden Social* en 1906, aporta el concepto de “Yo espejo”, expandiendo la noción de William James sobre la capacidad de reflexión de la persona en su propio comportamiento, es decir, la construcción de la imagen personal a partir de la visión de otros; se basa en tres premisas: primero, dibujamos nuestra apariencia, entonces observamos las reacciones de los otros para interpretar la manera en que nos visualizan, finalmente desarrollamos nuestro propio concepto de nosotros mismos basados en la interpretación.

Otro sociólogo norteamericano, William Isaac Thomas, aporta a esta corriente, en *La chica inadaptada* de 1923 (Ibáñez, 1992), el concepto de “definición de la situación”, el cual sugiere que en cualquier acto de comportamiento hay siempre un estado de observación y deliberación, cuya definición individual se encuentra sujeta a la rivalidad entre la definición espontánea hecha por miembros de la sociedad y la definición que su sociedad le ha dado; la tendencia es a seleccionar con la que mejor se sienta (hedonista). Así sugiere que no importa si la interpretación es

correcta, si el sujeto decide que es real serán reales sus consecuencias.

Así, las culturas juveniles se presentan y representan mediante aspectos simbólicos, susceptibles de ser estudiados mediante sus expresiones metafóricas, cuyas simbologías son figuras simuladas de sus pretensiones ontológicas. En este sentido, se contemplan las significaciones de sus fundamentos simbólicos tales como los ritos que llevan a cabo, además de la historicidad y contextualización del mismo. Lo anterior en el entendido de que la estética no solo implica la presentación y representación sensorial visible de la fruición de las manifestaciones de los jóvenes, sino que implica el conocimiento de la esfera privada y pública del joven o grupo de jóvenes, esto es, estética en el mismo nivel de conocimiento. Del mismo modo, se recuperan sus mitos que parten de apologías o leyendas sobre los sujetos y objetos que son sus modelos a seguir, ya sea que aún vivan, que sean personajes ya fallecidos, que convivan con ellos, u objetos de fetiche o culto. Del mismo modo se estudian los vínculos afectivos que comparten, su estructura jerárquica, sus historias de vida, en fin, todo el estudio sociocultural de manera que se llegue a una explicación densa del fenómeno.

La investigación supone entonces, la determinación de la población juvenil fragmentada en su relación consigo y con los otros, deconstruyendo un concepto relacional y por lo tanto epistemológico del sujeto en su mundo de vida. Es decir, si bien el joven es por naturaleza –regularmente– apegado a su clan, origen o familia, existen también ciertas características de emancipación inherentes hacia la búsqueda de su propia individualidad. La modificación por medio de la adaptación del joven se realiza al interactuar con su medio y con los otros, formando una ontología trascendental de su propia existencia al ser siendo y haciendo, es decir, al conformarse dinámicamente su existencia de manera histórica. Así, estos grupos que se identifican por sus conductas sociales y su apariencia, son estudiados en relación con su origen, sus músicas y bailes, sus perforaciones y tatuajes, sus ideologías, sus valores, su imagen de sí mismos, su vínculo con los medios masivos, en fin, con lo relacionado a sus formas de relación social para explicar el fenómeno de la fragmentación que en ellos se advierte.

Hay que advertir, sin embargo, la distinción que existe entre lo que se conoce como joven y adolescente. Esto es importante porque no necesariamente son sinónimos, sino en virtud de que se entiende que el ser joven es una característica más relacionada con un estado psicológico mientras que la adolescencia es un estado que tiene que ver con la edad fisiológica. En ambos casos los límites no son del todo claros en tanto seres humanos; es decir, por un lado la adolescencia supone un rango de edad entre los doce o trece años hasta los dieciocho o diecinueve, obedeciendo al desarrollo de ciertas características en su propio cuerpo; por otro lado, la juventud se define por el desarrollo de las pautas conductuales de carácter y personalidad distintas a las “infantiles” o “viejas”. Además, se entiende que lo “infantil” ostenta un nivel inferior por asociación con las conductas “inmaduras” de los niños, mientras que lo “viejo” alude a conceptos anacrónicos de conducta que deben ser remplazados por los nuevos.

Así, la juventud se asocia con renovación en ciernes, no como la infantil que se construye para el futuro, sino como antecedente directo de las prácticas sociales aceptadas. Es así, que existe una relación casi obligada con la emancipación, apoyada con la “idea de libertad del vínculo primario o familiar” (Fromm, 1984). En este sentido es evidente que el concepto de juventud es una categoría que se mueve dentro de parámetros no estrictamente definidos, sino más bien como referencia a formas de conceptualizar la realidad de grupos particulares. De tal suerte, para el presente trabajo el concepto de juventud se acota a las inherentes peculiaridades que las identidades hacen de éste a través de su propia práctica social, en la que la mayor cantidad de participantes oscilan entre trece y veinticinco años, aunque también los hay de mayor edad. En tal sentido, las identidades juveniles tienen un germen en común, el rompimiento con lo anterior en la práctica social, ya sea en términos musicales, estético visuales o conductuales. Sin embargo, los jóvenes tienden a desarrollarse de modos diversos, lo que da origen a las distintas formas de asociación y sus particulares características.

Cabe aclarar también la diferenciación que se hace de los jóvenes y la juventud dependiendo de la circunscripción de investigación. Es decir, para los estudios médicos el rango de edades que comprende la juventud va desde los trece a los treinta y

cinco años, en virtud de las capacidades de procreación de las mujeres, el estado de los órganos del cuerpo, la forma de vida que se ha llevado, entre otros; para los estudios gubernamentales el rango se encuentra entre doce y veintinueve años, en los que los menores de esa edad se distinguen como niños y los que sobrepasar dicho rango se consideran adultos, tal es el caso del Instituto Mexicano de la Juventud; por su parte el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) otorga becas a jóvenes creadores desde los dieciocho años hasta los treinta y cuatro, fuera de este rango se les impide participar. Dicho lo anterior, es evidente la imprecisión en la definición de juventud por parte de diversas instancias, entre las que se encuentra el propio Instituto Mexicano de la Juventud.

En el primer capítulo, se realiza una caracterización y aproximación etnográfica de la juventud. Es importante reparar en que la juventud de nuestro tiempo supone diversas formas, adopta distintos sentidos, y precisa a pensar no en una sino en varias y diferentes realidades juveniles que se conectan entre sí, generando identidades únicas y plurales, formas de comportamiento, lenguajes y pensamientos de acuerdo al contexto en donde se han desarrollado. Mediante esta perspectiva es posible no sólo comprenderlos, sino posibilitar la generación de condiciones adecuadas para su desarrollo. Pretender circunscribirlos a su edad, estadística de desempleo o a índices de drogadicción o criminalidad implica generar divisiones, imprecisiones y rompimientos generacionales que a lo largo de los años han dotado al joven del estereotipo de rebelde y desadaptado social del que hoy se habla. En tal virtud, al comprender que los jóvenes se agrupan de manera espontánea entre sí, con quienes comparten gustos, formas de vestir, música, lenguaje, espacios, se vislumbra la manera en que van construyendo sus identidades a través de estos elementos como rasgos principales, que son los mismos que hacen que se reconozcan entre sí y se diferencien de los otros, ellos crean sus propios códigos y recrean los ajenos, con los que se identifican, lo que sienten que les pertenecen y a quienes pertenecen, en cuyo proceso algunos jóvenes quedan dentro y otros son excluidos.

Actualmente, representan casi el 30%² de la población en México y por las condiciones políticas, sociales, culturales y económicas que les aquejan, se han “reagrupado” (Maffesoli, 1990) para tener la oportunidad de desarrollarse según sus propias formas de realidad, empero, la tarea no está siendo nada fácil para ellos. Hay que señalar, a propósito de la segunda parte de este primer capítulo, que este tema implica complejas disertaciones por la multitud de aproximaciones teóricas y empíricas que de ella se han realizado, no sólo de manera general como las realizadas bajo el nombre de tribus urbanas, sino también a partir de categorías específicas de diversas disciplinas. En este sentido, el tema de las identidades juveniles ha sido explicado de las distintas áreas de las ciencias sociales, tales como los acercamientos desde la historia, la psicología, la antropología, la filosofía, la sociología, entre otras, así como las dispares interpretaciones desde constructos teóricos y empíricos que sugieren una polisemia del problema de modo abierto y profundo.

En la tercera parte de este primer capítulo, se distinguen como categorías diez identidades juveniles que suponen el mayor número de participantes en nuestro contexto geográfico, a saber, los llamados punketos, los darketos, los ravers, los skatos, los hiphopperos, los metaleros, los fresas, los gruperos, los aleluyos y los barras bravas. En estas identidades juveniles se describen principalmente dos aspectos que se consideran necesarios para su estudio, por un lado las generalidades de cada grupo, las cuales incluyen elementos tales como su historia en relación con la música, aspectos ideológicos y filosóficos, su penetración en nuestro país, sus posibles tendencias violentas, etcétera; por otro lado se caracterizan de igual modo su imagen y el acercamiento a su producción y consumo artístico, en el que se advierte su producción y consumo musical, sus bailes, su atuendo (maquillaje, peinado, accesorios), su relación con medios impresos y electrónicos tanto propios como ajenos. Hay que señalar que las identidades observadas no fueron elegidas al azar, sino producto de referentes teóricos y empíricos observados.

²Fuente:http://www.inegi.gob.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/estudios/sociodemografico/jovenesm/2000/jovenesm.pdf (consultado el 20 de enero de 2007)

Cabe resaltar el carácter reaccionario y emancipador (resistencia y protesta) que ostentan los punketos, darketos, skatos, hiphoppers, metaleros y barras, no así los fresas, gruperos y alelukos. Esto quiere decir que los códigos de conducta fundados en la ideología de los primeros, suponen un rechazo por sistema a las normas sociales establecidas, sujetándose a la premisa de que han sido excluidos y deben actuar en consecuencia, observándose este rechazo en sus particulares formas de expresión y concepción del mundo. Por otra parte, las otras tres identidades forjan su sistema de vida dentro de los parámetros aceptados por la sociedad, sus manifestaciones y concepción de la realidad parecen estar dentro de los límites de lo “aprobado” socialmente, es decir, sus códigos de conducta no son reaccionarios porque aparentemente comparten los mismos valores de la sociedad. No obstante, como se precisa más adelante, esto no quiere decir que en algún momento estos últimos no reaccionen o no se pretendan emancipar del sistema de valores establecido, sólo que no lo hacen como entidad o identidad grupal, sino más bien de forma individual. Incluso, cuando se da esta emancipación, se vuelve mucho más riesgosa para el o la joven y su propia familia, en virtud de que no se encuentra dentro de los códigos de conducta de alguna identidad que le pueda guiar hacia las decisiones para el bien comunitario, sino que suelen perder el control y tomar decisiones desfavorables para sí y su entorno

El segundo capítulo trata acerca del lenguaje (Wittgenstein, 1988) de los jóvenes en términos de sus códigos y signos. Su codificación y decodificación de la realidad sugiere particularidades que se explican en relación con las distintas identidades juveniles. De tal modo, en los segmentos que componen este segundo capítulo se exponen la relación de los jóvenes con los medios masivos, su concordancia con la música y el baile, su importancia con las perforaciones y los tatuajes, así como un último apartado que se refiere a la violencia. En este sentido, las relaciones sociales juveniles se establecen en formas diversas, al interactuar el sujeto con los otros se generan compatibilidades, diferencias, competencias, que son permeadas por el medio ambiente en que se circunscribe, así como por la percepción del joven de sí mismo, de los otros y de su propia realidad. Este medio ambiente supone otorgar significados a formas sociales y culturales que le son

propios en varios sentidos: el constante bombardeo mediático y tecnológico (modas, consumismo, artefactos, rivalidad, entre otros); la paradójica experiencia de la moral ontológica privada y pública (deber ser versus es); su construcción de identidad (percepción y concepción de sí mismo en relación con los demás); la construcción de lo social (relaciones de pareja, amistad, escolar, laboral); la generación de su cosmovisión (conceptos simbólicos de su propia realidad y la realidad externa), entre otras.

Estos códigos de su mundo de vida apuntan a su decodificación para la apropiación de interpretaciones y explicaciones que resultan en meta códigos particularizados, cuyas formas de socializarlos dan lugar a una decantación de la experiencia, formándose grupos que pretenden identificarse con otros de similares características (Goffman, 1987). Estos conjuntos de jóvenes forman grupos con identidades peculiares de modo que, por las características específicas de la sociedad actual sus códigos socioculturales se han visto vaciados o trastocados de manera profunda, al soslayar la significación de los orígenes identitarios, para ser compensados por una sociedad hiperconsumista, hipertecnificada e hipermediatizada. La respuesta juvenil a estas formas de existencia se ha manifestado de tres maneras: la adaptación casi absoluta a su contexto particular de sociedad cultural y económica, la adaptación mediana a ese contexto particular, y el rechazo casi total a su contexto. El resultado de estas formas de adaptación da lugar a las variopintas formas de organización social en las llamadas identidades juveniles.

Estas “microsociedades”, por su mirada a la adaptación social (adaptación entendida como la aceptación y socialización de los códigos) han sido llamados punketos, darketos, skatos, ravers, en cuyos códigos y signos se puede observar la posibilidad de comprender sus formas de pensar, de sentir, de creer, de hacer. Así, al obtener una óptica integral de sus juegos de lenguajes, existe la oportunidad de verlos no como meros actores sociales que pronto pasarán a otro estadio y terminarán sus condiciones adversas, sino como una manera de percibir un fenómeno complejo que se reflejará más adelante en cuanto el proceso de socialización los absorba en su tejido. Es en este sentido quizá, que la falta de conocimiento sobre los procesos de socialización de juventud a maduración la que no permite la explicación de muchos de los

fenómenos actuales, producto no sólo de la modificación aguda de las características socioculturales de nuestro tiempo, sino de los periodos de transición sincrónicos y diacrónicos de los propios sujetos. Es decir, la historicidad cultural nos permite reconocer los síntomas del presente para anticipar sus comportamientos futuros.

Así, el último capítulo determina la explicación del fenómeno, de manera que los referentes de los capítulos anteriores sirven para apuntalar dicha explicación. En el primer apartado se sugieren los fenómenos que han servido para dar lugar a la fragmentación juvenil, algunos de ellos ya mencionados arriba; en el segundo se realiza una disertación fundada en aproximaciones teóricas de diversos autores entre los que destacan Durkheim, Goffman, Fromm, Augé, Lyotard, Maffesoli, entre otros. Finalmente, en el último apartado se realiza una explicación densa (interpretación) de las informaciones anteriores para dar una definición final del fenómeno. De tal modo, se observa la fragmentación social juvenil como un fenómeno resultado de muchos factores, entre los que se encuentran la globalización sociocultural, la hipertecnologización de la esfera de vida pública y privada de los actores sociales, las tendencias asociativas que tienen origen en movimientos culturales relacionados con la contracultura o cultura alternativa, la industria cultural en cuyo escenario reside la mercantilización de las formas de construcción de la realidad, la dominación hegemónica que ejercen los medios de comunicación, entre otras.

En la fragmentación social, el sujeto privado de su libertad se desenvuelve en distintos contextos a los que les otorga distintas lógicas de interacción, desde lo familiar, laboral, entretenimiento. Con cada uno de los contextos parcelados del sujeto se circunscriben diversas formas de vida, sometiéndose a las éticas propias de cada organización y, por ende, a diversas estéticas de su propia imagen percibida, y también fragmentada, formando un rompecabezas como juego sincrónico y diacrónico polisémico. En las relaciones sociales, se crea un juego de poder retórico, es decir, los jóvenes pretenden legitimar su punto de vista mediante el discurso verbal y no verbal de forma persuasiva, en cuyos terrenos comunes (centros de reunión social) recuperan su comunidad. No obstante, estos terrenos han sido resignificados hacia dos ámbitos específicos: frente a los medios masivos en donde se exponen a los modelos que refrendan su pertenencia a los mismos y, a los lugares

de reunión donde recrean sus formas de vida específicas, tales como las fiestas "raves", los sótanos "darketos", las plazas "punketas". De tal forma, la fragmentación social de los grupos juveniles supone la traducción y resignificación híbrida-simbólica de todas las formas de vida de su esfera privada y pública. Es así, que el estudio de la fragmentación de las identidades juveniles sustenta su conveniencia en la descripción, análisis y síntesis de éstas, posibilitando su comprensión y adaptación relacional a la sociedad (Fromm, 1992).

1)



2)



3)



4)



Iconografía de las identidades juveniles. En las primeras dos imágenes se trata de la identidad dark; la tercera imagen es parte de la parafernalia que se lleva a cabo en las fiestas rave; la última imagen es un cartel de invitación para un evento ska.

CAPÍTULO 1

Caracterización y aproximación etnográfica a las identidades juveniles

1.1. El concepto de identidades juveniles

Los jóvenes desde siempre se asocian entre sí, comparten gustos, vestimentas, imágenes, apariencias, música, lenguaje, espacios, entre muchas cosas más. Estos grupos van construyendo sus identidades a través de estos elementos como rasgos diferenciales, que son los mismos que hacen que se reconozcan entre sí y se diferencien de los otros, ellos crean y recrean sus códigos con los que se identifican, con lo que sienten que les pertenece y a quiénes pertenecen ellos. La conformación de identidades juveniles surge como “una delimitación del espacio simbólico y geográfico, asociando e integrando al grupo que sostiene relaciones de cercanía y similitud, soslayando a los que no participan en su propio grupo, fomentando la identidad del grupo por intereses y actividades comunes” (García, 1990). En el interior de estas comunidades, se crea un espacio de seguridad y abrigo, mientras que en el exterior se percibe la inestabilidad, la inseguridad y el azar, de tal manera que se pretende la prevalencia de este entorno protector observando a todo aquel que no sea parte de éste como un extraño, como ajeno, e incluso potencialmente enemigo.

Se pueden observar los conflictos por la conservación y/o ampliación del territorio espacial y simbólico, además de la prevalencia de la posesión y verdad propia sobre los demás. Es en el mundo de los jóvenes donde se hacen visibles algunos de los cambios más profundos y desconcertantes de nuestras sociedades contemporáneas: “ni los padres constituyen ya el patrón de las conductas, ni la escuela es al único lugar legitimado del saber, ni el libro es ya el eje que articula la cultura” (Lyotard, 1999). Los jóvenes viven hoy la emergencia de nuevas sensibilidades, dotadas de una especial empatía con la cultura tecnológica, que va de la información absorbida por el adolescente en su relación con la televisión a la facilidad para entrar y manejarse en la complejidad de las redes informáticas. Frente a la distancia y prevención con que gran parte de los adultos resienten y resisten esa nueva cultura, que desvaloriza y vuelve obsoletos muchos de sus saberes y destrezas, los jóvenes experimentan una empatía cognitiva hecha de una gran facilidad para relacionarse con las tecnologías audiovisuales e informáticas; y de una complicidad expresiva: con

sus relatos e imágenes, sus sonoridades, fragmentaciones y velocidades, en los que ellos encuentran su idioma y su ritmo.

Frente a las culturas letradas, ligadas a la lengua y al territorio, las electrónicas, las audiovisuales, las musicales, las estéticas, rebasan esa adscripción produciendo nuevas comunidades que responden a nuevos modos de percibir y narrar la identidad. “Nos encontramos ante nuevas identidades, de temporalidades menos largas, más precarias pero también más flexibles, capaces de amalgamar y convivir ingredientes de universos culturales muy diversos. Observamos conjuntos enteros de jóvenes, cuyas mentes dan cabida a la magia y la hechicería, las culpas cristianas y a su intolerancia piadosa, lo mismo que al mesianismo y al dogma estrecho e intratable, a utópicos sueños de igualdad y libertad, indiscutibles y legítimos, así como a sensaciones de vacío, ausencia de ideologías totalizadoras, fragmentaciones de la vida y tiranía de la imagen fugaz, y al sonido musical como lenguaje de fondo y trance” (Martínez, 2000). El mundo juvenil vive un proceso expansivo de fragmentación, a todos los niveles y en todos los planos. Desde el estallido de las naciones a la proliferación de las sectas, desde la revalorización de lo local a la descomposición de lo social.

Hay que mencionar que, si bien la globalización tecnológica en los medios de comunicación ha cerrado las brechas entre las sociedades y culturas, aún existe una gran cantidad de elementos culturales que no han sido ni pueden ser globalizados, y por ende, existe una forma de particularización contextual en cada sociedad en la aproximación a sus juventudes. En este sentido, las identidades se definen como grupos de jóvenes que comparten un conjunto de reglas relativamente específicas, ya sean de origen, actitudes, comportamiento, deseos, raza, imagen, pensamiento, intereses, problemas. Así, la juventud advierte diversas formas, admite distintos sentidos y significados, y exige a pensar en varias y diferentes realidades juveniles conectadas entre sí, generando identidades específicas, formas de comportamiento, lenguajes y pensamientos de acuerdo al contexto en donde se desarrollan. Se encuentran en todo lugar, escribiendo historias que suelen entretorse entre sí y toman fuerza, aunque otras parecerían no existir, pero forman parte de un todo, de la familia, que la sociedad, del país, del mundo entero.

Se podría decir que las juventudes de nuestros tiempos han sido retomadas por distintos autores fundamentalmente en tres vertientes: como estudios de grupos desintegrados o desintegradores en lo social, como descripciones vivenciales de los propios autores, y como compilaciones de opiniones o ensayos estructurados empíricamente. Los primeros estudios sobre la juventud caracterizaban la adolescencia a través de la teoría psicológica de la recapitulación, como una etapa de tempestad y tensión, cuya base fisiológica darwinista determinaba la estructura genética de la personalidad mediante la historia del ser humano (Feixa, 1998). Esta etapa estaría dominada por las fuerzas del instinto juvenil, cuya crítica transición no era vista como subordinada a los comportamientos de adulto.

La aportación principal de estos estudios fue establecer a la juventud como una etapa de crisis y proceso de desarrollo que debía ser entendida como tal. Es importante señalar que la juventud estudiada era la sociedad occidental de finales del siglo XIX, históricamente mediada por la revolución industrial y la semidependencia de los países primariamente tecnificados, históricamente distinta a la juventud actual postindustrializada, aun cuando sus síntomas de percepción de exclusión y subordinación no han cambiado en su origen. La sociedad juvenil en esa época fue menoscabada por las implicaciones de la tecnología que determinó la pérdida de empleos de manera amplia, consolidándose un estado de abandono de la autoridad hegemónica de quien había recibido orfandad en términos de su integración social.

Otra perspectiva de investigación es la realizada a principios del siglo veinte (Whyte, 1972), la cual se fundaba en que la degeneración de las bandas juveniles era causada por el contagio social reinante en ciertas regiones morales urbanas, marcadas por la desorganización social y la desaparición de los sistemas tradicionales de control informal (familia, iglesia, sociedad), así como también aparece la noción de que entre los miembros de la banda se crean vínculos estrechos de solidaridad con el grupo, esto es, se desarrollan vínculos afectivos y se consideran familias. Asimismo, sugería que las formas de socializar eran la apropiación de los lugares, los ritos, los vínculos afectivos, como formas de creación de una realidad que les había sido negada.

En este sentido, la ideología dominante en la esfera pública se fundaba en una concepción de vida privada definida, formada por agentes ajenos a los intereses de las clases subalternas en las cuales se encuentran las culturas juveniles. Esta filosofía de vida que excluye a los jóvenes tiende a generar una insatisfacción evidente que es expresada (amén de otros factores) en formas de insurrección simbólica o adaptación simulada a su *status quo*. El monopolio intelectual establecido en el saber institucional (sistemas educativos, gobierno, familia, medios masivos, partidos políticos, ONG), no coincide o coincide a medias con su mundo de vida privado y público, por lo que los jóvenes buscan significarse con grupos con características similares con quienes puedan llevar una relación de iguales.

Tras la segunda guerra mundial se vive un periodo de expansión acelerada, caracterizada por la cultura de masas (Feixa, 1998). Surgen los héroes cinematográficos y musicales de la juventud occidental, dotando a la sociedad de elementos alternativos de participación social como los bailes y los autocinemas. También, la estructura estética se modifica por la moda creciente de estos fenómenos, motivando a los jóvenes a adoptar vestimentas, apariencias, e incluso lenguajes distintos a los llamados “normales”. El surgimiento de la cultura juvenil, generó el desarrollo de grupos juveniles como la expresión de una nueva conciencia generacional, que cristalizaba en una cultura autónoma e interclasista centrada en el consumo hedonista.

Era el efecto de la modernización, del proceso de cambio de la sociedad agraria a sociedad industrial. La función de estos grupos juveniles era la de favorecer la transición entre las dos esferas, al combinar la solidaridad con los valores universales resolviendo problemas de la integración juvenil. La sociedad de masas y la migración de las antiguas colonias dieron como resultado la aparición de las primeras bandas juveniles (lo cual hasta ahora sucede). La red extendida de parentesco, la ecología del barrio obrero, y la economía local como consecuencia del proceso desarrollista de los años sesenta dan cuenta de la nuclearización de la familia, desestructuración de la vida comunitaria y la desaparición de los empleos en el barrio.

A finales del siglo veinte se plantea que el eje fundamental de estas nuevas agrupaciones gravita sobre una contradicción básica y

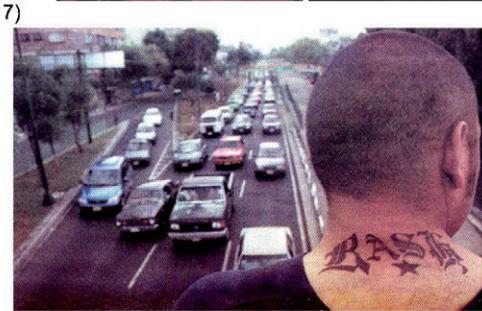
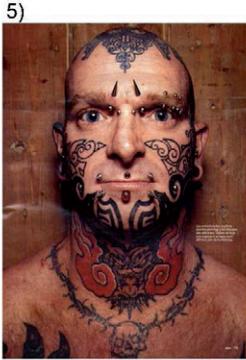
característica de la sociedad moderna: “auge de la masificación y proliferación de microsociedades” (Maffesoli, 1990). Por un lado, la masa carece de una identidad potente y transparente, mientras que por el otro, la noción y el fenómeno de las identidades juveniles constituyen una respuesta al proceso de “desindividualización” inherente a las sociedades de masas, cuya lógica consiste en fortalecer el rol de cada persona al interior de la agrupación. Lo que se encuentra en proceso de transformación son los mecanismos clásicos de la organización social: de la importancia en la organización política-económica a la importancia de las masas, de la individualidad (la función) a la persona (el rol), de los grupos contractuales a las identidades afectivas.

Los valores específicos de estos grupos se asocian, de acuerdo con Maffesoli (1990) a: A) la autoafirmación de la subjetividad en y con el grupo, la apropiación y defensa de la territorialidad, de la ciudad como espacio simbólico donde se construye la identidad; B) el predominio de las experiencias estético sensibles, lo sensorial; C) el carácter elevadamente afectivo emotivo que se fragua al interior de estas agrupaciones, remodelando o frenando el imperio de la racionalidad formal instrumental y productiva, predomina en la intemperie de las grandes metrópolis contemporáneas; D) La inercia, la verticalidad y la uniformidad que caracteriza la continuidad de la sociedad actual se ve resquebrajado por una multiplicidad de léxicos, prácticas sociales polisémicas y alternativas, cuyo contenido se expresa a través de una grupalidad experiencial; E) lo social emerge como un discurso omnipresente y que se expresa a través de relaciones contractuales urbanas entre individuos, que comparten los patrones culturales y sociales definidos por el saber hegemónico, mientras que subterránea e intersticialmente se abre paso un discurso discontinuo y fragmentario (discurso dionisiaco) expresión de un saber parcial que se opone a la lógica dominante, asumiendo estrategias de interacción diversificantes que fundan una nueva socialidad juvenil; F) la urbe se transforma en un factor determinante en la conformación del entramado biográfico intersubjetivo; G) el espacio como artificio cultural que permite formatear la dimensión existencial del ser; H) lo significativo aquí parece ser que a mayor globalización y cosmopolitismo

metropolitano, mayor será el deseo de identificación espacial localista e intimista.

La formación de grupos juveniles en México, dotados con características contestatarias o conservadoras, al igual que en el resto del mundo, “está ligada a movimientos contemporáneos de música desarrollados principalmente en el Reino Unido y Estados Unidos” (Agustín, 1996). Con el surgimiento del *Rock and Roll* a mediados del siglo veinte, así como la corriente filosófica existencialista representada en los *beatniks* y sus manifestaciones de rompimiento de los paradigmas socioculturales establecidos por la sociedad conservadora, se inicia la difusión de ideas que retoman científicos sociales y artistas, consolidados por la tendencia del uso de drogas para fomentar la expansión de la conciencia y llegar al conocimiento, soslayando la importancia material y moral que la sociedad le había otorgado. Algunos seguidores imitaron conductas, pensamientos, imágenes, vestimentas, y otros rasgos socioculturales como forma de refrendar su desagrado por lo institucional, dando pie a lo que se le llegó a llamar la contracultura.

Con el paso del tiempo, los “nuevos” jóvenes se fueron diversificando, llegando a ser lo que ahora se conoce como identidades juveniles. Esta diversificación actual se apuntala en las transformaciones de los modelos y los modos de comunicación generados por la globalización que llevaron a transformar el sentido del mundo. Procesos opacos en los cuales se pretende unificar en lugar de unir, así como la complejidad para conocer la densidad del flujo comunicativo tecnológico. Sin embargo, es evidente que lo local privilegia la acción colectiva del tejido social, lugares de encuentro de multitud de minorías y comunidades marginadas o de colectividades de investigación y trabajo educativo o artístico. En las grandes ciudades el uso de las redes electrónicas está permitiendo construir grupos que, virtuales en su nacimiento, acaban territorializándose, pasando de la conexión al encuentro, y del encuentro a la acción. Abajo se observan algunas de las manifestaciones juveniles codificadas como estética corporal y conducta social.



Codificación de la imagen corporal de las identidades juveniles. En la imagen 5 se trata de tatuajes de naturaleza metalera; la imagen 6 expresa la cultura *mod* que estuvo en boga en los años sesenta; en la imagen 7 es un joven ska en su forma skin en la ciudad de México; la octava imagen representa la identidad dark en su versión techno.

1.2. Estudios previos

Existen distintas perspectivas en la explicación de fenómenos sociales de índole juvenil, desde las descripciones narrativas e informativas (que no simplistas) hasta las más elaboradas académicamente. Al estudio de las juventudes, aun cuando no parece haberse dado suficiente importancia como fenómeno social hasta el siglo XX, han sido realizados estudios por distintos autores en distintos momentos históricos. Los siguientes párrafos proponen un acercamiento metateórico de los estudios de las juventudes en distintos tiempos y espacios, así como su

importancia para efectos del presente trabajo³. Los primeros estudios sobre la juventud se formulan en 1904 por Stanley G. Hall (Feixa, 1998), quien caracteriza a la juventud como una etapa de tempestad y tensión privilegiando el instinto. Sin embargo, Mead (1985) discrepa con esta postura, a través de su trabajo sobre las adolescentes en Samoa que postula que no en todas las culturas los adolescentes son tomados como una etapa de crisis. El prólogo de Franz Boas (maestro de Mead) explica, con base en el objetivo de la escuela del particularismo histórico la crítica del etnocentrismo de la psicología de Hall. Según Mead, la adolescencia entre las samoanas no representa un periodo de crisis o tensión, sino el desenvolvimiento armónico de un conjunto de intereses y actividades que maduraban lentamente.

La Escuela de Chicago inicia investigaciones en la ciudad que lleva el mismo nombre a principios del siglo XX (Feixa, 1998: 37-39). Esta ciudad, es caracterizada por ser un caso típico de mezcla de etnias, culturas y conflictos que simbolizaban la América estadounidense en expansión y particularizada por el desarrollo industrial. Uno de los efectos más evidentes de este proceso era la proliferación de bandas juveniles callejeras (*street-gangs*) en ciertas zonas de la ciudad. Los planteamientos de la Escuela de Chicago se fundaban en que la degeneración de las bandas juveniles era causada por la anomia (contagio social) reinante en ciertas regiones de la gran ciudad. En 1943 William Foote Whyte (1972) publica *Street corner society*, cuyo tema principal es el estudio de dos bandas en el barrio italiano de Boston llamado *Cornerville*. Empero, el contexto había cambiado por la crisis de 1929 que había provocado un desempleo masivo entre la población juvenil. La estructura de los *street boys* (banda de la esquina) contrasta con la de otro tipo de banda, los *college boys* (banda de estudiantes). Entre los miembros de la primera se crean vínculos estrechos de solidaridad con el grupo, se desarrollan vínculos afectivos y se consideran familias. En cambio, en la banda de los estudiantes el vínculo era mediado a través de justas deportivas. La importancia

³ De acuerdo a Gina Zabłudovsky, siguiendo a Ritzer, la metateoría es la interpretación de textos y contextos de una teoría o grupo de teorías; según la clasificación de Ritzer se pretende llegar a una modalidad primera, a saber, la comprensión de las teorías mismas; además, se circunscribe en la dimensión del tipo tres, es decir intelectual-externa o interdisciplinaria, en "Metateoría y sociología: el debate contemporáneo", Revista *Sociedad*, Número 7, UBA, Buenos Aires.

de la Escuela de Chicago, además de haber sido pionera en los estudios de grupos juveniles, radica en la separación de las culturas juveniles. Las diferencias evidencian formas de socializar distintas entre jóvenes de la misma ciudad pero de distinto espacio urbano.

En la década de los treinta del siglo XX, durante los años en la cárcel, Gramsci (1975) establece importantes reflexiones sobre los jóvenes. Toma en cuenta las interferencias de clase que pueden explicar la disidencia juvenil. Sostiene que la generación “anciana” lleva a término la educación de los jóvenes generando discordia y conflicto. La crisis consiste en el hecho de que lo viejo muere y lo joven no puede nacer generando una crisis de autoridad. Situación que deriva en una nueva cultura que propone un cambio de fuerzas en el ejercicio de la hegemonía. El carácter innovador de estos grupos es una de las características diferenciales de las culturas juveniles. En estos términos, el aspecto esencial de la hegemonía de la clase dirigente reside en su monopolio intelectual, es decir, en la atracción que sus propios representantes suscitan entre las otras capas de intelectuales, creando un bloque ideológico (o intelectual). Las aportaciones de Gramsci, por su condición conceptual son de una naturaleza importante en el sentido de las clases hegemónicas, auxiliares y subalternas, así como del monopolio ideológico o intelectual.

Después de la segunda guerra mundial, además de las características generadas a propósito de la música *Rock and Roll* y la cultura *pop*, Talcott Parsons (1972), apoyado en el creciente funcional estructuralismo, legitima el surgimiento de las culturas juveniles. No obstante, cabe aclarar que los estudios de este autor se basaban únicamente en la juventud de clase media, los llamados *college boys*. Es de subrayar, que la perspectiva del estudio parsoniano tiende a modificar en sí mismo el paradigma del funcional-estructuralismo al apartar a las culturas juveniles de las estructuras de clase, es decir, al poner a los grupos jóvenes como una categoría aparte de las estructuras sociales establecidas, al agregar una dinámica fundamentalmente emancipatoria distinta a la establecida formalmente. Por su parte y de manera similar a lo ocurrido en Estados Unidos, en la Inglaterra de la posguerra surge la categoría de juventud como uno de los cambios sociales del periodo. Al igual que en Estados Unidos, en el Reino Unido la influencia de la música y el cine permearon a los grupos juveniles,

además de la consolidación del *Welfare State*, la sociedad de masas y la migración de las antiguas colonias. Estos factores dieron como resultado la aparición de las primeras bandas juveniles.

Es en la Escuela de Birmingham, donde se toman elementos del interaccionismo simbólico, del estructuralismo, de la semiótica, de la literatura contracultural y del marxismo cultural articulando un complejo marco teórico para explicar el surgimiento de las expresiones juveniles de los años 50's. En 1964 se crea el Centro para los Estudios Culturales Contemporáneos (CCCS), en cuyos primeros estudios se publicó el artículo de Cohen (1972), donde estudia las transformaciones que sufrieron los *Mods* y los *Skinheads* en las instituciones tradicionales en el barrio multicultural londinense *East End* (la red extendida de parentesco, la ecología del barrio obrero, y la economía local) como consecuencia del proceso desarrollista de los años sesenta: nuclearización de la familia, desestructuración de la vida comunitaria y la desaparición de los empleos en el barrio.

Concluye que las respuestas subculturales de los jóvenes son soluciones ideológicas a los problemas provocados por la cultura parental. El estudio sugiere que los *mods* (clase auxiliar) plantean una solución ascendente a través de su estilo refinado su discurso ideológico y su vestimenta, mientras que los *skinheads* (clase subalterna) exploran una solución descendente mediante su vestuario *lumpen* y la rudeza obrera propia de los proletarios. Entre otros muchos estudios de esta escuela, la perspectiva de Willis (1977) mediante una serie de entrevistas de grupo como técnica etnográfica, sugiere que la escuela cumple su función social al promover el desinterés de los jóvenes de clase obrera, que la abandonan por la calle y el ocio, espacios donde se socializan la masculinidad y la destreza manual, valores que les preparan para asumir las tareas propias de su clase obrera.

Maffesoli (1990) es el primer sociólogo que diagnostica el proceso de neotribalización en las sociedades de masas, plantea que el eje fundamental de estas nuevas agrupaciones gravita sobre una contradicción básica y característica de la sociedad moderna: auge de la masificación y proliferación de microgrupos o microsociedades. "Por un lado, la masa carecería de una identidad potente y transparente, como era el caso del proletariado del siglo XIX. Mientras que por el otro, la noción y el fenómeno de las tribus

urbanas constituyen una respuesta al proceso de “desindividualización” inherente a las sociedades de masas, cuya lógica consiste en fortalecer el rol de cada persona al interior de la agrupación.” Como se menciona arriba, se trata de la autoafirmación de la subjetividad dentro del grupo, la defensa de la territorialidad como espacio simbólico donde se construye la identidad, el predominio de las experiencias estético sensibles cuyas relaciones contractuales se comparten patrones culturales y sociales hegemónicos. En resumen, se trata de un proceso similar a lo que antiguamente se relacionaba con las tribus, sólo que ahora el amplio contexto virtual simbólico en que se desarrollan da lugar a un proceso simbiótico y en sentido de bricolage.

Por su parte, García (1990) se refiere a las culturas juveniles como una noción conceptual que gira en torno a varios temas entre los que se encuentran argumentos referidos al arte en varias de sus formas, los medios masivos, la industria cultural, la modernidad y la posmodernidad, el poder, la identidad, entre otros. Este autor sostiene que “no tiene sentido estudiar los procesos de las culturas populares entre los que se encuentran las migraciones, simbolismo de jóvenes disidentes, desempleados y subempleados, en tanto se encuentran hibridizados”. Es decir, las manifestaciones de esta naturaleza se cruzan entre lo culto y lo popular.

Explica que el término de cultura urbana ha desplazado en la sociología a lo culto o popular, haciendo hincapié sobre la importancia de los medios masivos de comunicación para lograrlo. La vertiginosa expansión urbana se entrelaza con la serialización y el anonimato de la producción, con reestructuraciones de la comunicación inmaterial que modifican los vínculos entre lo público y lo privado generando la aparición de grupos similares en toda urbe tales como movimientos urbanos, étnicos, juveniles, feministas, ecológicos, como respuesta a la homogeneización global, por lo que la movilización social se fragmenta en procesos cada vez más difíciles de totalizar. La cultura urbana se reestructura al ceder el protagonismo del espacio público a las tecnologías electrónicas en un juego de ecos recíprocos comunicacionales. Esto es, se transita de la cultura de masas a la tecnocultura.

José Agustín (1996) realiza una descripción narrativa de lo acontecido en México desde los años 50's. Haciendo uso de su peculiar estilo, este autor narra (al parecer de manera vivencial), la

formación de los *beatniks* existencialistas y su desarrollo en el extranjero hasta los *Hippies*, y su contraparte mexicana en los *jipitecas*. La formación de grupos juveniles en México con características contestatarias, dice este autor, está ligada a los movimientos de música desarrollados principalmente en Inglaterra y Estados Unidos. Con el surgimiento del *Rock and Roll*, así como la corriente existencialista de Sartre, Camus, Kierkegaard, Jaspers, entre otros, y sus manifestaciones de rompimiento de los paradigmas socioculturales establecidos por la sociedad conservadora, se inicia la difusión de ideas retomadas principalmente por el grupo conocido como los *beatniks* (Kerouak, Ginsberg, Burroughs, Corso, Zinder, Holmes, Cassady). Este grupo, formado principalmente por científicos sociales y artistas, inicia el uso de drogas para fomentar la expansión de la conciencia y llegar al conocimiento más profundo del ser, y soslayar la importancia material y moral que la sociedad le había otorgado. A partir de este grupo, la creciente moda por el *Rock and Roll*, y películas como *Rebelde sin Causa*, algunos seguidores imitaron conductas, pensamientos, imágenes, vestimentas, y otros rasgos socioculturales como forma de refrendar su desagrado por lo institucional, dando pie a lo que se le llegó a llamar la contracultura. Con el paso del tiempo, los “nuevos” jóvenes se fueron diversificando, llegando a ser lo que ahora se conoce como tribus urbanas.

En el texto *Tribus Urbanas* (Costa, 1996), la investigación gira en torno a las agrupaciones juveniles en Barcelona, España, mediante un aparato teórico que, a decir de sus propios autores, retoma tres inclinaciones disciplinares: Psicociología, Antropología / Etología y Semiótica / Comunicacional. Además, haciendo uso de las disciplinas anteriores retoma conceptos de análisis tales como anomia, hiperindividualismo, complejidad, aceleración, escasez de contactos, emergencia de lo dionisiaco, moda y pasión por las apariencias, visibilidad y transparencia, multirracidad. No obstante, y aun cuando el estudio lleva un esfuerzo eficiente en su realización, la investigación tiende a formular una idea más de la expresión de la violencia de algunos de estos grupos, que a la explicación del fenómeno, poniendo ejemplos de la apropiación simbólica tanto de los objetos como de los eventos sin una integración teórica en los conceptos

explicativos, y enfatizando el carácter violento de estos hechos. También tiende a caer en algunas de las trampas en las que es fácil caer, el prejuicio, soslayando la neutralidad valorativa weberiana⁴.

Quizás una de las aproximaciones más interesantes es la realizada por Feixa (1998). Su modelo teórico proviene de una conceptualización de términos estructuralistas retomadas de Lévi-Strauss, así como de las categorías *gramscianas* sobre clases y hegemonía. “El reloj de arena es el modelo teórico de análisis que se representa gráficamente como tal, en donde en la parte superior se encuentran la cultura hegemónica y las culturas parentales, con sus respectivos espacios de expresión (escuela, trabajo, medios de comunicación, familia y vecindario). En el plano inferior se sitúan las culturas y microculturas juveniles, con sus respectivos espacios de expresión (tiempo libre, grupo de iguales). Los materiales de base (la arena inicial) la constituyen las condiciones sociales de generación, género, clase, etnia y territorio. En la parte central, el estilo filtra estos materiales mediante las técnicas de la homología y del bricolage. Las imágenes culturales resultantes (la arena filtrada) se traducen en lenguaje, estética, música, producciones culturales y actividades focales”.

A decir del autor, la metáfora del reloj de arena sirve para ilustrar el carácter histórico (temporal) de las culturas juveniles. Y también pone de manifiesto que las relaciones no son unidireccionales: cuando la arena ha acabado de verterse, se da vuelta al reloj, de manera que las culturas y las microculturas juveniles muestran también su influencia en la cultura hegemónica y en las culturas parentales. Asimismo, realiza una vasta retrospectiva del término juventud basada en investigaciones y autores elaborando una clasificación de cinco momentos históricos: A) Púberes. La juventud en sociedades primitivas. B) Efebos. La juventud en la sociedad antigua. C) Mozos. La juventud en el Antiguo Régimen. D) Muchachos. La juventud en la sociedad industrial. E) Jóvenes. La juventud en la sociedad postindustrial. También realiza un estudio de las investigaciones realizadas en el siglo XX sobre las bandas y su evolución hasta las contraculturas

⁴ Si bien es cierto que la neutralidad valorativa de origen weberiano suele ser utópica en virtud del bagaje del investigador, también es cierto que debe ser utilizada como tipo ideal en el sentido metodológico.

juveniles, observando algunas identidades juveniles encontradas en Ciudad Neza y el Tianguis del Chopo.

Un texto más es el de Martínez (2000), una compilación de textos de opinión, entrevistas, publicados en la revista *Generación* por distintos autores desde 1990. El texto está escindido en seis secciones: Contracultura, Artes Visuales, Música, Literatura, Espacios Alternativos y Filosofías y movimientos contraculturales. Algunos de los textos más representativos de la compilación son, en tanto posturas de disertación, el texto de Guillermo J. Fadanelli sobre el término Contracultura y Cultura *underground* o subterránea; la opinión de Sergio González Rodríguez sobre la cultura postapocalíptica y el término contracultura; la entrevista con Leonardo Da Jandra, escritor que vive desde hace más de 20 años en una cabaña sin electricidad en Huatulco; la entrevista con Alexandro Jodorowsky sobre su experiencia en el teatro y su ampliación al *performance*; la crónica sobre Marcos Kurtycz por Dulce María de Alvarado acerca de pequeños fragmentos de vida del artista; la caracterización de los grafiteros por Alejandro Sánchez Guerrero; el texto de Rogelio Jiménez Ramírez acerca de la música *underground* mexicana; la crónica de Sergio Monsalvo sobre Avándaro y sus repercusiones en la música, así como la caracterización del Dark; el texto de Naief Yehya sobre el rock nacional; la entrevista con el director de Piedra Rodante por Yanet Aguilar Sosa, sobre la “onda”; la caracterización de los espacios alternativos por Francisco Oyarzábal; el texto acerca de los primitivos modernos por Pacho, integrante del grupo de ska “La maldita vecindad y los hijos del quinto patio”.

Barbero (1999) también ha realizado estudios sobre la hibridación cultural en la industria cultural global. Sostiene que la comprensión de las transformaciones en los modelos y los modos de comunicación generados por la globalización nos lleva a transformar el sentido del mundo. Sin embargo, dice que “lo local privilegia la acción colectiva del tejido social, lugares de encuentro de multitud de minorías y comunidades marginadas o de colectividades de investigación y trabajo educativo o artístico”. En las grandes ciudades el uso de las redes electrónicas está permitiendo construir grupos que, virtuales en su nacimiento, acaban territorializándose, pasando de la conexión al encuentro, y del encuentro a la acción. Es decir, la globalización para existir,

debe localizar, enraizarse en las prácticas cotidianas del ser humano, pero también modifica los sustentos locales de manera paradójica y no nítida, esto es, una esfera pública y privada de ciudadanos mundiales-locales, las formas de la hiperurbanización tal como el neoyuppismo, y la desurbanización tal como el neoindigenismo, significándose en la hibridación cultural. Según este autor, es en el mundo de los jóvenes urbanos donde se hacen visibles algunos de los cambios más profundos y desconcertantes de nuestras sociedades contemporáneas.

Hasta aquí un repaso muy general de algunos de los estudios más reconocidos en términos de identidades juveniles. Una constante en los textos anteriores, y al parecer en muchos casos de investigación de los fenómenos sociales, es el esfuerzo de establecer categorías generales de identificación de los grupos sociales para determinar su adecuación a ciertas pautas similares entre los mismos miembros de un grupo, lo que provee a la investigación de formas *cuasi* idénticas de ser, pensar y actuar, dotándole de valor universal a las conclusiones teóricas resultantes, es decir, de valor científico. Sin embargo, los valores resultantes de los grupos son (como lo demuestran las Ciencias Sociales) marcados por una contextualización de las aproximaciones determinadas por el referente empírico del grupo de estudio.

Esto es, en tanto desarrollos socioculturales distintos de diversas sociedades, lo que le otorga la validez científica a las investigaciones sociales es la aproximación empírica al sujeto y/o grupo de sujetos estudiados. De este modo, en el caso que nos ocupa, se determinan las generalidades de las identidades juveniles, pero con la evidente reserva que nos merece. Es decir, se esbozan las características holísticas de los grupos juveniles en distintos contextos de manera sincrónica, aunque en el siguiente apartado se realiza la contextualización empírica geográfica o actualización de los datos del fenómeno social durante el proceso de investigación, en tanto dinámica social.

9)



10)



11)



12)



Culturas juveniles. Manifestaciones de regocijo mítico-ritual de distintas zonas geográficas y étnicas de la actualidad. La imagen 9 muestra algunos jóvenes anglosajones europeos en una discoteca de música electrónica; en la número 10 se observan algunos jóvenes centroamericanos que pertenecen a la llamada “mara salvatrucha”; en la fotografía 11 se trata de un ritual de baile hindú realizado por jóvenes; en la imagen 12, tres jóvenes japoneses asisten a un rave ataviados con prendas propias para el evento.

1.3. Caracterización de las identidades juveniles actuales

Como parte del desarrollo metodológico descrito anteriormente, en este apartado se realiza una parte importante de la descripción densa de las identidades juveniles. Éstas, están estrechamente relacionadas con la música y la producción y consumo artísticos que representan las corrientes a las cuales pertenecen, es por eso que se da una importancia sustancial al fenómeno de la música y los medios vinculados a ellos. Las identidades juveniles que se describen a continuación son las reconocidas por los propios grupos de jóvenes, así como de los investigadores; también se describen otras “no oficiales”, es decir, que se encuentran fuera de las tipologías conocidas. Aunado a lo anterior, se caracterizan las identidades que han sido observadas en nuestro país, soslayando

las que no son representativas en nuestro contexto⁵, éstas son: punketos, darketos, ravers, skatos, hiphoppers, metaleros, fresas, gruperos, aleluyos y barras bravas⁶. Cabe mencionar que las algunas de las agrupaciones mencionadas tienden a mezclarse desde su origen y hasta su contexto, ya sea cultural o geográfico, además de que algunas son subconjuntos de otros, es decir, parecen ser las únicas identidades con tendencias puras en la actualidad, aun cuando en su práctica social no lo son necesariamente. Los investigadores de estos temas no se han puesto de acuerdo en la clasificación de las identidades, lo cual se comprende en tanto se modifican de acuerdo a la dinámica social de la cultura en turno. No obstante, se podría decir que existe un bricolage de las formas conceptuales y formales de la organización de los grupos juveniles. Esto es, la mezcla de las agrupaciones se da en al menos en dos sentidos: como producto de su percepción e interpretación de lo que son originalmente estas agrupaciones, y por otro, en el sentido de la influencia de su ámbito social (Fromm, 1992). Lo anterior sugiere una complejización del estudio en el sentido de la tipología de las identidades, empero, las formaciones conceptuales de los criterios deben ser susceptibles de aplicarse a las identidades juveniles de manera general, o al menos de ciertas pautas generales o regularidades.

1.3.1. El inicio: el Rock

En 1954 nace el Rock & Roll (Bergamini, 2006). En Estados Unidos se empieza a superar la crisis económica de la posguerra y los

⁵ Se dice que no son representativas otras identidades juveniles en nuestro país – emos, *hackers*, *nerds*, etc.– en virtud de que, ya sea que su número es reducido en comparación con otras identidades, o sus características no observan regularidades estéticas o de conducta social claras o definidas, sino que presentan sólo peculiaridades. Cabe aclarar que en el caso de los jóvenes homosexuales, por el prejuicio social que sufren, es difícil que se muestren socialmente.

⁶ Los términos en los que se expresan las identidades juveniles son, por un lado, producto de los trabajos de investigación de diversos autores, y por otro, resultado de la manera en que cotidianamente suelen ser llamados estos grupos por la *vox populi*. Así, los términos punketos, darketos y skatos, son derivaciones cotidianas de punk, dark y ska, respectivamente; por su parte los términos ravers, hiphoppers y metaleros provienen de su cultura musical, rave, hip hop y metal; gruperos y barras bravas son formas de denominación que les han dado los medios masivos a estos grupos y con los que se les identifica comúnmente; las denominaciones fresas y aleluyos son producto de las expresiones juveniles a estos grupos, identificándolas por sus características que se describen en este trabajo.

jóvenes empiezan a constituir un grupo con poder adquisitivo, gustos y personalidad distintos de los que caracterizaban a sus padres. El rock resultó de la fusión original de algunas corrientes musicales ya existentes en la primera mitad del siglo. Los valores morales eran distintos tres décadas atrás, cuando se pensaba que la productividad salvaría a Estados Unidos de la crisis de la recesión económica, la cual se produjo tras el “jueves negro” de 1929 y empezó “la gran depresión”. En 1954, el músico Bill Haley hizo pública su combinación de estilos (blues, folk, gospel, jazz, soul, entre otros) a través del material discográfico, fue así como nació el Rock and Roll de blancos, como un fenómeno popular. Empero, vale resaltar que existió una enorme lista de estrellas de rock que le siguieron a Haley, no sólo músicos, sino también actores de cine como James Dean, estelar de la película *El Rebelde sin causa*. En 1956 surgió el primero y más clásico del movimiento del Rock & Roll, Elvis Presley quien llevó el movimiento musical al otro lado del Océano Atlántico. El rock se permea con el *twist* (torcido) interpretado principalmente por cantantes como Tony Sheridan y Eddie Cochrain.

En los años 60's, y mientras en Norteamérica aparecían solistas rockeros y duetos de soul, en Europa surgió la competencia con cuartetos como los Beatles y quintetos como los Rolling Stones. The Silver Beatles aparecieron por vez primera tocando en centros nocturnos del puerto de Liverpool en 1957, conformado originalmente por el protestante John Lennon (creador del grupo), el católico Paul McCartney, el anglicano George Harrison, y un guitarrista sin trascendencia llamado Pit Best que en 1960 fue reemplazado por Richard Starkey (Ringo Starr). Otros grupos aparecen en la escena musical en los años posteriores, tales como The Rolling Stones y Bob Dylan (1962), The Spectres, después llamado Status Quo y los Beach Boys (1963), los Kinks, Eric Burdon & the Animals y The Who (1964), Pink Floyd (1965), The Moody Blues y Procol Harem (1966), Jimmy Hendrix y The Doors (1967), Led Zeppelin, Janis Joplin y Jimmy Hendrix (1968), Genesis (1969), entre muchos otros.

Por su parte en el México de los años sesenta y setenta aparecen grupos que en su mayoría solían realizar versiones en español de la música anglosajona. Grupos como los Teen Tops, Los Rebeldes del Rock, Los Locos del Ritmo, Los Hooligans, Los

Hermanos Carrión, Los Crazy Boys, entre muchos otros marcan el inicio de la influencia musical, especialmente la estadounidense. Cabe resaltar que de los anteriores casi los únicos que llegaron a realizar propuestas originales fueron Los locos del Ritmo. Sin embargo, aparecen también otros grupos menos mediatizados y más propositivos; entre los más destacados se encontraban Three Souls in My Mind, La Revolución de Emiliano Zapata, The Spiders y, después Carlos Santana y el Tri, todos ellos cantando principalmente en inglés. No obstante, con el festival musical de Avándaro –versión mexicana de Woodstock– surgen otros grupos menos conocidos pero que sembraron la semilla para el posterior “rock en tu idioma” de los años ochentas mexicano. Cabe mencionar el llamado “movimiento rupestre” del que, a falta de recursos económicos y foros mediáticos, músicos como Rockdrigo, Roberto Ponce, Jaime López, Roberto González, Cecilia Toussaint, entre otros, recurrieron a su creatividad lírica para hacerse oír, con propuestas muy interesantes.

A mediados de los años sesenta, aparece el movimiento hippie, representa una continuidad del movimiento existencialista *beatnik* al cual injertaron principios del budismo, cristianismo protestante, y de ideologías nihilistas y utópicas, así como de algunos autores contemporáneos: Marcuse, Thoreau, Timothy Leary. En 1970, como rasgo característico, muchos de ellos abandonaron las ciudades y constituyeron comunidades agrícolas, aunque no progresaron. En su rechazo a la “sociedad de consumo” incluyen un retorno a la naturaleza junto con la búsqueda paradójica de un mundo ideal, artificial sólo a ellos, revelado en las prácticas psicodélicas y a través de drogas alucinógenas. Posteriormente, su interés se ve centrado en las tradiciones indígenas del continente americano, pero el movimiento se fue degradando progresivamente y “recuperado” por la propia sociedad de consumo a la que atacaban, al trivializar y comercializar esta temática hippie. Éste es el antecedente directo del movimiento rave de finales del siglo XX y principios del XXI.

Por su parte, coincidiendo con los movimientos estudiantiles en México y en Francia, terrorismo en el Ulster, y expresionismo sajón, se organizó en el verano de 1967 (verano del amor) un festival musical en el Golden Gate Park de San Francisco, en el cual se elogiaban las canciones más populares de los Beatles. Dos

años después, la nueva cultura siguió y volvió a unirse a la música en septiembre de 1969 en el famoso Woodstock donde se reunieron alrededor de 400 mil jóvenes. Participaron personalidades como Bob Dylan, Joe Cocker, The Who, Jefferson Airplane, Grateful Dead, Jimmy Hendrix, Janis Joplin, entre otros. Parte de la leyenda que se moldeó alrededor del rock posterior fueron las muertes de Jimmy Hendrix y Janis Joplin en 1970 y de Jim Morrison en 1971, por abuso de drogas. Hay que señalar que, a diferencia de Elvis Presley quien murió cuando ya era maduro y en condiciones físicas deplorables, los músicos arriba señalados lo hicieron aún jóvenes, en la cima de su carrera y en medio de especulaciones sobre posibles suicidios por sobredosis, lo que oscurece todavía más su ensombrecida forma de vida y resalta la muerte como modelo de realidad relacionado con el rock.

En los años setenta, tras la gran explosión de corrientes y formas de entender el rock, prosigue la diversificación. Aparece en escena David Bowie que inicia lo que se ha denominado el rock "glam" (que proviene del término glamour), seguido por otros que emulan su estilo como Iggy Pop o, ya en solitario, Lou Reed (vocalista del grupo Velvet Underground). Se desarrolla una vertiente más dura del rock, en cuyo escenario aparecieron en Estados Unidos los continuadores de Rolling Stones, el grupo Aerosmith. Pero poco a poco esta tendencia se fue oscureciendo y junto a los anteriores surgieron grupos como Black Sabbath que proclamaban una música heavy gótica y con tintes satánicos, Deep Purple, Alice Cooper, Kiss y AC-DC. Todos ellos contribuyeron a la evolución del "hard rock" y fueron percusores de la música grunge y el rock alternativo. Simultáneamente nació la música punk gracias a los Sex Pistols, grupo de existencia fugaz pero que tuvo mucha influencia en grupos posteriores como The Clash. Pero los años setenta también vieron el nacimiento de grandes bandas entre las que destacan The Queen, con el desaparecido Freddie Mercury en la voz, que mezcló a la perfección varios estilos, desde el heavy metal hasta el pop o la ópera. Otro de los grupos míticos que surgieron fueron The Police, en el que se fusiona el pop y el reggae, y del que saldrá la carrera en solitario de Sting. Como contrapunto a las tendencias cada vez más agresivas del rock duro aparece la banda Dire Straits que apuesta por un rock de corte tradicional.

La música en solitario también tiene sus figuras, tales como Bruce Springsteen, Neil Young y Patti Smith. Algunos de los grupos que aparecieron en esa época fueron, entre muchos otros, The Eagles (1971), Bruce Springsteen (1971), Journey (1974), Kansas (1975), Boston (1976), Queen (1972), Electric Light Orchestra (1973), Sex Pistols (1973), The Clash (1977), Jethro Tull (1969), Miguel Ríos, en España (1970), Three Souls in my Mind, en México (1968). El rock siguió escindiéndose a partir de sus orígenes. En la segunda mitad de los 70's, la música pop acaparó parte de la audiencia rockera; muchos jóvenes preferían buscar pareja y salir a bailar música disco (precursor de la electrónica) en lugar de quedarse a escuchar música rock en sus hogares. Como alternativa para los jóvenes "rechazados", el hard rock cambió, y de entre los más duros estilos de rock, el punk es el más aceptado, la "segunda invasión Británica" aparece. Cabe recordar que una de las formas de publicitar los nuevos discos de un grupo fue el cine, pero con el nacimiento de los video clips se llegó también a la pantalla chica. Los *Buggles*, de Canadá, tuvieron el privilegio de ser los primeros en filmar el primer video clip emitido por el primer canal de televisión para música pop; *Video Killed the Radio Star* (el Video mató a la Estrella de la Radio) marcó el nacimiento del MTV el 1º de agosto de 1981 desde Nueva York.

En los años ochenta se produce una revolución musical que influye en casi todos los estilos. Los avances en la electrónica se utilizan también en el ámbito de la música dando nuevos géneros como el techno y el dance. A principios de la década aparece en Gran Bretaña el grupo Joy División del que siguieron Jesus and Mary Chain y The Cure. También surgen grupos tan importantes como los irlandeses Simple Minds, Echo and The Bunnymen o los padres del pop británico de los noventa The Smiths. Pero sobre todo es el momento en el que aparecen otros irlandeses universales que dejarán una gran impronta en la historia de la música, U2. A finales de la década, en 1988, derivados del anterior aparece el grupo REM y el grupo Jane's Addiction. De la fusión del heavy metal, el funky y el hip-hop surgen grupos como Faith No More o Red Hot Chili Peppers. Aparece un nuevo estilo, la música grunge, un rock duro con mucha melodía y letras existencialistas del cual Nirvana es el máximo representante, quizás por la muerte de su vocalista Kurt Cobain. Tras sus pasos se lanzaron otros grupos

como Soundgarden o, ya en la década de los noventa, Pearl Jam o la fusión de heavy metal y rock progresivo de Smashing Pumpkins. Cabe mencionar que tras la muerte de Cubain el resto del grupo creó a los Foo Fighters.

En los años ochenta, en España y Latinoamérica se desarrolla el llamado "Rock en Tu Idioma", con el respaldo de los medios masivos y descendiente directo de los movimientos rockeros europeos. Surgen a la escena grupos españoles y argentinos como los Hombres G, Alaska y Dynarama, Enanitos Verdes, Miguel Mateos, Soda Estéreo, Radio Futura, Danza Invisible, Duncan Dhu, La Unión, Nacha Pop, consolidándose músicos de cepa como Miguel Ríos y Patxi Andione. En México aparecen primero Kenny y los Eléctricos y Ritmo Peligroso, para después dejar su lugar a La Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio, Caifanes, Fobia, Neón, Rostros Ocultos, Los Amantes de Lola, entre otros. También empiezan los primeros grupos mexicanos de Heavy Metal tales como Transmetal, Luzbel, Espécimen, quienes no tuvieron gran éxito en México pero que permitieron abrir el camino para la música subterránea en diversos foros alternos.

En los años noventa las fusiones continúan siendo la tónica general, jugando a desdibujar las barreras entre diferentes estilos y despertar nuevos sonidos. La mezcla del rock y el rap continúa vigente con los Beastie Boys o Rage Against the Machine, además de los grupos que ya habían experimentado en los ochenta y que continúan su labor. Y uniendo la música dance al rock emergen Massive Attack, Chemical Brothers y Prodigy entre otros. El techno y el rock se reconcilian gracias a la labor de Nine Inch Nails, y Garbage que une al rock de vanguardia con tecnología, rock y melodías pop. También los cantantes en solitario ahondan en estas tendencias, como en el caso de la islandesa Björk o la británica Polly Jean Harvey. Pero el rock tradicional tampoco se deja de lado, y surgen nuevas figuras que revitalizan el género. Aparece Lenny Kravitz, que realiza una música influenciada por Jimmy Hendrix, y el grupo Black Crowes intenta recuperar el sonido del rock de los setenta.

En la línea más dura del rock también hay grandes bandas que demuestran que el rock aún vive como Guns & Roses, que aunque empezaron su andadura en los ochenta cobran un gran protagonismo a partir de esta década, y también surge la banda

Korn. La combinación del pop y el rock cuenta en esta década con grandes representantes en el Reino Unido, con un sonido tan característico que ha hecho que se acuñe el término brit-pop para referirse a ellos. Las influencias de los Beatles y los Rolling Stones se mezclan en grupos como el formado por Oasis y Blur. A su lado han crecido otras bandas como Suede, y los herederos de U2 que se alzaron desde el rock independiente, Radiohead. Muchos grupos quizá hayan quedado fuera de esta breve visión de la evolución de la música rock, pero lo que es indudable es que cada uno de los grupos que aparecen han aportado algo para hacer que el Rock and Roll se vaya adaptando al paso del tiempo, compitiendo con géneros musicales de mucho más tardía aparición.

En nuestro país en la época de los años noventa, se consolidan grupos que manifiestan una estrecha relación con los medios y permitieron ensanchar la asociación entre rock y pop, es decir, una corriente del rock se vuelve tan comercial que la línea que existía entre rock y pop se fue desvaneciendo hasta llegar a ser rockeros fresas. Entre los grupos que han sido cooptados por los medios se encuentran Maná, Jaguares (antes Caifanes), Café Tacuba, Julieta Venegas, entre otros. Asimismo, durante esta etapa surgieron grupos con tendencias cada vez más combinadas en cuanto a corrientes musicales, tales son los casos de Coda, Control Machete, Santa Sabina, Las Ultrasónicas, Molotov, entre muchos otros, quienes combinan sonidos ya sean de blues, hip hop, clásica, o alguna otra forma de generar propuestas diferentes.

13)



14)



15)



Primeros pasos del Rock & Roll. En la imagen 13 se encuentra Elvis Presley; en la 14, The Rolling Stones; y en la imagen 15, The Beatles.

1.3.2. Punketos

Generalidades de la identidad juvenil Punk

El estilo Punk nació en Londres en 1970. El término "punk" (mocoso o basura inservible) fue el nombre que le dio la prensa a estos grupos de jóvenes que empezaban a dudar sobre la belleza, a cuestionar los ídolos, a cuestionar la sociedad y a rechazar la hipocresía de la sociedad conservadora. El Punk fue el producto de una sociedad sin futuro, de una grotesca, ficticia y tiránica realidad como presente, y un pasado lleno de mentiras que parecía no tener sentido. De una juventud reprimida, con una vida artificial llena de valores y tradiciones superfluas y rígidas. La llamada industria cultural (Adorno, 1992) había generado un cúmulo de grandes escenarios, donde estrellas pop llenas de luces, vestuario y contratos millonarios con las grandes empresas discográficas, simbolizaban la realidad de un estilo de vida que no identificaba a muchos jóvenes que se sentían día a día cada vez más marginados por el sistema. Una juventud aburrida y asqueada de la moda y de las estrellas de rock, de su glamour, y de su excesivo lujo, y que no había manera para sentir identificación con ellos en tanto personas de clase media y baja, golpeados por la crisis, el desempleo, la miseria, y otros problemas.

En Inglaterra, el punk se convirtió en un símbolo de crisis, cuyos significantes de vestimenta eran las costuras aparentemente descosiéndose, tal y como sucedía con la sociedad. El punk mostraba las grietas de una sociedad que estaba a punto de entrar

en el largo periodo de Margaret Thatcher, las rendijas de la crisis económica, todo lo que pretendía estar cerrado y de repente se descubría que no era así, que era confuso, inacabado, abierto. El punk marca así un punto de inflexión en la historia de la música popular y la juventud cuando, al retomar los elementos clásicos del rock, abrió a discusión pública las contradicciones inherentes al campo musical: la vinculación con la industria, la definición de arte, la relación entre emisor y receptor. Por su parte, los jóvenes diseñadores del St. Martin's Collage of Art. & Design introdujeron el sabor callejero a sus productos textiles, surgiendo la llamada antimoda, una corriente con singulares rasgos de identidad estética, marcados por la espontaneidad y el afán de ruptura.

Después de la Segunda Guerra Mundial (O'Hara, 1999), a finales de los años 60, una corriente de jóvenes de Gran Bretaña y otros países industrializados consideraban que el rock había pasado de ser "un medio de expresión para los jóvenes, a una mera herramienta de mercado y escaparate para la grandilocuencia de los músicos de ese entonces". Las obras discográficas de bandas de rock a principios de los 70 llevaban meses de grabación, grandes orquestaciones y millones de dólares como inversión; sin mencionar lo costoso y elaborado que resultaban las majestuosas y suntuosas giras y presentaciones en vivo, las cuales exigían enormes escenarios, apoyos lujosos que iban desde iluminación y escenografía, hasta fuegos pirotécnicos. Todo esto alejaba el rock de la gente común, quienes pretendían identificarse con sus músicos, por lo que pronto el status de rockero dejó de ser identificable con la vida cotidiana del joven promedio. Así, una primera corriente de nuevas bandas buscó regresar al rock a sus bases primitivas, es decir, a la simplicidad y el minimalismo.

Los Ramones fueron los fundadores del original punk rock en Forest Hills, Nueva York. Muchos se abanderaron bajo el mote de Garage, tomando como principal influencia el sonido de guitarras característico del hard rock, en tanto en Estados Unidos este movimiento fue llamado la segunda invasión inglesa, cuyos principios musicales terminarían de darle forma a lo que conocemos como punk. En los setentas, mientras que por un lado bandas como Led Zeppelin, The Who, Pink Floyd, o Queen -entre muchas más- llevaban al extremo sus producciones y presentaciones, subiéndose al estatus de estrellas, por el otro, en el *underground* (subterráneo)

bandas como MC5, The Velvet Underground, New York Dolls y los Stooges le habían dado un importante vuelo al género que estallaría una década después y cambiaría la historia del rock por completo. En este sentido, el Punk retoma la simplicidad de los inicios del rock, pero con mensajes directos y crudos.

En México el punk llegó a finales de los 70' s y principios de los 80's (Jiménez, 2004), apareciendo sobre todo en jóvenes de zonas marginadas del valle de México tales como Santa Fe, Ciudad Nezahualcóyotl, San Felipe, El Molinito, Los Reyes, La Paz, por mencionar algunas. Una corriente que se desprende del punk es la llamada anarco punk, la cual muestra una gran preocupación por el problema de la exclusión, sin embargo, su expresión su mueve dentro de códigos más provechosos para sí mismos y la sociedad en su conjunto, suelen ser pacifistas, vegetarianos, luchan por las causas de los homosexuales, del maltrato a la mujer, el niño o los animales, siempre con una oposición total a la opresión y al autoritarismo.

En este sentido, destacando que a diferencia de algunos de los grupos punketos europeos, estadounidenses o sudamericanos, y a pesar que los referentes a los que alude su lucha son muy similares, los jóvenes punk mexicanos tienden a ser menos destructivos e incluso, en algunos lugares generan colectivos de ayuda para sus comunidades, tal es el caso del "gueto hña", de San Cristóbal Huichochitlán, estado de México, en cuya zona marginal rural se encuentra un grupo de jóvenes punk de origen otomí, quienes realizan campañas de alfabetización y mejoras de la infraestructura habitacional para su comunidad (Jiménez, 2004); empero no son los únicos, también los colectivos que se desprenden del Chopo, Ciudad Neza (Tercero, 2006: 12), entre muchos otros, ayudan a sus comunidades a mejorar las condiciones de vida (Anales del Instituto Mexicano de la Juventud, 1995-2005).

De este modo, la filosofía punk bien puede sintetizarse en una de las frases básicas de su filosofía "Hazlo tu mismo" (DIY), cuyo rechazo hacia los dogmas, y la búsqueda de una no única verdad, cuestiona todo lo que le rodea, con un desprecio por las modas y la manipulación mediática. También está en contra del consumismo y llama a la gente a no dejarse engañar y a pensar por sí mismos. Entre las ideologías que suelen ir asociadas al punk se encuentran

el anarquismo, el antimilitarismo y el antifascismo (por la diferencia de clases y racial). La filosofía punk se centra en la libertad, la igualdad, buscando liberarse de la opresión y de la autoridad, así como de los estigmas sociales. Del mismo modo, la visión de la frase distintiva “No futuro”, parece que acerca a estos jóvenes a llevar de un modo personal aquellas premisas de la teoría crítica de la llamada Escuela de Frankfurt, en el sentido no de interpretación del fenómeno social, sino en términos de la revolución y transformación a propósito de la diferencia y la alteridad.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil punketo

La distancia entre la producción cultural y la realidad a la que se enfrentan muchos jóvenes de la generación de los años setenta se fue haciendo tan evidente que la “grieta comenzó a originar una reacción emergente” (O’Hara, 1999). Algunos invirtieron el dinero que les daban en las interminables colas de desempleo, en una guitarra. En los garages se empezaron a organizar escudriñando sonidos amorfos producto de su falta de conocimiento y rudeza para tocar los instrumentos. Así, las guitarras se convirtieron en fusiles, tenían mucho que decir y para eso no hacía falta tener una voz privilegiada sino todo lo contrario, una voz que gritara realidades. El movimiento subterráneo estaba tomado, ya no habitado por proyectos de estrellas de plástico del rock de las grandes empresas, sino por la más significativa muestra de respuesta cultural a la cultura dominante, muchos jóvenes estaban demostrando que su mundo no tenía nada que ver con el que las generaciones anteriores habían soñado. Todos los símbolos, los parámetros estéticos y todo lo que representara la sociedad quedaba del otro lado de la valla que la misma realidad les había impuesto. La cuestión era diferenciarse de ese sistema que los había marginado por completo.

De este modo aparecen las crestas que se elevaban por sobre los engominados y delicados cabellos de los Lores, los zapatos borceguíes y la ropa militar que denotaban una posición alejada del utópico sueño de paz y amor de la generación hippie y una actitud de lucha contra los parámetros sociales. Como toda

cultura alternativa contracultural, se generó su propio circuito, tiendas como la de Malcon McLaren donde la ropa reciclada era la opción, lugares donde los grupos se reunían ante un precario escenario y pequeñas discográficas que empujaron la escena musical punk. Alrededor del famoso club "CBGB" una serie de grupos, The Ramones y Patti Smith, creaban un rock rápido y acelerado, con letras provocadoras, escasos conocimientos técnicos y la máxima "*do it yourself*" (hazlo tu mismo) como marca de fábrica. Grupos como The Sex Pistols y The Clash se hicieron populares entre los jóvenes gracias a sus ansias de destronar a lo que ellos llamaban 'dinosaurios', las viejas estrellas del rock, las calles se llenaron de una estética agresiva, crestas mohicanas y broches, abrieron una brecha generacional que rompió con el "sistema de estrellas de plástico" significando una perturbación para una industria aburguesada.

En cuanto a los bailes de la identidad punk, se pueden observar el "pogo", —éste es llamado por los skatos como "slam"—, que consiste en saltar rítmicamente y ocupar el espacio del otro por efecto de la propia agitación, en una cadena de breves y continuas avalanchas que se repiten una y otra vez cuando los cuerpos entrechocan: las bandas donde reverbera, multiplicado, el golpe de la banda. En los comienzos los bailes tenían como condimento las anfetaminas y como casi inevitable resultado moretones en todo el cuerpo. Los músicos dejan el escenario y saltan sobre el público, vuelan botellas y también los instrumentos; es muy dinámico y en consecuencia es uno de los ingredientes por lo que es atractivo para los jóvenes. Otro baile es "The Robot" (El Robot), cuya práctica es mucho más expresiva y menos espontánea; consiste en contracciones de la cabeza, la cara y las manos —apenas perceptibles— y sacudidas más extravagantes y, de repente, estos movimientos se detienen.

El resultado es una secuencia de movimientos frenéticos que se detienen y vuelven a comenzar repentinamente. Un tercero es el llamado "slam", que radica en arrojarse sobre la gente, esto es, cuando el público supera la capacidad del ambiente y el danzante se encuentra apretado contra el frente del escenario, sube a éste y luego se avienta literalmente hacia el público, quien lo atrapa y lo baja. El cuarto tipo de baile es el denominado "mosh", se trata de pasarse recostado sobre el público, quien lo va llevando por

distintas partes del foro; hay que señalar que éste no es un baile personal sino colectivo. En resumen, el danzante inicia con el “pogo”, saltando de lugar en lugar y, cuando se encuentra apretado contra el escenario, se sube a éste y se arroja para que los demás lo atrapen y finalmente lo paseen por el lugar recostado. Se trata de una práctica que les divierte bastante, aun cuando pueda parecer violenta físicamente.

Una de las formas más peculiares y efectivas de comunicarse con el entorno y dar a conocer sus ideas es el fanzine, también llamado submundo editorial. Es una abreviatura en inglés de “fanatic magazine”. Se trata de un impreso tipo revista comúnmente fotocopiado, realizado por pocas personas, de periodicidad irregular y un contenido poco común, en general producida y escrita según las ideas DIY (Do It Yourself) y sin fines de lucro. Los aspectos más importantes de los fanzines, se encuentran en el soporte mismo de la publicación, en el diseño gráfico, y en la producción y distribución, elementos que se notan claramente por su oposición a las normas de las publicaciones convencionales. Estos aspectos y la ideología del movimiento punk (basada en sus orígenes en consignas del anarquismo) funcionan como elementos de producción de sus fanzines. En cuanto a su composición, se trata de material gráfico editado con muy bajo presupuesto. Todas las publicaciones son en general en blanco y negro con excepciones ya que algunos utilizan para su portada impresiones a color. Hablando sobre el diseño, son muy pocos los fanzines que utilizan las ventajas actuales para diseñar. Existe mucha tendencia al collage casero, como material fotográfico de baja calidad, recortes, usos de diferentes tipografías o uso del manuscrito, falta de una alineación en los textos y palabras tachadas, sobreposición de textos y fotografías.

El fanzine no se opone sólo estéticamente a las revistas tradiciones y comerciales, el fanzine es un grito de expresión único. Sin embargo existen fanzines que son mas bien publicaciones mensuales de contra información y otros más cercanos a lo artístico-poético y la propia experiencia con el mundo del autor. Del mismo modo, funciona como medio de comunicación que se pone en el interior de las determinadas prácticas (ferias, conciertos, encuentros) de los punks. El espacio donde estas prácticas se realizan funciona como lugar de distribución junto con los discos

compactos y los casetes que, dicho sea de paso, son de origen apócrifo en su mayoría. Fuera de este ámbito, se pueden adquirir por correo.

Algunos de los rasgos particulares es el uso de la tipografía como forma de otorgar sentido a sus textos, tal es el caso del uso de la arroba en lugar de las declinaciones masculinas o femeninas para evitar, dicen, sexismo en el lenguaje. Otra característica es el uso del “anti-derechos de autor” (*anticopyright*), cuyo significado se refiere al uso y reproducción de los contenidos por cualquier medio, en el entendido que la información es un derecho y no un negocio. Un rasgo particular más es el uso de la letra “k” en lugar de la letra “c” o “q”, el cual observa una fonética idéntica pero sin seguir las reglas de ortografía. Cabe señalar que los fanzines no sólo son de ideología punk, existen fanzines de infinidad de temas y algunos no tienen nada que ver con el punk, son formas alternativas de comunicación que se mueven subterráneamente.

La ropa entre los punks es muy característica aunque no es necesario utilizarla para considerarse un verdadero punk; entre las prendas más usadas se enlistan las siguientes:

- Chalecos. Formaron parte del punk de los años ochenta en adelante, en la actualidad se siguen usando este tipo de chalecos, cuyo trabajo de diseño y confección es muy definido.
- Chamarras de Jean (chamarras largas). Pintadas y modificadas a veces con pintura en aerosol.
- Chaquetas o chamarras de cuero. Son también un clásico del primer tiempo del punk, se instala un aspecto determinado de campera con estoperoles. En realidad estas se van construyendo a medida que pasa el tiempo, la chaqueta no es una simple vestimenta, existe un afecto especial por ella.
- Chaquetas rotas. Se construyen a modo de collage de distintas telas, parches y cosas que se le ocurran el dueño de la misma.
- Accesorios como estoperoles, pulseras y collares de perro. Se instauran como accesorios para el cuerpo. Estas rupturas, como todas, de la periferia no tardan en ser capitalizadas por el Mercado para ser productos comerciales. Al menos por un tiempo, son mercancía para ventas de tiendas.
- Camisetas con mensajes personalizados. Escritas por uno mismo o casi destruidas son también orgullo de la confección que el tiempo y el uso hacen de una prenda.

- Las botas (borceguí) estilo militar. La suma de chamarra de cuero más botas se denominó "street punk".
- Converse all-star (chucks). Zapatos tenis de lona de la marca "Converse All Star", que son aparentemente más económicos que los de piel⁷.

Sin embargo, más allá de la estética pura y de las tendencias a normalizar la vestimenta, el punk se caracteriza en muchos casos por proponer a través de las prendas de vestir algo distinto, no sólo tapar el cuerpo absurdamente (o a la moda frívola). Como era de esperar, la comercialización de la mercancía hoy ya alcanza lo grotesco, no sólo en el caso del punk, sino en una actitud de "nostalgia" snob y consumista por recordar distintos "estilos" (punk, gótico, reggae); estos tomados superficialmente se transforman en clichés que pasan de moda después de desaparecer de los aparadores y aparecer luego en los armarios de los jóvenes consumidores de MTV y de otros que manejan un discurso radicalizado.

Podemos observar que la postura, la ética y la forma de ser y vivir del Punk se puede encontrar en muchas de las escuelas y corrientes artísticas a través de la historia; donde encontramos mayor similitud es en aquellas grandes corrientes artísticas, innovadoras, rebeldes, revolucionarias e irreverentes del Siglo XX, como lo son el Dadaísmo, y el Surrealismo. El dadaísmo nihilista que nació como respuesta crítica a la primera guerra mundial, también nace de la hipocresía social y de lo ilógico de la realidad imperante de los años 1916 y 1917. Tristán Tzara fue quien bautizó a esta corriente que niega cualquier tipo de norma estética, inventando un juego libre de formas y colores, donde la poesía tiene un lenguaje incoherente que se destruye a sí mismo. Todo esto es permitido. Nada es lógico; su primera expresión: la insolencia, la denuncia, el insulto, en el que Marcel Duchamp, Hans Arp, Soupault, Marx Ernst, Tzara, Antonin Artaud, André Bretón, y otros se especializan. Dadá es un movimiento antiliterario, antipoético y antiarte, que terminó en ser anti-él-mismo, pues llegó el momento

⁷ En los años setenta del siglo veinte, cuando las marcas aún no eran los grandes corporativos que son ahora, los tenis de lona solían ser menos costosos. Sin embargo ahora con el sistema mercantil de la moda, no importa tanto el material sino la marca. Así, el estilo punk quedó marcado por este tipo de calzado que hasta la fecha sigue siendo utilizado.

en que Dadá se atrapó a sí mismo en un callejón sin salida y agotó todas sus posibilidades, murió como tantos dadaístas, por su propia mano. “Al dadaísmo le debemos el collage, los murales y sobre todo, el haber sacado al arte de los museos y de las casas de los burgueses, al hacerlo popular el arte no les pertenece, el arte es para el pueblo, para la gente, para que todos lo contemplen” (O’Hara, 1999).

De este movimiento, nace el surrealismo o suprarrealismo, el cual no es un capricho intelectual; nace de un asco al mundo, de una angustia desesperada ante la condición del ser humano humillado sobre la tierra. El lema fundamental del Surrealismo es la idea de una vida más rica, más bella y más profunda de la que viven la mayoría de las personas. La mayor parte de las acciones surrealistas desde el delirio verbal, hasta la pasión erótica, tienden a ensanchar el dominio del ser humano y a enriquecer su universo. Una de las posturas más representativas e importantes es el rechazo a todos los límites que definen la condición humana, y una toma de conciencia. Las nociones de ley, de naturaleza humana, la división entre bien y mal, entre alma y cuerpo, son rechazadas como tantos otros conceptos que para los surrealistas impedían ir más allá de lo posible. En realidad los surrealistas jamás se sometieron a las doctrinas de partido, lo cual era bastante lógico, en esencia eran anarquistas, y algunos así se denominaban. Asimismo estos motivos dieron vida a ese gran conglomerado de ideas, anhelos, sueños y actitudes que hoy se conoce como el movimiento punk, tan difamado, atacado e incomprensido.

El Punk fue el producto de una sociedad sin futuro, de una grotesca y ficticia realidad como presente, y un pasado lleno de mentiras que parecía no tener sentido. De una juventud reprimida, con una vida artificial llena de valores y tradiciones superfluas y rígidas. Sin embargo, al igual que el Surrealismo es un movimiento de esperanzas y de deseo, y al igual se anhela esa vida más rica, más bella y profunda y aún hoy en día, después de tres décadas de sus comienzos el Punk sigue vivo recordándonos que luchar es vivir.

16)



17)



18)



19)



20)



Punks. En la imagen 16 se pueden apreciar dos crestas de una pareja y su vestimenta; en la fotografía 17 se trata de Los Ramones, mencionados arriba; en la imagen 18 se trata de un grupo de jóvenes punks en un momento de esparcimiento; la imagen 19 es parte de la gráfica que producen; la imagen 20 muestra algunos de sus accesorios.

1.3.3. Darketos

Generalidades de la identidad Dark

Se dice que el movimiento dark (término anglosajón que significa oscuro) tuvo sus inicios en Francia en 1860 con un movimiento

social encabezado por obreros y estudiantes (Bergamini, 2006): “se maquillaron la cara de blanco y se vistieron de negro para simbolizar la opresión que, según decían, los tenía ‘muertos en vida’. Sin embargo, el dark como movimiento nació a principios de 1980 y se consolidó a mediados de esa misma década”. Después de que el movimiento punk pierde fuerza y el escándalo masivo de repudio a la sociedad devino en una época de calma, en la que los jóvenes buscan un significado de la vida, proponiendo la oscuridad como una manera de autoconocimiento. Así comenzó un movimiento que empezó a ser llamado dark o punk gótico, puesto que estaban permeados por la filosofía punk, pero oscura y sin la violencia social y simbólica. Vestían de negro y blanco como manifestación de su pureza del alma y que la muerte los espera a cada momento a través de las formas sociales de marginación. El movimiento dark proliferó junto con su música por todo el mundo y se afianzó sobre todo en Inglaterra.

En este movimiento aparecen expresiones más selectivas con una carga de estilo gótico, exacerbando la tendencia nihilista, después se extiende a todo Europa, y a ciudades estadounidenses como Nueva York y San Francisco. Los términos *new romantics* y *goths* (contracción de *gothics*) son las expresiones iniciales de este movimiento, que luego tomará en Europa distintas denominaciones, como *darkies* (oscuros) o *sinisters* (siniestros). A cada país que llegó el movimiento se mezcló con la nacionalidad de origen, siendo en Alemania el mayor énfasis por el antecedente histórico que detenta. Cuando llega a México, se le identificó con antiguas culturas mexicanas que rendían culto a la muerte. Actualmente, este grupo se puede dividir en dos grandes vertientes: góticos neomedievales y *black* vampirescos; los primeros retoman la estética gótica del medioevo, particularmente la estilística germana de esa época, mientras que los segundos se caracterizan por poseer tendencias hacia las fiestas con misas negras y sacrificios de animales.

El auge *dark* en México se dio entre 1992 a 1994. Su presencia es minoritaria, esparcida en varios lugares de las zonas urbanas principalmente, sobre todo de las plazas antiguas. Se les puede encontrar en la ciudad de México (en el tianguis cultural del Chopo por ejemplo), Guadalajara, Estado de México, Monterrey, Tijuana, entre otras ciudades. Sin embargo, se debe mencionar que

si bien el fenómeno de los nuevos movimientos juveniles en la Ciudad de México y en otras urbes es importado de Europa y Estados Unidos principalmente, el fenómeno de agrupaciones juveniles con tendencias tribales tuvo su auge a principios y mediados de los ochentas, cuando se les denominaba chavos banda. Así en la ciudad de México, en algunas zonas conurbanas (MVS Noticias, 8 de octubre de 2006), las manifestaciones sociales que se denominaba chavos banda se han transformado de manera significativa en los significantes y en los referentes, pero no así en el significado. Es decir, con respecto a los significantes (la forma), las apariencias se han tornado hacia los modelos importados de Estados Unidos y Europa, particularmente a las identidades juveniles conocidas como darketos, punketos, skatos, raves. Por lo que respecta al referente, se han modificado los orígenes temporales y espaciales, así como los vínculos identitarios aunque de manera parcial, esto es, si bien han cambiado las formas en que se relacionaban los jóvenes con los modelos importados (antes era únicamente la televisión y el cine, ahora son también la Internet, las revistas, los fanzines, los *flyers*).

Actualmente no sólo Estados Unidos y Europa son los exportadores del movimiento dark, sino el mundo globalizado, el aculturamiento hipermediático e hipertecnificado se ha realizado de manera que se han permeado los contextos de origen y, por ende, los contextos de destino. Empero, el significado no ha sufrido modificación, puesto que aún se siguen manteniendo los reclamos por parte de los jóvenes sobre libertad, inclusión, posibilidad de los entonces chavos banda de los años ochentas (Cruz Flores, La Jornada, 7 de octubre de 2006). Según Costa (1996), lo que ha dado vida a ese grupo juvenil, que no está organizado sino es para asistir a un concierto de algún líder carismático, ha sido una estética y una actitud existencial de finales de los setenta. En las ciudades, ha sido una presencia constante, aunque con visibilidad intermitente, desde su primera aparición. Presenta notables afinidades, y una simpatía inconfesada recíproca por el fenómeno *punk*. Representan una forma de resistencia pasiva a la sociedad dominante, que quieren evitar más que desafiar. Se encuentran en "metamorfosis, atraídos por elementos tecnológicos procedentes de otras subculturas emergentes aunque aún no implantadas, como

los *ciberpunks* y los *technos*: casi se diría que la noche se está volviendo virtual”.

Los darketos observan cierto rechazo a la música Pop y a los modelos comerciales (Rojas, La Mosca en la Pared, octubre de 2002). Como muchos otros jóvenes participan en eventos musicales de la tendencia particular de la que son parte, cuya forma de comunicar estos eventos se realiza mediante impresos de papel llamados “flyers” distribuidos personalmente o ubicados en lugares conocidos por ellos (algunas tiendas o puestos de discos apócrifos). Aparentemente, el dark es un estado de depresión constante, de tristeza absoluta, empero parece que es una forma dialéctica (por oposición) de realizar un culto a la vida, a través de la muerte. Es decir, el uso de fetiches conceptuales sobre la muerte se asocia directamente y por añadidura como el otro lado (la vida) del que parte el ser humano. No obstante, sostienen que el amor sólo tiene significado a través de la vivencia del mismo y no a través de otras personas, esto es, la existencia sólo se determina por la experiencia.

En este sentido, la paradoja *eros / tanatos* es la zona oscura que se observa mediante paroxismos coloridos de la música techno o metal, cuyas características son del orden del espectáculo de música, video, luces, y mezcladores en un sonido y ambiente de éxtasis, algo similar a lo que realizan las culturas religiosas en sus ritos, pero formalmente diferente. Es, decir, la parafernalia del evento es el rito que da significantes de la vida, cuando el significado es la muerte. Por otro lado, se pueden encontrar formas de construcción de su identidad sexual mediante estéticas de aparente asexualidad o bisexualidad, que podrían ser las partes del rompecabezas del proceso de vida que están armando, especialmente por la característica de marginalidad que pesa sobre ellos por su propia cosmovisión, y que sería su modo de completar su gestalt, es decir, de cerrar el círculo de existencia generado por las necesidades propias de los jóvenes. El nivel de conflictividad es escaso, sobre todo por su tendencia al aislamiento y a la falta de contacto con otros grupos.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil darketo

Como se menciona arriba, los jóvenes dark visten de negro, suelen usar ropa de estilo aristocrático de épocas pasadas, principalmente medieval o tipo ingles de los años setenta. Usan crucifijos, anillos y colgijes referentes a murciélagos, calaveras y arañas. Su imagen es andrógina. Se maquillan la cara para parecer más pálidos y se pintan sus labios y uñas de negro. Muestran un aspecto de luto muy característico: peinado cuidadosamente descuidado, de color negro, con toques y mechones de otros colores; pendientes, tez pálida y aspecto enfermizo. Los elementos característicos que portan en su vestimenta o en las imágenes de discos, carteles, fanzines y flyers son entre otros, las estrellas de cinco picos (hacia arriba y hacia abajo), de siete picos y triángulos, gárgolas, ángeles, querubines y arcángeles, alas, duendes, elfos y gnomos, ambientes naturales y oníricos, vegetación, hojas, ramas y flores negras o blancas, árboles y trozos de madera, cruces cristianas, panteones, tipografías góticas, formas largas, puntiagudas, orgánicas, piedras de construcciones, labios negros, rostros blancos, mujeres y hombres de cabello largo, lacio, negro (rojo o rubio también), algunas alteraciones similares al estilo punk con picos, hombres con maquillaje blanco y líneas orgánicas negras o rojas en formas verticales que parten de los ojos y los labios y atraviesan el rostro (tipo lágrimas), algunas líneas son punteadas, hombres con maquillaje negro alrededor de los ojos, mujeres de aspecto de hadas y ángeles, terciopelos negros y rojos atados con agujetas, ornamentos de estilo orgánico, espadas, cráneos con indicios de haber muerto con violencia, telas de tejido tipo malla para brazos y piernas, ropas largas tipo gabardina, velas, veladoras y cirios, botas de piel negras amarradas por agujetas y con ornamentos plateados, esculturas de estilo gótico, algunas envejecidas por el ambiente histórico.

Usan además hábitos, mantos, túnicas negras, cielos oscurecidos con luz de cenit, máscaras utilizadas en los bailes y representaciones teatrales medievales, varias arracadas en una sola oreja, nariz, cejas, labios, tatuajes de elementos quiméricos, paisajes etéreos y oníricos, figuras demoníacas, calendarios, bolas

de cristal, cetros, báculos, cráneos rapados, algunos totalmente, otros únicamente de los costados, seres fantásticos con garras, andróginos, monjas en posturas provocadoras, arquitectura tipo medieval, perforaciones en el cuerpo simulando agujetas en la ropa, vampiros, brujos, hechiceros y alquimistas, cinturones tipo faja, de piel, con cadenas, uñas negras y largas, serpientes y cuervos, lentes de contacto de color gris o blanco. Cabe señalar que en ocasiones se tiende a confundir, dada la similitud de rasgos, a los góticos con los rockeros o los punketos, puesto que en ambos casos se mezclan las corrientes musicales. Incluso, la apariencia de los góticos dark no es tan agresiva como la de los black metal, aunque comparten características de origen. En lo referente al atuendo, se encuentran dos claras distinciones: por un lado el uso del color negro (sinónimo de lo desconocido, lo oscuro) y de simbolismos que hacen alusión a sus creencias (pentagramas representativos del satanismo, cruces invertidas), más maquillajes punzantes y carrilleras; y por el otro, aquellos que rescatan el atuendo de los guerreros vikingos (cascos, espadas, pecheras de anillos metálicos).

Por su parte, los cantantes y músicos de rock, metal y dark, al igual que otros tipos de artistas, quizá por la propia naturaleza del mundo del espectáculo, tienden a llevar una vida relacionada con drogas, escándalos y estados catárticos publicitados, o al menos es lo que exhiben para aparecer continuamente en los aparadores de los medios. Lo importante para este trabajo no es la veracidad de lo publicitado (lo cual no es el tema de este estudio), sino el hecho de que voluntaria o involuntariamente son los modelos que los jóvenes persiguen para alcanzar la “satisfacción” en sus vidas. Ejemplo de las vidas especiales de estos artistas es Billy Corgan (García, La Mosca en la Pared, noviembre de 2000: 30-33), vocalista de uno de los grupos más emblemáticos de esta música juvenil, The Smashing Pumpkins, quien narra los líos que surgieron cuando descubren que uno de sus músicos tiene una fuerte adicción a la heroína y es separado del grupo. Posteriormente, otro músico es arrestado comprando *crack* y también fue separado de la agrupación. La mezcla de éxitos y fracasos de estos grupos dan la pauta para que jóvenes sigan ejemplos transfiriendo su imagen a la de los artistas consagrados, no importando si también consumen drogas o se ven envueltos en problemas legales.

La parafernalia que gira en torno a los grupos musicales, es decir, el arte de los discos, las letras, la música, la publicidad, tiende a generar estados de ánimo y conductas por transferencia en los jóvenes consumidores. Otros músicos tienden a manifestarle culto a ciertos escritores o poetas, tal es el caso de Lou Reed, exvocalista de The Velvet Underground. Este músico, también emblemático rinde un homenaje a Edgar Allan Poe, y no solamente a su obra literaria, sino a su forma de vida (Monsalvo, La Mosca en la Pared, diciembre de 2003: 14-15). Poe compuso “El Cuervo”, obra clásica y objeto de culto de los jóvenes darketos. La importancia se establece porque cualquier músico o artista que haga referencia a uno de los fetiches darketos es considerado también un sujeto modelo. Y lo de modelo no sólo es por su forma de vida, sino por la manera de hacer patentes los significantes, en tanto los referentes ya son compartidos. Dice Reed que el rock es heredero directo del romanticismo (lo cual es innegable)⁸, pero la implicación evidente se realiza con toda la parafernalia del propio Reed. Asimismo, este músico ha rendido homenaje a otros fetiches literarios darketos, tales como Charles Baudelaire (el poeta maldito), Arthur Rimbaud, Delmore Schwartz. Importante mencionar que la vida de estos literatos fue caracterizada por la hostilidad social de la que fueron objeto, y cuya forma de emancipación fue la poesía impugnadora y disidente.

En cuestión de revistas de culto, una de las más representativas y específicas del movimiento dark en Europa es la revista de publicación mensual “Orkus” (2002). Esta revista tiene características de forma y contenido particulares. La portada y contraportada son las únicas partes que se editan en color, aun cuando predominan negros, rojos y blancos, y los interiores son impresos en blanco y negro. La tipografía utilizada en gran parte de la edición es de la familia gótica con tratamiento de luz sobre negro. En la parte izquierda aparecen los nombres de los grupos musicales que están contenidos en la publicación; fundamentalmente se trata de grupos de música dark gótica y black metal, empero, existen también algunos otros de rock alternativo.

⁸ Esta aseveración se sostiene, puesto que el movimiento romántico le daba preponderancia al sentimiento más que al raciocinio, proponía la emancipación de la mente y el cuerpo de los rígidos paradigmas de la época ilustrada, suponía que la libre creatividad debía estar en lugar de los procedimientos lógicos de hacer las cosas.

En los interiores se encuentran entrevistas a grupos musicales, crónicas, invitaciones a eventos, críticas, así como productos para venta por correo o Internet. Además, aparecen de manera abundante muchos de los elementos de “fetiche” de esta identidad, tales como estrellas de cinco picos apuntando hacia abajo, hadas, ángeles, figuras vampirescas, duendes, gárgolas, trozos de madera, cruces cristianas, alas de ángeles, ropajes hechos de telas aterciopeladas o mallas desgarradas, velas, cirios, estoperoles, construcciones medievales, además como ambientes naturales de apariencia no viva u onírica (paisajes con árboles muy exuberantes, hojas secas, flores negras, trozos de madera secos).

Una revista importante en México es la Mosca en la Pared, publicación colmada de artículos que pueden denominarse de contracultura. Se editan historias, crónicas, reportajes, entrevistas principalmente sobre música y literatura para jóvenes, entre muchas otras cosas. El diseño y el contenido ironizan la cultura hegemónica de los medios masivos. Sin embargo, aun cuando no únicamente trata temas relacionados con el movimiento dark, éste es abordado de manera recurrente. En la sección “Ensalada genealógica. Mezcolanzas y alcornias para las castas del tercer milenio” (2000: 53), se realizan mezclas de identidades juveniles en forma de caricatura. Como en toda caricatura, se fomenta la exacerbación de rasgos dando como resultado un cartón por demás ingenioso, y que además permite la lectura de formas y contenidos de manera humorística. Un elemento literario que merece mención aparte es el cómic o historieta, fundamentalmente consumido por jóvenes, es una forma sólida de propaganda de cualquier tema. El caso del movimiento dark no es la excepción. El cómic de horror ha sido una de las grandes escuelas de la historieta (Matamoros, La Mosca en la Pared, noviembre de 1999: 44). Si gran parte del cine de horror, otro de los más prolíficos géneros artísticos, surge a partir de la adaptación del relato de terror gótico, por muchos conocido, a finales del siglo XIX, no debe de extrañar que el cómic de horror sea producto directo de su influencia más inmediata en su momento: la literatura pulp de ciencia ficción y horror en la década de los treinta y los cuarenta.

En cuanto a fanzines, algunas de las publicaciones no comerciales que desarrolla la identidad dark son los siguientes fanzines: *Cultura No 4*. *Sta. Ma. La Ribera 23# Q*, *Col. Sta. Ma. La*

Ribera, México D.F. C.P. 06400; *Perro come perro. arandela_*
_presenta@yahoo.com. Cabe distinguir entre una pequeña minoría
que cultiva una intensa actividad cultural y asociativa, y una
mayoría que aprovecha los fines de semana para puestas en
escena teatrales y cargadas. El interés principal es el ocio y la
música. Un rasgo característico para los jóvenes urbanos es la
tecnología. La “navegación” electrónica por el espacio virtual de la
Internet es una actividad general que no es ajena al movimiento
dark, aun cuando no lo aceptan del todo en el sentido del rechazo a
la hegemonía de los medios masivos. Sin embargo, utilizan la
Internet para comunicarse a través del llamado “chat”, así como
para la visita a sitios que son de su interés, donde se encuentran
una infinidad de páginas en las que los jóvenes dark pueden ver
información relacionada con el movimiento, orígenes, eventos,
temas relacionados con brujería, entre muchos otros. Abajo,
algunos elementos iconográficos.

21)



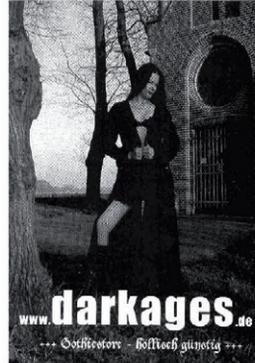
22)



23)



24)



Darks. Algunas de las manifestaciones de la identidad dark. En la imagen 21 se aprecia una forma de maquillaje que caracteriza a esta identidad; en la número 22 se observan algunas particularidades de vestimenta y accesorios; la imagen 23 es de un disco de música gótica del grupo Siegfried de origen alemán; la imagen 24 muestra ambientes y vestimenta característicos de estos jóvenes.

1.3.4. Ravers

Generalidades de la identidad juvenil Rave

El movimiento rave tiene como precursor el movimiento hippie, que “surge durante la mitad de la década de los 60’s en San Francisco California, expandiéndose en poco tiempo por diversas partes del mundo como Europa, Canadá y México entre otros” (Gilbert, 2003). Este movimiento surgió como una protesta radical ante el sistema, ante la guerra, la injusticia, el materialismo, la vida conformista de las masas, las normas y prohibiciones que no dejaban fluir al ser humano como ser libre, y traía como propuesta una contracultura basada en la armonía, la paz, la naturaleza, el amor. Esta perspectiva de vida que fue muy bien aceptada por muchos y dejó secuelas que aún están presentes y están empezando a revivir de nuevo. Un evento rave se caracteriza principalmente por ser un suceso de música electrónica, el cual han adoptado los jóvenes como una forma de vida, efectuándose por su concepto de libertad y amor a la naturaleza en lugares al aire libre (bosques, playas, desiertos).

Algunas características de estos eventos musicales son: a) la duración es al menos de doce horas y máximo de cinco días ininterrumpidos, por lo que los asistentes suelen acampar; b) El consumo de estupefacientes, especialmente de origen sintético, es totalmente libre; c) la cantidad de gente que se reúne es bastante alta, al menos trescientas personas, pero hay algunos donde llega a haber hasta cinco mil; d) es necesario que haya un DJ (discjockey) que mezcla canciones o notas musicales usando diferentes velocidades de reproducción y un ecualizador para crear una pared de sonido cambiante en sus tonos, o en su defecto, músicos que asisten a tocar en vivo (live act), donde la gente llega a pagar cantidades significativas sólo por la calidad de los músicos que van a interpretar música electrónica.

La congregación de gente con este tipo de fines (paz, amor, armonía con la naturaleza) comienza con las fiestas ácidas realizadas por los hippies en la Isla de Goa, donde llegaban personas de todas partes del mundo. A finales de los 80's estas fiestas ya eran conocidas a nivel mundial. Por su parte en Chicago, a finales de los años 70's y principios de los 80's, comienza a escucharse una nueva mezcla de sonidos en los clubes, empieza a sonar la música electrónica, más específicamente empezó con el movimiento *house* en 1977 en el club Warehouse. Este lugar era frecuentado en su mayoría por homosexuales negros cuya fiesta requería de ritmos mucho más acelerados que los que sonaban en la época disco. Pronto se entendió que la propuesta neohippy de amor y amistad por medio del éxtasis podía entusiasmar no solamente a Chicago y sus alrededores sino a multitudes del primer mundo.

En los 80's aparecen los sintetizadores digitales mucho más fáciles de utilizar, con sonidos pregrabados que podían modificarse. También apareció el *sampler*, que permitía grabar sonidos y modificarlos a través del teclado. Luego llegó la música disco haciendo popular la música electrónica. A finales de esta década comenzó a sonar la música electrónica en Inglaterra gracias a las personas que habían conocido el concepto de acid party en Ibiza, España, el cual fue uno de los primeros lugares en efectuar fiestas al aire libre (después de las islas de Goa) consideradas el principal centro de atracción en cuanto a música electrónica se refiere, combinándose con el baile y surgiendo los raves en ese país. Al

mismo tiempo comenzaban a surgir también en Manchester (Inglaterra), Alemania y España. Así, producto de su historia de música electrónica con las drogas de ese tiempo, descubrieron una de las más poderosas combinaciones de la historia: el MDMA (éxtasis) y la música electrónica hipertecnologizada. Esta combinación creaba una sensación de empatía y un acompañamiento perfecto del sonido del acid house de cierto modo más psicodélica y con sonidos mucho más envolventes.

Por su parte la psicodelia, como parte de este movimiento, surge de la necesidad de los jóvenes de conocerse a sí mismos y de hallar algún tipo de guía espiritual dentro del mundo de la mente, como una modificación de la conciencia que generalmente abre puertas de percepción diferentes, dando pie a un universo mental infinito de ideas, de utopías y de conexión con uno mismo y con todo lo que le rodea, sean seres humanos, plantas, animales y hasta objetos. En la época hippie este movimiento fue el primero en crear los llamados “viajes colectivos” logrando llegar a estados de trance, por medio de la música y sustancias estimulantes como el LSD y la marihuana. Para muchas culturas, los estados alterados de conciencia constituyen una parte fundamental para la vida cotidiana, dentro o fuera de la comunidad, la mayoría de estas culturas lo toman como una forma de ritual para lograr una mejor manera de conexión espiritual con ayuda del trance y del éxtasis. Así, la filosofía rave toma dos giros diferentes pero a la vez están unidos entres sí, la primera, la espiritual, donde se mantienen todas las influencias de la India; y la segunda, la cósmica, donde se entrelaza el cosmos como parte de uno mismo. Dentro de la filosofía rave parece existir un pensamiento unificado, tomando como base el respeto, la paz, el amor y la unidad, a esto se le ha puesto el nombre de filosofía PLUR (Peace, Love, Unity, Respect).

Este concepto habla de conocerse a sí mismo para poder lograr una unificación con todo lo que le rodea, y poder querer al ente exterior (cualquiera que éste sea) como se quiere al interior, teniendo como fin una conexión con el espacio cósmico que abre puertas hacia la espiritualidad que se busca. Estos son los cuatro ideales básicos que deben existir para que un rave sea positivo de espíritu. Otra parte de la filosofía raver son las siglas ZAT, que significan Zona Autónoma Temporal, referido a un momento temporal en donde ya sea por una noche o unos cuantos días se

inventa algún tipo de utopía, donde no existen ni preocupaciones ni problemas, ni nada que pueda afectar la estancia utópica del rave. Este concepto se dice que vino del filósofo anarquista Hakim Bay y que es un resultado de la sociedad contra la guerra y que trata de liberar ya sea imaginación, tiempo, energía, positividad, en un lugar antes de que sea destruido; es por ello que este concepto tiene bases utópicas pero a la vez irrefutables para los simpatizantes. Incluso, existe un manifiesto rave que resume lo anterior diciendo lo siguiente: “Nuestro estado: éxtasis, Nuestro alimento: amor, Nuestra adicción: tecnología, Nuestra religión: música, Nuestro dinero: conocimiento, Nuestra política: ninguna, Nuestra sociedad: es la utopía... aun cuando sabemos que no existirá”.

La escena rave desde sus inicios ha existido apartada de la sociedad, por lo que se considera un movimiento subterráneo (*underground*) y ha servido como una subcultura de “escape” (Gilbert, 2003). En este sentido, el movimiento ha podido establecer un sistema propio, al igual que una moralidad y reglas (o falta de ellas) propias. La cultura rave proclama el individualismo y el “sé tu mismo”, pero entre los ravers existen muchas similitudes. Las edades de los asistentes a los raves son entre quince y veinticinco años, por lo general de clase media, aunque actualmente se pueden encontrar otros perfiles, ya que llegan a asistir familias enteras⁹. Para la escena rave no existen clases sociales, ni paradigmas raciales, solamente la premisa no escrita de que la persona que quiera incursionar al mundo psicodélico del rave debe estar en desacuerdo con los dogmas y tabúes sociales. Por otro lado, la comunicación sobre los eventos suele ser a través de un número telefónico en un flyer, en alguna página de internet o por conocidos que se encargan de difundir el evento. En consecuencia, las autoridades están cada vez más enteradas de estas fiestas, por lo que los organizadores han tratado de hacerlas cada vez más subterráneas u ocultas, tomando conciencia de asegurar espacios donde los eventos no fueran interrumpidos ni cancelados por la policía. No obstante las formas de control sobre los eventos, los raves comenzaron a expandirse notablemente, sobre todo en

⁹ Debido a que el Rock and Roll es un fenómeno que se ha desarrollado por muchos años (más de 50), en algunos eventos musicales, se puede ver a familias en las que la brecha generacional parece no haber hecho mella, ya que asisten padres e hijos con edades que oscilan entre los 60 y los 15 años.

Berlín, Alemania, con otras ramificaciones electrónicas como el Breakbeat, el House, el Jungle, el Electro Dark, el Trance, Techno, Progresivo, el Psycho, entre muchos otros. hay que señalar que entre 1991 y 1992 en Inglaterra, inició el movimiento electrónico del Hardcore¹⁰, y llegó la segunda ola del rave con una gran explosión en el número de los raves legales e ilegales.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil raver

La moda rave ha sido un factor sumamente importante para la moda de la sociedad actual en general. Dentro de ésta, el sentido de individualismo empieza a tomar forma, se puede ver a alguien portando jeans, pantalones de vinil, ropa deportiva, disfraces. Aunque el raver típico (hombre) generalmente porta pantalones apretados de mezclilla y sudaderas pequeñas y ajustadas. En cambio, algo que hace distinto a las mujeres son los colores muy brillantes, por lo general se ocupa mucho la gama del color rosa, muchos accesorios en el cabello, brillantes y de figuras naturales, como flores, mariposas. Ambos por lo general usan calentadores y pulseras tipo “candy”. Toda esta tendencia en moda ha creado una fuerte comercialización dentro del mercado para los jóvenes, lo cual se observa en la ropa y accesorios que identifican a un raver son ahora vendidos en muchas tiendas y centros comerciales, tales como las pulseras “candy”, collares y colgijes de cuentas de colores brillantes, adornos llamativos y llenos de brillos para el cabello, entre otros.

De tal suerte, algunos jóvenes que no profesan la ideología rave hacen uso de estos signos representativos (diseñados originalmente por los mismos ravers para su estimulación visual), generan vaciamiento de los significados y molestia entre los integrantes de esta identidad. Dentro de la ropa no sólo los colores son importantes, también las texturas que a veces son suaves y

¹⁰ Hoy en día el Hardcore ha tenido su permutación más reciente llamada *gabba* o *gabber*, el cual puede alcanzar 400 *beats* por minuto o 500 bpm (el Psycho es aproximadamente de 145 bpm y es considerado demasiado rápido para el *beat* del corazón el cual va desde 90 bpm hasta 120 bmp). Existen registros de personas a las cuales les ha provocado daño físico cuando se toca a volúmenes muy altos ya que es muy dura y muy rápida. Utiliza *samples* de terror, muerte, asesinatos, golpizas, de mujeres llorando, de hombres gritando, etc.

otras estrambóticas para estimular el tacto, tal como las bufandas de peluche fosforescente, bolsas y cinturones hechos con materiales de texturas muy sensibles al tacto, extensiones de bolitas afelpadas usadas en el cabello, adornos colgantes en las mochilas, bolsas, llavero, en los celulares. Entre más llamativo y estimulante a los sentidos pueda ser la vestimenta es más adecuado, ya que estimula tanto a los que los portan como a los que lo miran. Los tenis son importantes dentro de la vestimenta, en tanto se busca el baile¹¹ se debe estar cómodo. Es común ver a ravers que portan elfos, duendes, animales de peluche, muñecos, hongos que hacen alusión a los hongos mágicos hechos con cuentas fosforescentes (candy), cualquier accesorio que pueda brillar y parezca mágico y con energía propia. Así, según dicen, portan estos muñecos para pasarles su energía y posteriormente ellos bailan por sí solos al conseguir vida propia.

Israel y la India son los principales lugares de donde proviene la ideología rave, la paz, el amor, la armonía con la madre tierra y el volver a la naturaleza sin oponerse a la tecnología. A este estilo de vida se le conoce como “karahana” y gran parte de esta cultura incluye elementos del Hinduismo, Budismo y Shamanismo. El llamado “beat” (latido o golpe) surge del latido del corazón, es decir, el ritmo natural que tiene todo ser humano, y que logra adaptarlo al de la música. El beat generalmente tiene un nivel muy alto de bajos, latiendo entre 115 bpm (beats por minuto) hasta 300 bpm, estas vibraciones llegan a provocar en el receptor una devoción esclavizante así como hipnótica. Esta poderosa base rítmica se le agregan tanto elementos electrónicos como acústicos, algunas veces tocados en vivo, y se hacen muy presentes instrumentos milenarios como cítaras, gongs, tambores y didgereedos, entre otros. La música electrónica está creada para ser escuchada a volúmenes muy altos, por lo que literalmente se siente la vibración en el cuerpo. Es una combinación de tecnología que puede ser sumamente dura y tornarse suave en cualquier momento y llega a volverse maleable y orgánica.

Estos elementos que la contienen forman un escape sonoro cerebral constantemente impredecible envueltos en imaginación

¹¹ La música no se detiene mientras dura el evento, así que en esas horas o días los jóvenes –que normalmente se encuentran bajo el influjo de alguna droga– pueden bailar por muchas horas sin detenerse.

que se torna creación. Así como cada movimiento tiene sus tendencias artísticas e inclinaciones hacia ciertas corrientes, dentro del movimiento rave es muy admirado el pintor surrealista Mati Klarwein (1932-2002), nacido en Hamburgo, Alemania creador de la conocida pintura llamada Anunciación, que fue utilizada por el músico Carlos Santana en 1970 para ilustrar la portada de su disco "Abraxas". Este pintor ha despertado dentro del movimiento rave mucha conmoción tanto por sus pinturas, como por su interés por lo místico, substituyendo la religión del dogma por la espiritualidad. De esta filosofía partió la idea de encabezar su nombre de pila y algunas de sus pinturas con el nombre de Abdul. Su humor creador de la confrontación de situaciones opuestas, da como resultado la unión de lo divino con lo terrenal, presente constantemente en su obra. Mati es admirado tanto por sus pinturas como por su filosofía hacia la vida y la psicodelia y por su interés hacia el mundo, hacia su belleza y su entristecimiento hacia la destrucción de la misma. Su obra llena de colores y de nitidez caleidoscópica, matizada siempre con la dimensión espiritual mezclada con lo terrenal, nunca dejando a un lado su particular forma cómica y a la vez irónica y utópica, inventando nuevos mundos, nombrados por los ravers como mundos cósmicos.

La decoración utilizada en los raves se relaciona directamente con la decoración utilizada en la época de los hippies con un estilo lleno de psicodelia y colorido. Para estos últimos, las decoraciones estaban inspiradas por drogas alucinógenas como el LSD y los hongos mágicos. Su estética no se plasmaba sólo en las decoraciones sino que influyó tanto en la moda, como en la pintura, en la música y en las artes gráficas. No obstante, las decoraciones que se utilizan en la actualidad en los raves varían de concepto en concepto, algunas basadas en formas fractálicas o geométricas, y otras que hacen alusión a figuras de dioses egipcios, totémicos, prehispanicos o hindúes. También pueden referenciar a duendes, hadas, elfos y cualquier tipo de ente místico y mágico que se enlaza fuertemente con la naturaleza, en franca referencia a los hongos, en especial los alucinógenos. En este sentido, no importando el tema de que se trate, la decoración de un rave es sumamente importante para los asistentes. Es importante en cuanto a la ubicación, la visibilidad, los colores y la forma que simulan ser visiones psicodélicas, formas referentes al cosmos entre otras cosas, ya que

todo esto, en conjunto, tienen la función de provocar en el espectador algún tipo de sentimiento, están diseñadas para influir en la percepción de quién las observa.

Las características importantes son los colores, por lo general muy brillantes que resaltan en la oscuridad y son colocados junto con luces negras. Los materiales utilizados varían desde cartón, hilos de colores brillantes, pintura sobre manta, estructuras de plástico armables, hasta popotes y tubos de pvc. Estas decoraciones por lo general son utilizadas en la noche, y para el día se utilizan elementos que se relacionan más con la naturaleza tales como flores, formas orgánicas, árboles. Aunado a lo anterior, se debe destacar que de manera global, en cada lugar se añaden elementos locales y ancestrales. En México por ejemplo, se retoma la cultura prehispánica, maya y azteca principalmente, siendo las decoraciones muchas veces basadas en pirámides antiguas, calendarios, simbología, pero también se llegan a retomar formas y elementos de otras culturas. Los nombres de las fiestas tomaron un giro interesante cuando se implantó la filosofía PLUR y el concepto de las fiestas al aire libre siendo mucho más decoradas. Cabe señalar que anualmente se efectúa el famoso desfile del amor (Love Parade) en Berlín, y ahora también llevado cada año a diferentes partes del mundo incluyendo nuestro país. México es uno de los países donde se realizan más fiestas rave al aire libre, generalmente en los bosques de la Marquesa, en el Desierto de los Leones, en Sierras de Puebla, en Huitzilac Cuernavaca, Valle de Bravo, Avándaro, en playas de Cancún o Oaxaca, entre otros. Respecto al baile no hay mucho que decir, no hay una forma específica de bailar.

La danza se representa como una extensión de la música. Es una energía en movimiento constante y refractante en el momento del rave. El beat es la fuerza controladora, el raver se pierde dentro de sí mismo llegando a ser uno con la música, y ésta es la que controla sus movimientos. El medio de difusión más importante para este movimiento es la Internet, ya que se trata de un espacio que permite la libertad de expresión. Por medio de la web los jóvenes se pueden enterar de eventos futuros, así como encontrar información acerca del movimiento; también existen sitios donde pueden dar sus opiniones acerca de raves celebrados en el pasado, acerca de los dj's que estuvieron en el evento, de cómo se desarrollaron en

el *live act* (actuación en vivo) los músicos, de los que no les pareció, de lo que les gustó, también hay sitios en donde se pueden encontrar colecciones de flyers de fiestas que se realizan en otros países, existen también listas de correos para que se puedan contactar con otros o puedan mandarse información acerca de eventos, ingresar a los *chat rooms* para “platicar” escribiendo.

También en la web se pueden sintonizar estaciones de radio vía satélite y foros donde pueden discutir sobre la escena, compartir experiencias de algún rave en particular y donde pueden intercambiar música. Los flyers son otra forma de difusión bastante importante ya que es la carta de presentación del evento rave, tanto su forma y diseño como su calidad de impresión, incluso suelen ser objeto de colección por parte de muchos jóvenes. Es importante mencionar la estética gráfica que se maneja en este movimiento, ya que juega un papel central. La mayoría de los flyers son una expresión artística gráfica que tratan de representar los diferentes sonidos creando una muralla musical combinada de luces, rayos, performance, colores, formas.

25)



26)



27)



28)



Ravers. Algunas expresiones de esta identidad juvenil. En la imagen 25 se puede observar a un joven ataviado con un gorro de arlequín, pulsera y camiseta con impresos tipo pop art; la fotografía 26 muestra a la luz del día la manera en que se decora un rave; en la número 27 se trata de dos chicas de las llamadas “candy”, con indumentaria ex profeso y chupones, enmarcadas por un batik multicolor; la imagen 28 se refiere a una invitación a un rave el 20 de agosto de 2004.

1.3.5. Skatos

Generalidades de la identidad juvenil Ska

El movimiento ska se origina en la ciudad de Kingston, capital de Jamaica, alrededor del año 1950 (Analco, 2005); algunos jóvenes músicos que vivían en los sitios marginados de esa ciudad mezclaron ritmos folclóricos caribeños como el Mentó y el Calipso con el Rhythm & Blues y el Jazz que solían escuchar a través de la radio norteamericana. Poco a poco se comienza a popularizar debido no sólo a sus formas musicales sino a su contenido social que reflejaba a un pueblo inconforme en una sociedad de intensos problemas político-económicos y con esperanzas de rebelarse contra la cultura dominante opresora compuesta de minorías blancas. Así, se fueron estableciendo rápidamente grupos y cantantes que se difundían entre sus oyentes –estos últimos llamados *rude people*–. Una de las más comunes y pintorescas formas de difusión fueron los llamados *Sound Systems*, que eran camiones que se instalaban cerca de las licorerías para patrocinar la rumba, tocando una y otra vez los acetatos de 45” acabados de grabar de los entonces precursores del Ska como lo fue el mítico Bob Marley.

En Jamaica, un puerto del caribe imposible de evitar por los cruceros turísticos debido a la belleza de sus parajes, los músicos no perdían oportunidad para darse a conocer a otros públicos embarcándose en los buques que se los permitían para animar el viaje a los pasajeros y además transmitir sus mensajes. Así el Ska se empieza a dar conocer en Estados Unidos donde se le da el nombre de Jazz Jamaicano o *Ja Blues* y en Inglaterra se le denominó *Blue Beat*. A mediados de los 60' el ritmo se tornó más lento incluyendo al órgano, la batería y el bajo tomando un papel más predominante convirtiendo al Ska en el conocido *Rock Steady*. Después, ya a finales de esta época se torna aún más lento y espiritual debido al rastafarismo¹², desplazando los mensajes *rastas* a los de la *Rude People*, dando origen al Reggae. En 1970 el Ska se traslada a Inglaterra debido a los numerosos inmigrantes de la región del caribe que huían por razones político-económicas y se mezcla con otro género musical, el Punk, tornándose así más rápido y fuerte.

Los *rude boys* tuvieron que enfrentar una ola de ultraderechismo que surgió por los problemas socioeconómicos británicos, la cual llevaba consigo el embrión racista de los skinheads ingleses. A este momento se le denomina como segunda ola o etapa, donde uno de sus representantes más conocido fue el grupo Madness. La tercera ola se desarrolla alrededor de 1990, la cual es posiblemente su etapa más fructífera en cuanto a masificación del movimiento, debido principalmente a los adelantos tecnológicos que se reflejan en los medios masivos y su periódica baja en los precios, tales como los formatos MP3, la Internet, las computadoras portátiles o de bolsillo, el IPOD, las memorias USB. Como respuesta a la oleada de skins neonazis, en 1988 surge en Estados Unidos el movimiento SHARP "Cabezas Rapadas contra

¹² El Movimiento rastafari es un movimiento religioso que surgió en Jamaica en los comienzos de los años 1930 a partir de profecías bíblicas sobre la divinidad de Haile Selassie (último emperador de Etiopía), de las aspiraciones sociales y políticas de la comunidad negra y de las enseñanzas del publicista y organizador nacido en Jamaica Marcus Mosiah Garvey. Aunque la visión política y cultural de Garvey inspiró a los fundadores del movimiento, que le consideraron como un profeta, él nunca se identificó a sí mismo con el movimiento. En cuanto a números, había cerca de un millón de rastafaris en el mundo en el año 2000. De los jamaicanos, un 60 por ciento aproximadamente se identifican a sí mismos de este modo. A pesar de que el rastafarianismo surgió entre la población negra de clase trabajadora en Jamaica, y permaneció durante un tiempo como un defensor de la supremacía negra, hoy en día se ha extendido a lo largo de gran parte del mundo por la inmigración.

los Prejuicios Raciales, por sus siglas en inglés (*Skin Heads Against Racial Prejudges*). SHARP asume como norma el antirracismo, cuyo principal ideal es la convivencia multiracial y forma un frente común con los *skinheads* apolíticos, de izquierda, los chicos rudos y otras culturas afines.

En México, el movimiento ska toma fuerza especialmente en esta tercera etapa. Como producto de las crisis económicas sexenales por la enorme corrupción e impunidad de los políticos – especialmente del PRI y el PAN como comparsa–, así como la aplicación de políticas públicas fundadas en la pretensión de establecer el modelo neoliberal anglo occidental por parte de los estudiosos tecnócratas¹³, el país entra ya en un período de pobreza económica y moral desesperanzador. Después de la valiente demostración del pueblo mexicano de mostrar su solidaridad en medio de la destrucción que dejó el terremoto de 1985, mientras el presidente en turno se escondía y daba cifras maquilladas a los medios internacionales, comienzan a surgir movimientos sociales importantes. En 1988 aparece el FCRN (Frente Cardenista de Revolución Nacional) –que más tarde se convertiría en el PRD– que llevó al sistema político mexicano a realizar el mayor fraude electoral en la historia de nuestro país¹⁴ (ahora ya aceptado por sus autores, Diego Fernández de Cevallos y Carlos Salinas de Gortari). El fenómeno de las bandas juveniles marginadas, que tiene en “Los Panchitos” a su mejor ejemplo y que, una vez que se entretienen con otros grupos marginados, surge el ska mexicano de la tercera ola. Con respecto a la ideología de esta identidad, en términos de exclusión de otras identidades juveniles, estos jóvenes observan pocas tendencias de segregación, es decir, tienden a aceptar

¹³ En 1988 el recién tecnócrata harvardiano Carlos Salinas de Gortari se encontraba en la Secretaría de Programación y Presupuesto a cargo de Jaime Serra Puche, donde dictaba los prolegómenos de lo que se establecería posteriormente en el salinismo, zedillismo, foxismo y ahora calderonismo como las políticas neoliberales.

¹⁴ Se afirma que es el mayor fraude electoral porque el candidato Cuauhtémoc Cárdenas llevaba una ventaja de al menos 15 puntos porcentuales y este fraude se realizó mediante la trampa en el cómputo en el sistema con la famosa “caída del sistema”. En el fraude electoral de 2006 llevado a cabo por el aparato de estado encabezado por el presidente Vicente Fox, el candidato Andrés Manuel López Obrador llevaba una ventaja de alrededor de 8 puntos porcentuales, y se realizó de manera que el artificio fuese de pocos votos por sección distrital pero en un inmenso número de lugares, así como a través de inmorales campañas de miedo mediante los sistemas mediáticos de Televisa y TV azteca principalmente.

fácilmente a los sujetos que asisten, ya sea por primera vez o no, a algún evento ska.

Del mismo modo, muestran conductas de interés sobre temas como la política o economía en tanto les afecte; muestra de ello son las letras de las canciones que son populares para estos jóvenes¹⁵. Se definen como antifascistas, haciendo de la discriminación y la obediencia una entidad inoperable; la gama cromática que los define (blanco y negro), sugiere la comunión entre los polos opuestos de cualquiera de las formas que existan, ya sean de raza (étnicas), de religión, de sexo (género). Un sector importante de este movimiento lo representan las “skingirls” y las “rudegirls” (chicas pelonas y rudas), que se han asociado para defender al sector femenino. Por su filosofía, los jóvenes ska comparten muchas de las demandas de los grupos más vulnerables, entre los que se encuentran la lucha zapatista, los derechos para los homosexuales, los enfermos de sida, así también expresan su coincidencia con grupos de izquierda con quienes comparten su interés por los obreros y campesinos, además de su rechazo a la ultraderecha empresarial neoliberal.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil skato

Se ha hecho mención de los orígenes jamaicanos del ska y su relación con el punk inglés de la clase obrera, y se han comentado algunas de las características de su apariencia y el motivo de ellas, ahora se tratará de ampliar esta última información. Desde el principio, su estética era uno de sus signos de identidad, aparte de la cabeza rapada les gustaba vestir elegante, y usar sobretodo camisas de las marcas *Ben Sherman*, prendas *Fred Perry*, *Crombies*, *Harringtons* y botas *Doc Martens*. Se solía emplear jeans y por las noches de fin de semana muchos optaban por algo con más clase, como elegantes trajes de tres botones. Estos *skinheads* no tienen nada que ver con los grupos neonazis o xenófobos, aunque su apariencia física se parezca a la de los seguidores de estos grupos por la relación que se dio; los *skinheads skatos* están

¹⁵ Ver la canción “La carencia”, en *Compañeros musicales*, Panteón Rococó, Sony Internacional, México, 2002; así también “El circo”, en *El Circo*, La Maldita Vecindad, BMG Ariola, México, 1991.

contra el racismo y conviven en pluralidad cultural. Sin embargo, la aparición de los *skins* violentos por la prensa amarillista hizo que se ensombreciera la escena y se llegó a afirmar que esta asociación entre *skins* y *Reggae* presentaba un serio obstáculo para la aceptación de esta música en Inglaterra.

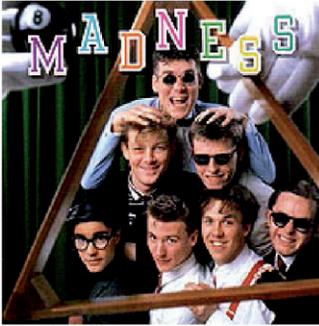
En Latinoamérica (que se caracteriza por mezclar ritmos caribeños como merengue, salsa, boogaloo, cumbia, samba), destacan varios grupos, cuyas letras denotan un alto contenido social y combativo, producto de su momento histórico. Una de las primeras bandas que surgieron fue La Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio de la que obtienen sus influencias grupos de rock populares como Café Tacuba, Tijuana No, Santa Sabina, entre muchos otros. Del mismo modo, en los noventa aparecen grupos con una enorme influencia del ska surgidos del underground mexicano, tales como Los Estrambóticos, Los de Abajo, Santísima Trinidad, La Matatena, La Tremenda Korte, Sekta Core. Finalmente, a principios de este siglo se observan grupos cada vez más puros de la escena del ska, Salón Victoria, Panteón Rococó, La Zotehuela, Nana Pancha, Inspector, entre otras. Cabe mencionar que el Foro Alicia en la Colonia Roma, el Faro de Oriente en la Calzada Zaragoza, el Chopo en Buenavista, entre otros han sido algunos de los espacios más propicios para el desarrollo de este movimiento en el D.F. (Analco, 2005).

La indumentaria depende del evento en el que se encuentren, así como de la intención de su portador, y consiste en lo siguiente: para el vestir diario, no parecen distinguirse de la mayoría de la gente, aunque se pueden identificar por algunos rasgos tales como las botas o tenis, pantalones de mezclilla sin marca, tirantes, colores de manera muy discreta; no obstante, para las fiestas o toquines, como cualquier otra identidad juvenil, utilizan lo más evidente, pantalones tumbados que llegan a media cadera, gorras bicolors (blanco y negro) haciendo juego con los tirantes, las chicas peinadas con colitas de manera infantil, muchos de ellos cargando sus muñequitos de peluche, no por cursilería, significan la protesta contra la infancia perdida de aquellas niñas o niños violados, muertos de hambre y excluidos; otros usan máscaras de lucha libre que se ponen al momento del baile y representan a la clase proletaria y obrera, la más reprimida en esta sociedad, símbolos de la cultura popular mexicana como analogía de lo que

Paz (1973) habla en su laberinto: muerte, dolor, soledad, desamor, penumbras. Algunos visten como los punks, rapados, con pantalones de mezclilla ajustados, botas industriales, tirantes, y chamarras negras abombadas, éstos son los *skinheads*. Hay otros que visten como los gánsteres de las películas, sombrero, traje amplio, camisa blanca, zapatos bostonianos, chalecos, corbata, éstos son los *rude boys*. Entre las chicas hay algunas rapadas, pero en su mayoría visten como rockeras. En algunos eventos, el ritmo del baile que no es otro que el que ellos llaman “slam” –pogo para los punk–, consiste en brincar al compás de la música ocupando el lugar de otro ya sea empujándolo o arrollándolo literalmente; suele parecer violento pero es parte importante del rito simbólico de la diversión; en otros toquines todos danzan frenéticamente en su lugar. Los cantantes de los grupos en el escenario mueven este cuerpo de mil cabezas a través de manifestaciones que son del agrado de público, tales como “¡orgullo obrero!”y “¡orgullo proletariado!”, produciendo el estruendo por parte del monstruo.

Vale decir que la indumentaria actual que exhiben, surge de los grupos de jornaleros y obreros de los años cincuenta, tales como botas industriales similares a los punk; sin embargo, con el bricolage mexicano también aparecen otras formas de vestido, retomadas sí de los años cincuenta, pero a partir de los pachucos con la moda chicana o chola, cuyo paradigma por excelencia es el famoso actor Germán Valdés “Tin Tan” con sus tirantes, camiseta blanca o camisa elegante, pantalones y sacos grandes, sombrero, pero no sólo por la apariencia, sino por lo que representa como resistencia fronteriza a la imagen comercial del México de esa época. Incluso, algunos de los músicos han retomado no sólo la imagen del pachuco como referente, sino que lo han fetichizado convirtiéndolo en el modelo de la apariencia ska en México.

29)



30)



31)



32)



Skatos. Iconografía y música de esta identidad. En la imagen 29 se encuentra la portada de un disco del grupo Madnnes; la imagen 30 es un botón que muestra elementos formales característicos del ska; la número 31 es un cartel de invitación para un *toquin* el 12 de julio de 2003 en Sonora; en la imagen de la derecha, el célebre cómico mexicano Tin Tan, símbolo del ska en México.

1.3.6. Hiphoppers

Generalidades de la identidad juvenil Hip Hop

El movimiento hip hop se origina a mediados de la década de 1970 en los barrios negros e hispanos de Nueva York, Estados Unidos (Potter, 1995). Muchos de sus iniciadores fueron influenciados por el aspecto organizativo de movimientos musicales y sociales anteriores y trajeron este espíritu con ellos al crearlo como una cultura. Comenzando el año de 1956 el mundo vio cómo África comenzó a romper los grilletes del imperialismo y el colonialismo, lo

cual catapulta el orgullo de los Afroestadounidenses y comienza la historia del "Movimiento de Poder Negro". También, grupos de inmigrantes mexicanos llamados "chicanos" y otras minorías participaron con sus propios movimientos alrededor de 1965. Algunas de las organizaciones que se erigieron fueron los *Boinas Cafés*, los *Young Lords*, los *Panteras Negras*, el *Movimiento Rojo*, entre muchos otros. La "democracia" norteamericana tuvo que tomar medidas, que fueron poco afortunadas, engendrando mayor encono entre los grupos e incluso batallas interraciales.

Durante y después de los ataques sobre los movimientos negros y de protesta de este país, los niños que estaban creciendo tendrían que enfrentar esta sociedad en transición. Hubo cambios, pero todavía se mantendrían algunas constantes, una de las cuales serían las artes como un vehículo de expresión y protesta. Como movimiento cultural, el hip hop se suele definir por sus manifestaciones comerciales (la venta de discos, las personalidades dinámicas de súbitos millonarios y el *bling-bling*¹⁶, el oropel y su encanto). Este aspecto comercial del movimiento cultural –con algunas notables pero raras excepciones– llevaría a mucha gente a concluir que el mercado se impuso a las ideas de integridad cultural negra en la mentalidad de los jóvenes artistas negros.

El hip hop nació con el llamado *rap* como estilo musical que se distinguió por evolucionar de las formas primigenias de las canciones religiosas (*gospel*) de la raza negra en Estados Unidos y emparentado con el *rhythm and blues* a la que se le fueron añadiendo otras artes y modos de expresión que han pasado a ser parte del hip hop tales como poesía y moda. Así, como se ha mencionado arriba, las raíces de la cultura hip hop se remontan a las bases de la cultura afroamericana de los Estados Unidos y su historia por lo que es un "movimiento negro" en un principio. El término hip hop proviene de la lengua inglesa, emana del "slang" o caló de la gente de raza negra. Supone la referencia sonora del acto sexual, aun cuando es realmente difícil de traducir el término. Empero, fue empleado desde los años setenta del siglo pasado para señalar a la cultura juvenil posterior al *Rock and Roll*. Como el

¹⁶ El "bling bling" se entiende como la parafernalia de accesorios que consta de cadenas de oro usados como collares y pulseras, así como de pendientes y anillos muy grandes y enormes relojes dorados.

jazz y el *Rock and Roll* en el pasado, el hip hop ha convertido a la juventud de la clase obrera estadounidense, y a los afroamericanos en particular, en un crisol cultural para el mercado internacional.

Su poder emblemático adopta diversas formas, según las reivindicaciones y los objetivos políticos de sus adeptos. Algunos utilizan el hip hop para atacar la pobreza, la opresión y la corrupción. Otros atentan contra la ortodoxia cultural, glorificando la violencia, el materialismo desenfrenado y una abierta misoginia. A menudo esos elementos contradictorios se dan simultáneamente. La moda de la ropa ancha es más común en los Estados Unidos que en otros países, otorgándole un gran aprecio a la marca de ropa *Adidas* y a su viejo logotipo. Lo normal es que la sudadera tenga una capucha y aparte lleven una gorra, también suelen llevar colgada una cadena. Aquí cabría mencionar que existe una corriente actual de este movimiento en el ámbito musical que se llama *gangsta* (pandilla), relacionada con grupos de apariencia delictiva que se visten a la usanza de los famosos gánsteres de principios de siglo XX, pero con colores mucho más llamativos, y llenos de accesorios dorados y ostentosos (moda *bling-bling*).

Básicamente se trata de un movimiento, al igual que los anteriores, que surge de la necesidad de identificarse ante el resto de la sociedad, “bajo los mismos argumentos de exclusión y marginación social y económica” (Potter, 1995). Alrededor de 1980 el movimiento se difunde a una gran cantidad de ciudades estadounidenses, así como a Centroamérica y Sudamérica, incluso llega a algunas ciudades de Europa, África y Asia. Como en toda caracterización juvenil, se pueden observar los prejuicios que surgen a raíz de las formas de organización, conductas, estéticas, de los jóvenes. En el caso de los jóvenes hip hop, se les relaciona con drogas, pandillerismo, violencia, destrucción, embarazos no deseados, vandalismo (por el graffiti), entre otras muchas cosas. Si bien es cierto, de alguna manera, que todas estas características son mayormente observadas en clases socioeconómicas vulnerables, no es, necesariamente una condición de vida, o parte de la filosofía de vida.

Algunos grupos conservadores –partido republicano estadounidense, o su homólogo acción nacional en México– han llegado a culpar de los problemas de creciente violencia en las escuelas secundarias a la influencia que ejerce la música hip hop

en los jóvenes. Lo que sí es verdad, es que el contenido de muchas de las canciones tiende a abordar los problemas propios de las comunidades más vulnerables, no sólo como descripción de su propia condición, sino como crítica al sistema que los mantiene en tales condiciones. Cabe aclarar, que los actos de discriminación racial violenta a los que son sometidos en muchos casos los afroamericanos, y han sido exhibidos en los medios masivos, –cuyo caso paradigmático contemporáneo es el de Rodney King en 1991, que causó una violenta reyerta en Los Angeles en 1992 ante la negativa de castigar a los policías abusivos– no ayudan en nada a lograr una comprensión siquiera mínima de la problemática juvenil en general.

En México, al igual que en países de Centro y Sudamérica, este movimiento es retomado de sus orígenes, realizándoles adecuaciones de acuerdo con el contexto sociocultural de cada región. Por ejemplo, en nuestro país la población que se considera que pertenece a este movimiento es relativamente baja en comparación con otras culturas juveniles; son las mezclas de cumbias y hip hop lo que se vuelve popular, tal es el caso de la música, con sus respectivos bailes, como el llamado *chúntaro style*, originado en los barrios del este de Los Angeles, California; otro ejemplo es el popular grupo estadounidense de origen mexicano Cumbia Kings, quien mezcla ritmos de cumbias con hip hop, así como en las vestimentas que portan y los ademanes y bailes que realizan. Por su parte, en Puerto Rico (que forma parte de la llamada Unión Americana), donde se tiene una fuerte población que emigra principalmente al Bronx, Nueva York, sí existe un amplio número de seguidores, con El General como uno de sus representantes más populares. Del mismo modo, en la región norte de Sudamérica, especialmente en Venezuela, Colombia, y Panamá, entre otros, surge la combinación de hip hop con ritmos de aquellos lugares como la salsa o el merengue, dando como resultado el baile que ahora se ha vuelto popular, el reggaeton¹⁷. Cabe señalar que a principios de los 90, apareció el grupo que puede considerarse el

¹⁷ El Reggaeton es un género musical muy pegajoso y bailable creado en los últimos años. Como todo género vivo y cambiante lleva años escuchándose, fusionándose y evolucionando en lo más profundo del *underground* de algunas discotecas caribeñas para finalmente tomar forma y empuje en Puerto Rico integrando a diferentes géneros urbanos, del barrio, de la calle, como el *hip hop*, el *Rap*, el *Reggae* jamaicano y por supuesto la *Plena*, la *Salsa* y la *Bomba* (géneros musicales típicos boricuas).

precursor del rap mexicano, Caló, que comprendía un MC (*master of ceremonies*) y cuatro bailarines que rimaban, cantaban y bailaban instrumentales estilo *house*.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil Hiphoppero

La cultura hip hop se compone de cuatro formas básicas de expresión: el DJ (*Disc Jockey*) o *DJing*, el MC (*Master of Ceremony* o *emceen*) o *MCing*, el B-Boy (*Breakdancer Boy/Girl*) o B-Boying y el Graffiti. El primero se refiere a la música, el segundo a la voz, el tercero al baile y el último al arte visual que se desarrolla en esta cultura. Cada una de estas expresiones tiene identidad propia y su importancia individual, pero todas se entrelazan y llevan en sus raíces el estigma del barrio. El *emceen* o como lo llamamos hoy en día *rap* o *raggamuffin* viene de una tradición africana que se conserva en Jamaica y que fue llevada a Nueva York a principios de 1970 por un DJ jamaicano. El *emceen* de aquella época en la música jamaicana se basaba en decir frases para animar al público, haciéndolo sobre los *dubs* o parte instrumental de los discos; este estilo es llamado *Dee Jaying* o *Toasting*. El *dub* se refiere la manera de alargar los *break parts* o partes instrumentales o de percusión de los discos, utilizando dos discos idénticos y un *audio mixer* o mezcladora de sonidos; ésta es la primera forma de DJing. Hoy en día el DJing que comienza en el hip hop se ha llevado por algunas personas al *turntablism* (uso de tornamesas para mezclar). Un *turntablist* es una persona que utiliza un tornamesa, un plato no sólo para mezclar música sino para crearla. Dentro de este arte se desarrollan distintas técnicas, y la más conocido es el *scratch* (rascar), que es literalmente mover el disco produciendo un sonido que el DJ maneja de la manera deseada.

El b-boying o *breakdance* comienza en la mitad de los años 60s con el *good foot*, una forma de baile de la época nombrada de esa manera por una grabación de James Brown del mismo nombre. Esta forma de baile que da origen al *breakin* comienza cuando se empiezan pasos de baile ejecutados en el suelo. Este estilo se va desarrollando en conjunto con el *emceen* y el DJing en la costa este de los Estados Unidos, pero en California en la misma época se va desarrollando otro estilo de baile que su fusionará con el b-boying

de la costa este a mitad de 1970. Este estilo de baile se conoció con el nombre de *Electric Boggie*. Este tiene diferentes estilos pero el que lo origina es el baile del robot. Este baile comienza a partir de la influencia de las series televisivas como *Perdidos en el espacio*.

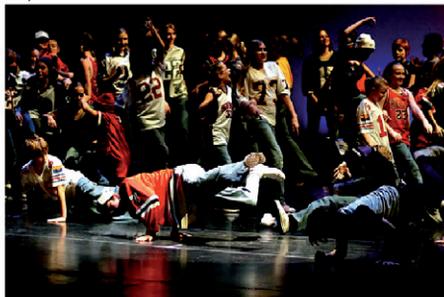
Posteriormente entran fusiones del jazz y la mímica. El b-boying en general hoy en día es el estilo de baile dentro del hip hop más conocido y de más aceptación pero no es la única forma de baile. El graffiti siempre ha existido pero el desarrollo artístico del graffiti se debe a los jóvenes *hiphoppers* de New York en especial en *Boogie Down Bronx*. El “dañar” como dicen ellos se basa principalmente en el pintar con aerosol. En su mayoría lo que se pinta es el nombre de los artistas pero también se hacen imágenes y todo aquello que el artista quiera. Además de ser una forma de pintura difícil y de gran valor artístico es parte de ese afán por tener prestigio en el ghetto. Todas las formas de hip hop tenían algo en común, le daban nombre y “status” en el barrio a sus protagonistas. Cabe resaltar que existen distintos tipos de graffiti, así como evolución en el trazo. Algunos de los autores de estos escritos callejeros se les denomina *taggers*, cuyo significado se relaciona con el autor del escrito. Es decir, se pintan o rayan muros con el fin de establecer una situación de competencia sobre el territorio abarcado.

Una de las características particulares es su forma de hablar, un poco extraña para el resto de la gente, se le conoce con el nombre de *lingo*. La forma de vestir del rapero es muy singular, se les ve con medallones, gorros y pañoletas, y la característica principal es usar ropa extragrande (XXL). Este estilo de vestimenta los diferencia de los demás, los hace ver como una clase social diferenciada del resto. Se dice que su origen en Estados Unidos se debe a que los negros no tenían dinero y la ropa la heredaban de sus abuelos, padres o hermanos mayores, por eso la ropa era siempre más grande; luego, el hip hop fue identificado con ese tipo de vestimenta por el resto del mundo. Entre los seguidores del *gangsta rap* se observa la iconografía gángsteril, con dibujos y mensajes que ensalzan la delincuencia y el enriquecimiento rápido. Las estrellas del *gangsta rap* a menudo lucen trajes inspirados en el cine de gángsteres, pero en colores más llamativos.

La estética *bling- bling*, popularizada especialmente por los *rappers* de estilo *gangsta*, se basa en la ostentación de la riqueza

mediante joyas (en un principio de oro, pero después se impuso el platino), ropa de marca, pieles. Por otro lado, las mujeres en el hip hop marcan un papel importante; con el pasar del tiempo la mujer se fue ganando un lugar en el submundo llegando a ser igual o mejores en las ramas que identifican a este movimiento. Hay que señalar que mucha de la moda *hiphoppera* se encuentra dentro de los espacios deportivos y viceversa, especialmente dentro del fútbol americano y el básquetbol profesional en Estados Unidos. Es así, que una gran parte de los anuncios comerciales de la Asociación Nacional de Básquetbol y la Liga Nacional de Fútbol (NBA y NFL por sus siglas en inglés, respectivamente) son interpretados por jugadores negros luciendo los nuevos productos deportivos (ropa deportiva, balones, tenis) de alguna marca, especialmente Adidas y Nike. Esto se debe, principalmente, al hecho de que un número bastante alto de estos jugadores son afroestadounidenses.

33)



34)



35)



36)



Hiphoppers. Algunos códigos de la identidad hip hop. En la imagen 33 se observa a un grupo de jóvenes bailando breakdance; en la siguiente imagen el jugador de básquetbol Iveson y Michael Jordan, el primero vestido a la usanza del hip hop; la imagen 35 muestra el "bling bling" de esta identidad; en la última, el famoso cantante Eminem, uno de los pocos raperos blancos.

1.3.7. Metaleros

Generalidades de la identidad juvenil Metal

El heavy metal (Duna, 2005), es una corriente del rock que en su sentido literal se define como metal duro o pesado. La expresión heavy metal tiene un origen literario: un personaje creado por el narrador estadounidense William Seward Burroughs en su peculiar código metafórico, al que da vida en *La máquina blanda* (1961), llamado Chico Heavy Metal. Estos términos fueron utilizados por el crítico de la revista *Rolling Stone* y más tarde novelista y editor Barry Gifford para aludir pocos años después al movimiento de recuperación del *Rock and Roll* en su línea más radical, que encabezaron algunas bandas británicas y estadounidenses. Serán sobre todo grupos como Deep Purple con su álbum *Shades of Deep Purple* (1968), Led Zeppelin con la publicación a principios de 1969 de su primer álbum *Led Zeppelin*, y Black Sabbath, los que inauguran la era de las superbandas de rock y marcan las líneas maestras del heavy metal, al extremar aún más la postura enérgica adoptada por el *hardcore* y el *glam* en las postrimerías de la década de 1960. La confrontación artificial planteada entre una supuesta y homogénea actitud dura en el rock y la correspondiente línea blanda, de la que fueran principales exponentes respectivamente las bandas británicas The Rolling Stones y The Beatles, se reproduciría en los primeros tiempos del heavy metal.

Las distinciones de los especialistas, en este caso, no sólo ponían énfasis en la fuerza sonora de las bandas, sino asimismo en la eterna confrontación entre los defensores del retorno a las esencias puras y duras del rock americano, y la ambición y el ansia de variedad que animaban la creatividad de los músicos del Reino Unido. En consecuencia, el heavy metal, en una primera etapa, se configuró sobre la marcha con el propósito de redefinir y reivindicar el rock genuino, y por oposición a la decadencia general de los grupos e intérpretes representativos del mundo del rock —este mismo carácter de reacción contra el estancamiento alumbraría el punk a finales de la década de 1970—, que lo condenaba a ser caricatura de sí mismo y juguete sometido a la dictadura de la comercialidad impuesta por las grandes casas discográficas.

Más afines a las influencias del *blues* y el *rhythm and blues*, los músicos de heavy metal alzaron el estandarte de la insumisión y la rebeldía inherente al rock en oposición abierta a las prácticas de las estrellas del rock. En el aspecto técnico, esta actitud se fundamentaba en una prueba constante de fuerza instrumental donde primaba la autenticidad de la acción sobre el virtuosismo musical. Potentes baterías, guitarras coléricas y vertiginosas, bajos de tormenta, voces que ensalzan la rabia del marginado y del marginal o una fantástica pesadilla anticonvencional dirigida contra la narrativa ortodoxa y el ingenio chocante o absurdo de las letras del rock clásico y la sociedad establecida, tradicional y conservadora, satisfecha e intolerante. Todos estos elementos generales, como es lógico, se verían sometidos a grandes cambios con el paso de los años, puesto que en los principios de la andadura del rock metálico sus rasgos de identidad estaban por consolidarse. Ello puede advertirse en la pluralidad de caminos seguidos por gran número de bandas hasta que adquieren conciencia de su verdadera orientación y, de una forma más evidente, contrastando la forma en que sus temas evolucionan en el tiempo.

Al metal, se le ha definido como un movimiento con tendencia bélica, rebelde y oscurantista, por ende con actitud agresiva e imponente. Su origen ideológico y estético se remonta a la época medieval y a su ideología pagana, cuya contraparte a toda creencia cristiana se apoya en el ateísmo o satanismo. Su filosofía es mayormente de influencia nietzscheana y de Antón Sandor la Vei, precursor del satanismo y la Biblia negra. En términos generales se basa en el hedonismo soslayando lo que dicte una religión de origen cristiano. Así, el paganismo es una gran influencia en esta corriente, el misticismo de la misma y su proximidad con la naturaleza, así como la creencia en demonios y su poder sobre el conocimiento de la humanidad y su presencia en el mundo espiritual y material. Se enaltece todo aquello que blasfeme la figura de un dios cristiano. Como Judas Iscariote, Caín, Bathory, teniendo una relación musical directa con la corriente dark, en su parte más radical.

La cultura épica es bastante concurrida en la ideología, además de la demonología, y conocimientos ocultos, por lo que rescata mundos de fantasía y lúgubres. Existen también

denominaciones en las que la violencia y la perversión lujuriosa es el principal motivo para generar un movimiento musical e ideológico en torno a ello. Los lugares de reunión particularmente son bares o espacios donde se da apertura a la expresión de este tipo. En Latinoamérica este movimiento musical ha crecido observándose una infinidad de grupos, algunos más conocidos que otros, tales como Rata Blanca, Hermética, Malón en Argentina, Luzbel, Transmetal, Khafka en México, Arcángel en Venezuela, entre muchos otros. En nuestro país es en grandes lugares donde se presenten grandes exponentes de estos géneros, lugares tales como el Circo volador, Salón 21, Arena López Mateos, entre otros, en la Ciudad de México; sin embargo, no es exclusivo de estos lugares, también pueden ser terrenos en donde se conglomeren por acuerdo a escuchar bandas y convivir. Sus intereses son, en general, la colección de discos, la demonología, el uso de ropa oscura, los instrumentos musicales, la cultura bélica, las imágenes, dijes y literatura de terror.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil Metalero

Para iniciar este apartado hay que señalar que el Metal se escinde en varios tipos o subgéneros, en los que se diferencia por ciertas características de contenido y forma y de los que forman parte distintos grupos, cada uno otorgándole particularidades que los diferencian pero, a su vez, coincidiendo con lo propio de esta corriente musical. Entre los distintos tipos de Metal a los que se hace referencia se encuentran el Death, el Power, el Heavy, el Hard, el Black, el War, el Nu Metal, entre muchos otros. Así también, los jóvenes metaleros advierten interés en otros géneros tales como la música clásica o culta, el electrodark, que es una combinación de música dark con electrónica propia de los raves, el gothic, el progresivo, entre otros. Existe un factor que caracterizó al metal desde sus inicios, el rechazo que recibió por parte de la crítica especializada y de los medios musicales acostumbrados, reflejo del patente rechazo social y generacional. En sus inicios, el heavy rock designó de una forma genérica a jóvenes que no sabían cuál era, en concreto, el proyecto específico que pretendían llevar adelante. Tal es el caso de Deep Purple, que en sus primeros tiempos

integran músicos de *rhythm and blues*, una guitarra dura, y una batería característica y energética. Sus primeros temas dan lugar a una primera época donde se imprime un carácter sintético entre el *blues*, el rock sinfónico más denso y algunas resonancias tomadas de The Beatles; ya en la segunda época, que arranca en 1970 es una contundente muestra del metal de este momento.

El origen de Led Zeppelin es muy distinto, surge en 1968 a raíz de la dispersión de los componentes de Yardbirds, entre los que destacaban las guitarras de Eric Clapton, Jeff Beck y Jimmy Page. Este último, se asocia con el bajista John Paul Jones y con el cantante Robert Plant. Con Keith Moon, batería de The Who, graban su primer álbum *Led Zeppelin* en enero de 1969 y hacia finales del mismo año aparece *Led Zeppelin II*. En 1970 llegará la tercera entrega de la que ya se conoce como serie Zeppelin, y la cuarta al cabo de unos meses. En menos de un año, se convierten en la banda más original e innovadora de la década, al remontar las influencias procedentes del movimiento *mod* y sus inequívocas raíces blues rock, en beneficio de un sonido inconfundible, duro, intenso, cargado de estruendos, donde se concilian la guitarra de Page y la voz de Plant.

No obstante, como es frecuente en el universo del rock, el éxito mundial, y de un modo concreto el culto que despierta el tema *Stairway to Heaven*, desencadena la oleada de artículos y reportajes que presenta a Led Zeppelin como satanistas enloquecidos, hippies de última hora traidores a los ideales del mundo libre, comprometidos en cambio con la lucha del pueblo vietnamita y las drogas duras y, por si fuera poco, según las mismas fuentes, involucrados en terribles y sombríos sucesos de sangre, ceremonias orgiásticas, sacrificios y ritos de magia negra. Por su parte, los también británicos Black Sabbath, procedentes de Birmingham, emprenden su carrera por las mismas fechas que Led Zeppelin, pero el éxito les sorprenderá a partir de 1970, con el lanzamiento en Estados Unidos de *Paranoid*, un álbum que al tiempo que asume algunas de las influencias más claras del *glam* rock, herencia frecuente en numerosas formaciones metálicas como Alice Cooper, David Bowie y Lou Reed. Sus puestas en escena ensalzan atmósferas misteriosas, oscuras, relatos de terror que se conjugan con impresionantes pesadillas tecnológicas y anuncios apocalípticos, elementos que sostenidos por el carisma del solista

Ozzy Osbourne, enamorado de las historias medievales y las leyendas vampíricas, abrirán un episodio singular en el rock de las últimas décadas.

Como consecuencia del éxito de las tres grandes bandas antes mencionadas (Led Zeppelin, Deep Purple y Black Sabbath), a principios de la década de 1970 arranca la oleada de las que serán las más características formaciones de heavy metal, y se manifestará por diversos frentes; destacan los estadounidenses Kiss, Van Halen y Aerosmith; los británicos Judas Priest, Rainbow y Motörhead; los alemanes Scorpions; los canadienses Rush; los australianos AC/DC. Más tarde, durante las décadas de 1970 y 1980, mantendrán las esencias en contraste con las líneas musicales que proliferarán en Estados Unidos y Gran Bretaña a partir del estallido punk, la escuela metálica denominada AOR (Adult Oriented Rock) o “de nueva ola”. Esta reacción estimulará a partir de 1977 y de forma ininterrumpida hasta los años noventa la aparición de bandas tan destacadas como Iron Maiden, Def Leppard, Saxon, Whitesnake, Metallica, Megadeth, The Cult, WASP, Mötley Crüe, Bon Jovi, Skid Row, Twisted Sister, Anthrax, Pantera, Sepultura, entre otras; al mismo tiempo se evidencia la relación con diversos géneros musicales –con preferencia el punk, el grunge, el rap y numerosas corrientes de rock alternativo–, así como el periódico resurgir de formaciones míticas (Deep Purple, por ejemplo), orientaciones que lejos de estancar la creatividad del rock metálico le aportaron interesantes perspectivas.

La imagen del joven metalero inicia con su vestimenta, la cual se compone de ropa oscura con accesorios de metal (cadenas, anillos, pulseras, aretes) plateado, los colores complementarios pueden ser blanco para contrastar, rojo y a veces morados; cadenas, antimosh (brazaletes con púas, picos), cinturones de balas (carrilleras), de estoperoles, botas con picos, con plataforma, con estoperoles también, todo aquello que sea plateado. El cabello largo es una constante muy común tanto en hombres como en mujeres, asimismo las perforaciones, en cejas, boca, lengua, nuca, incluso brazos, pezones, cuello y orejas, con motivos satánicos, herejes, agresivos, de imágenes demoníacas o leyendas de la misma influencia; son normalmente tatuajes a una sola tinta, negra, ya que reflejan mayor crudeza, ocupan brazos, espalda, pecho y cuello. Mientras mayor sea la extensión de los tatuajes en el cuerpo

es visto como una persona atrevida, rebelde y entregada al movimiento, así dependiendo de lo que traiga tatuado es lo que refleja en lo que cree, su ideología y actitud ante la vida. Se estilan botas, pantalones muy ajustados de piel, o de cualquier otro material modificados con adornos, igualmente chamarras de cuero y playeras con impresiones de logotipos de grupos o imágenes grotescas alusivas a la corriente.

En el caso de los artistas del tipo hair metal, se visten con la indumentaria clásica, pantalones de cuero ajustados, chaqueta de cuero, indumentaria de color negro y pelo largo, pero con ciertas variaciones; el pelo es largo, rizado hasta la extravagancia, demostrando que no es necesario verse “bonito” para estar dentro de los estándares de un artista. El uso de maquillaje no es poco frecuente, incluyendo labios pintados y otros tipos de maquillaje como los Twisted Sister. Estos elementos y el hecho de que los artistas poseían grandes dotes artísticos, como la voz con escala de mandíbula en Guns N Roses con la elección de cuerpos delgados y de contextura normal, daban a los representantes un aspecto definitivamente original y propio del metal. Por su parte, el baile que realizan los seguidores de metal es el conocido como *Slam*, conocido aquí, de manera similar a la cultura ska, como la colisión de cuerpos entre los espectadores, pero agregando la agitación de cabezas de arriba hacia debajo de manera enérgica y al compás de la música, así como movimientos como si tocaran una guitarra eléctrica.

37)



38)



39)



Metal. Algunos rasgos iconográficos del metal. En la imagen de la izquierda se encuentra un cartel de invitación a un evento de metal el 11 de noviembre de 2001 en Sonora; la imagen 38 muestra al famoso grupo de metal Rammstein; la imagen 39 se trata de la portada de un disco del grupo Korn.

1.3.8. Fresas

Generalidades de la identidad juvenil fresa

El término “fresa” no tiene una connotación clara. Desde hace tiempo, los llamados “fashion” o “pirrurris”, como también se le ha llamado –especialmente mujeres–, que se encuentran en una posición socioeconómica de cierta opulencia, o que advierten formas culturales (gustos, vestimenta, conductas, lenguaje) preciosistas o refinadas. Otra concepción del término sugiere que la persona fresa es aquella “bien portada”, es decir, que no bebe en exceso, no fuma ni toma drogas, no usa lenguaje soez. Cabe aquí señalar que suele oponérsele el término “naco”, que es precisamente lo opuesto. Sin embargo, en la actualidad estos jóvenes ya no necesariamente son de clase económica alta o “bien portados”; con “la simulación como forma de vida” (Baudrillard, 1993), aparecieron los imitadores, es decir, los jóvenes que aun cuando no son de clase acomodada o de costumbres aceptadas socialmente, aparecen con aspiraciones de “fresa tradicional” y con apariencia similar, pero con conductas propias de otras identidades, en el sentido de consumo de drogas, alcohol o cigarros, así como de lenguaje soez.

De ideología superficial, a los fresas se les relaciona con grupos llamados “snobs” y “yuppies”; el primero se refiere a las

personas pretenciosas con aspiraciones o modos de vida de entretenimiento costoso, mientras que el segundo sugiere que son gente que apuesta, por todos los medios a su alcance, lograr una posición laboral económica y, por ende social en los círculos en los que se desenvuelve. Del mismo modo, uno de los aspectos más importantes de su mundo de vida es la moda; ya sea que se reúnan en los lugares “más prestigiados” (o más caros), que vestan la ropa de marca o diseñador de mayor precio y que se encuentran en los modelos que exhiben los medios masivos (televisión, revistas, cine), que manejen autos costosos nuevos, que escuchen la música pop de ciertos grupos o cantantes con ciertas particularidades, o incluso, que modifiquen su apariencia para ceñirse al estereotipo de belleza socialmente aceptado (teñido de cabello, lentes de contacto cosméticos, lipoescultura). Sin embargo, toda esta parafernalia tiende a ser sólo superficial, en tanto la moda cambia, suelen adoptar conductas que los creadores de moda recomiendan, tales como “ser rebelde” en el cual llegan incluso a tatuarse o perforarse para parecerlo. En los jóvenes “fresas”, lo importante es la apariencia, es decir, la manera en que dibujan su lenguaje verbal y no verbal para coincidir con el grupo.

En este sentido, se puede apreciar que esta identidad juvenil es fundamentalmente aspiracional, es decir, busca el mayor estatus social, en virtud de que una de sus mayores preocupaciones es la aceptación de los demás, por lo que son bastante susceptibles a la influencia de los medios masivos. Aunque parezca paradójico, es aquí donde se dan los mayores problemas de conducta social entre los jóvenes. Por un lado no están comprometidos con la ideología de algún grupo (ska, dark, punk) en el que pueden seguir un código de conducta y estético bien definido, que les sirve de modelo hasta donde puedan y quieran llegar, es decir, si bien las otras identidades suelen tener sus propios juegos de lenguajes, suelen ser tolerantes con quienes no pueden seguir su ideología de manera tajante hasta que lo pueden lograr, ya que ellos mismos se observan excluidos; esto quiere decir que esta identidad juvenil es la que segrega de mayor modo a los que no son como ellos, vertiéndoles los prejuicios sociales “establecidos” encima, en virtud de la competencia que manejan por ser los mejor adaptados a la realidad social, aunque sólo de apariencia.

Lo anterior se explica en tanto los medios masivos controlan las formas de apreciación de la vida aceptada socialmente, a través del bombardeo sistemático de mensajes de lo que “deben ser” los individuos, y que patológicamente se acepta como código social apropiado, y que esta identidad juvenil explota de manera amplia. Por otro lado, la modificación de la apariencia puede tener resultados deplorables en términos de salud física o mental; ya sea que la aspiración por ser parte del grupo (creación de necesidad por parte de la moda) haga que el joven o la joven se tiña el cabello, utilice lentes de contacto cosméticos o perfore su cuerpo, negando su identidad corpórea original, o incluso cuando este joven, a pesar de todo el esfuerzo realizado no logra su objetivo (lo cual es común por el tipo de necesidad aspiracional obligada y su dinámica de cambio), le lleva a realizar dietas estrictas, a no comer o incluso vomitar (anorexia y bulimia), generando sujetos neuróticos y psicóticos por su obsesión de encajar a través de la apariencia.

De tal suerte, estos jóvenes utilizan su tiempo y su espacio para crear apariencias en todo lo que regula su cosmovisión. Esta realidad no es algo fundado en leyendas épicas, mitos religiosos o pensamientos profundos, sino en la pobreza del momento histórico caracterizado por la hipertecnologización, la posmodernidad, la globalización y, en consecuencia, por el vacío de los contenidos de vida de los jóvenes, cuyos referentes identitarios han sido socavados e intercambiados por los modelos mediáticos. Existen muchos ejemplos de lo anterior, tal como el caso que se observó hace algunos años cuando la marca de ropa “Furo”, sacó a la venta sus prendas de mezclilla con la imagen de Ernesto “Che” Guevara; el público objetivo fueron jóvenes de alrededor de los 15 años de clase media y media alta, los cuales sólo conocen al “Che” por la gráfica generada por la fotografía de Korda, y no por su filosofía e historia de lucha, vaciando de contenido su leyenda y convirtiéndola en un objeto mercantil.

Por este tipo de conductas y estéticas, los jóvenes de esta identidad son criticados por las otras identidades juveniles por la superficialidad de sus saberes, por la vacuidad de sus reflexiones y, especialmente, por la negligencia en la modificación de éstos, aun cuando se observan vulnerables. Cabe señalar que si bien la caracterización parece más crítica para esta identidad juvenil, sólo es para mostrar la vulnerabilidad a la que son sometidos por los

medios y, a pesar de que muchos y muchas jóvenes son conscientes de ello, parece tener más importancia la intención de ser aceptado –cosa que nunca se logra por el sistema de competencia– que el bienestar mental y físico de sí mismos.

Es así, que la música que los caracteriza es también de la misma naturaleza, la llamada música pop (popular), cuyos máximos representantes son de la talla de Thalía, Britney Spears, Ricky Martin, los cuales no son exactamente virtuosos en la composición, el uso de instrumentos o de la voz, sino que están respaldados por grandes empresas que literalmente “hacen” que estos jóvenes consuman sus discos. Este respaldo consiste en el uso de sofisticadas tecnologías para que la voz y el acompañamiento terminen siendo hasta cierto punto armónicos, sin dejar de mencionar el uso de cirugías estéticas y una gran cantidad de maquillaje para encajar con la estética planeada; del mismo modo la llamada “payola”, que consiste en dar dádivas a las estaciones de radio y televisión para que cada determinado tiempo (cada hora por ejemplo) pongan la música de estos “artistas”, lo que resulta en el bombardeo antes mencionado y el ingreso al inconsciente de la canción por repetición. Esto se observa cuando una cualquier persona sin tener necesariamente algún vínculo con estos gustos, de pronto se encuentre tarareando alguna canción que inconscientemente escucharon (muchas veces) en la radio. A estos “artistas” se les ha denominado “artistas de plástico” puesto que fueron hechos de manera artificial, es decir, a través de suplementos cosméticos mediáticos y no de verdadero talento.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil Fresa

La manera de hacer uso de la imagen de los fresas, es a través de su discurso visual y oral. Acerca del primero, no existe un patrón de color o forma, puesto que la moda cambia por “temporadas”, es decir, los diseñadores generan una idea que se plasma temporalmente en los cuerpos de los jóvenes; sin embargo, siempre coinciden en la armonía de los accesorios que acompañan la vestimenta, ya sea por formas, colores o materiales. En cuanto al discurso verbal, también cambian las oraciones pero con menor frecuencia; suelen utilizar muletillas como “wei”, “jelou”, “vales mil”,

“o sea”, entre muchas otras con su peculiar acento de pregunta. El peinado y el maquillaje son también necesarios para completar la apariencia adecuada, el primero debe estar pulcramente cuidado, así como el segundo debe ser de buen gusto. Otro aspecto importante en la imagen es el transporte que utilizan para moverse a los sitios de moda (antros); lo reciente y la marca del automóvil son fundamentales para hacerse ver, aun cuando no necesariamente sean propios, lo importante es llegar en la “carroza” y no en “calabaza”.

Para saber exactamente cuál es la manera más adecuada de ser y estar, se hace uso de uno de los productos que más se venden en el mundo, la revista especializada en belleza. Ésta, no sólo da consejos de maquillajes, peinados, tipos de ropa por temporada en el que incluyen cortes, largos, colores, formas, telas, accesorios, zapatos, ropa interior, sino que además, sugieren las maneras en que deben comportarse con sus seres allegados, ya sean padres, amigos, pareja, profesores, pretendientes, entre muchos. Cabe señalar que estas revistas se han especializado y en escindido por edad del público objetivo, desde las que son para púberes, pasando por las que son para adolescentes, hasta las que son para jóvenes de más de veinte, treinta, cuarenta o cincuenta años. Empero, a pesar de las diferencias entre las revistas por edades, casi todas son similares en contenidos, entres los que se encuentran, pasatiempos, intereses, moda, espectáculos. Los lugares de reunión en los que se pueden observar estos jóvenes son las discos (discotecas) y bares de moda (llamados de simulada manera rebelde como antros), así como en los llamados *malls*, que son centros de entretenimiento con grandes cadenas de restaurantes de comida rápida, cines, videojuegos, pistas de patinaje, tiendas de ropa, entre muchas formas de entretenimiento otras más.

Una característica que merece mención aparte es la música pop, por la cantidad de elementos que observa. La música pop es aquella que, al margen de la instrumentación y tecnología aplicada para su creación, conserva la estructura formal "verso-estribillo-verso", ejecutada de un modo sencillo, melódico, pegadizo, y normalmente asimilable para el gran público. Sus grandes diferencias con otros estilos están en las voces melódicas y claras en primer plano y percusiones lineales y repetidas. Históricamente,

la expresión “música pop” no era entendida como un género musical con características musicales concretas. Era, directamente, lo contrario a la música de culto, a la música clásica. Bajo esta definición entraban estilos como el rock, el *funky*, el folk o incluso el jazz. El pop era entendido como ese gran grupo de músicas para la gente de escasa cultura musical. Con el tiempo, el pop ha ido ganándose su acepción como estilo musical independiente, librándose, además, del sentido peyorativo y negativo social al que se le vinculaba. El pop, nombre que procede de *música popular*, es el género musical más extendido entre la cultura juvenil de principios del siglo XXI. Cabe señalar que la música pop es la que más discos vende en el mundo, esto se debe a que esta identidad es la que mayor número de jóvenes concentra.

A pesar de ser un estilo absolutamente híbrido (pop-rock, noise-pop, britpop, electropop, Twee pop), las clasificaciones más conocidas y aceptadas son: Pop *indie* (independiente), Pop comercial, Pop Electrónico, Pop Tradicional. La proliferación del pop y sus múltiples subgéneros hace imposible que estas clasificaciones representen divisiones puras. En la sociedad de consumo el primer objetivo de un producto es que cree los máximos beneficios posibles y el pop cumple con esta norma. Es uno de los géneros con mayor potencial de consumidores y esto lo han aprovechado las cadenas de televisión para crear artistas del género en programas como “La Academia” del canal “azteca trece” del Grupo Salinas (dicho sea de paso, de ética y moral cuestionables por la forma de obtener su concesión y por su manipulación de información con fines políticos) y “Cantando por un sueño”, del canal de las “estrellas” (también de ética y moral cuestionables por sus intereses mezquinos en términos de tráfico de influencias y manipulación de información) y que tienen grandes audiencias. Sin duda una de las características que definen el carácter de este género es el furor que las estrellas del pop producen en los denominados “fans”, que en español tienen una connotación mucho más seria, “fanáticos”. El mercadeo, la payola, los programas específicos de música pop, la promoción radiofónica y vídeos-DVD son algunas de las manifestaciones de este mundo.

En los últimos años, el llamado *Teen pop* (pop de adolescentes) resurge. Empiezan a aparecer jóvenes cantantes como Britney Spears, quien ocupó los primeros lugares en las listas

de discos más vendidos. A raíz del éxito de Spears, aparecieron nuevos artistas como Mandy Moore, Jessica Simpson o Christina Aguilera. También aparecieron bandas de jóvenes cantantes como Backstreet Boys o NSync. Estos artistas aparecen cotidianamente en los medios de comunicación, muchas veces al margen de su carrera musical. Este *Teen Pop* musicalmente es conocido como “Urban Pop”, inspirado en el R&B moderno. La instrumentación se realiza con sintetizadores electrónicos y con matices de instrumentos tradicionales como guitarras. Hay algunas baladas de grupos como Backstreet Boys o NSYNC que se pueden considerar R&B o Pop/R&B. Actualmente, aunque el pop ha sido mezclado con el rock y el hip hop, nuevas cantantes pop han surgido y mantienen al pop con gran fuerza, tales como Kelly Clarkson, Hilary Duff, Ashlee Simpson y Lindsay Lohan, que manejan ventas muy altas de discos y una gran popularidad en el ámbito musical de la actualidad en la escena internacional.

En México, se le ha dado una gran importancia a este género musical, especialmente porque cada una de las dos cadenas que monopolizan la señal televisiva son dueñas a su vez de sellos discográficos o mantienen “alianzas estratégicas” con ellos. En tal virtud, no sólo otorgaron (y lo siguen haciendo) un enorme apoyo para exhibir en sus programas a los grupos y cantantes “de plástico” que generaron, tales como Timbiriche, OV7, Magneto, Cristian Castro, Luis Miguel, Yahir, entre muchos otros, sino que hicieron uso de la concesión que les otorgó el Estado¹⁸ para que “actuaran” en sus telenovelas, y apuntalarlos con las revistas de enorme circulación que poseen. No hay que olvidar que, en los programas dominicales que exhiben en los horarios más vistos (AAA), se ha vuelto costumbre ver entretenimiento con *sketches*, musicales, concursos, tales como el desaparecido *Siempre en Domingo*, y ahora los mencionados arriba, además de programas que reciclan las historias personales de manera perniciosa (léase *Ventaneando*, *Historias Engarzadas*, *Con Todo*, etc). En

¹⁸ Cabe señalar que, si bien la concesión que otorga el Estado a los particulares para la explotación de una señal radiada de comunicación se encuentra bajo un sistema similar al arrendamiento, ésta es un bien público, es decir, es objeto de derecho constitucional de observancia para la población, por lo que las programaciones que generan estos medios deben (o deberían) estar bajo la tutela del pueblo, es decir, debe existir un órgano público descentralizado para la revisión de tal programación tal como sucede en otros países.

consecuencia, este bombardeo es bastante eficaz para mantener bajo esta dinámica mediática las conciencias de los jóvenes fresas, independientemente del grado aspiracional que presenten. Cabe señalar que los jóvenes que deciden ingresar a este mundo del “espectáculo mediático”, son generalmente obligados a otorgar favores carnales como rito de iniciación a los mercenarios que manejan a los “artistas”, con la presunción de que posteriormente les harán ricos y famosos.

40)



41)



42)



43)



Fresas. Modelización aspiracional. En la imagen de la izquierda se observa a la cantante Thalía, uno de los símbolos de la cultura pop actual; la siguiente imagen corresponde a la portada de la revista TV y Novelas, con otra artista de moda del grupo RBD; la imagen 43 en también una portada de revista muy popular con una famosa cantante estadounidense; en la imagen de la derecha se observa una portada más, pero ahora sólo con la representación icónica del modelo a seguir.

1.3.9. Gruperos

Generalidades de la identidad juvenil Grupero

Se denomina de este modo a esta identidad juvenil, puesto que así se les conoce en nuestro país de acuerdo con la clasificación que de ella han hecho los medios masivos, a pesar de que son al menos tres las corrientes musicales principales las que la permean, a saber, la Tropical (de origen afroantillano), la Banda (de origen de tambora norteña) y la Rural (de procedencia de cantantes o grupos de origen campirano)¹⁹. Sin embargo no son los únicos, también se tiende a incluir en la corriente grupera a la mezcla que de ella se hace con los cantantes rancheros, al mariachi, al son, al guapango, entre otros. Si bien es cierto que se trata de tres géneros distintos con sus peculiaridades de origen y estructura musical, los medios masivos se han encargado de unirlos por la facilidad que implica la venta de productos, así como para diferenciarla u oponerla a la corriente pop; en sentido estricto, estos dos géneros (pop y grupero) generan las mayores ganancias a los medios productores de música en nuestro país.

En este sentido, hay que señalar que la mezcla mediática de estas corrientes musicales se ha realizado como una manera de conjuntar la música que no se considera pop, pero que de algún modo no se observa que atente contra la cultura establecida, tal como suponen hacerlo otras identidades juveniles (punk, dark, hip hop, rave). Es decir, la música pop, así como la que se encuentra en este grupo de corrientes musicales pueden ser consideradas como “políticamente correctas”, empero no así las que realizan críticas tanto formales como de contenido al sistema social. De tal suerte, la única música que es escuchada en los medios masivos es la que no atenta contra estas “buenas costumbres” sociales, por lo que incluso algunas canciones de salsa con contenido social o uso de lenguaje soez o música de banda que exalta las andanzas de los narcotraficantes son excluidas de la radiación mediática, al grado que se han creado leyes que impiden la transmisión pública de sus canciones. Sin embargo, estos músicos se amparan en la libertad de expresión y advierten que la música que hacen, incluso

¹⁹ Serie documental “México Grupero”, Canal Once, producción de Fernando Sáenz de Miera, conducción de Jaime Almeida, 13 episodios, México, Mayo de 2006.

la relacionada a los narcotraficantes sólo refleja la realidad que se observa en la propia sociedad.

La música grupera contiene su propia historia (Carrizosa, 1998). La música tropical o afroantillana, surge en la evolución de la mezcla de ritmos africanos traídos por los esclavos negros a América en la conquista española, con lo que se desarrolló culturalmente durante 500 años. El gospel, el jazz, el R & B, entre otros, permiten generar nuevos ritmos que se pueden aglutinar en la llamada música afroantillana. En países diversos de la zona norte de Sudamérica, Centroamérica y las antillas, aparecen formas musicales que, por su construcción compositiva se relacionan entre sí, llegando a mezclarse de manera amplia. Por ejemplo, en Cuba emerge el mambo y el chachachá, en Venezuela la cumbia, en Jamaica el reggae, en República Dominicana el merengue y la bachata, entre muchos otros. Cabe señalar que esta corriente musical es la única que no es una derivación directa del Rock and Roll, aun cuando en algunos subgéneros se mezcla con éste, tal es el caso de la música ska.

Por su parte, la música de banda surge de las agrupaciones de músicos (generalmente de oído o empíricos) que cantan “corridos²⁰” en las poblaciones principalmente del norte de país²¹; a través de los años estas agrupaciones se modernizaron e ingresaron al mercado con la tecnología actual (guitarras y bajos eléctricos, sintetizadores, propios del rock) y con trajes más vistosos, pero sin perder lo característico de su origen. Es importante señalar que esta “modernización” es influenciada por los grupos de música *country* del sur de los Estados Unidos, quienes tuvieron una revalorización por parte de su sociedad a finales de los años setenta del siglo XX. Del mismo modo, se incorporaron

²⁰ El corrido es una forma musical y literaria popular de la cultura mestiza mexicana. En muchas poblaciones rurales de México se cantan corridos al compás de las guitarras, cuyos temas son amorosos, crónicas de sucesos naturales, y desde luego relatos de hechos históricos que vienen desde los días de la Independencia, pasando por los episodios de la Reforma y hasta las convulsiones de la Revolución Mexicana.

²¹ La cultura de la frontera norte, implica de manera amplia las temáticas de las canciones que se producen, resultado de la estrecha relación en la zona limítrofe entre México y Estados Unidos. En la zona sur de este último, existe un número significativo de personas de origen mexicano, la mayoría de ellos migrantes, aunque también hay muchos nacidos en ese país. Esto ha generado que la cultura que se ha venido erigiendo sea bastante compleja, incluso en 1982 se creó El Colegio de la Frontera Norte (COLEF) que realiza estudios sobre distintos temas relacionados con esta compleja relación, incluyendo el cultural.

elementos de música electrónica generándose un sonido tecno-banda o tecno-norteño. Finalmente, en lo que respecta a la música llamada “rural”, ésta aparece como resultado de una transformación de la música de localidades apartadas, donde la música ranchera era la de mayor consumo; sin embargo, como una escisión de ésta florece una corriente “romántica” pero sin la parafernalia propia del ranchero (traje, botas, caballo, sombrero), sino con un aspecto más sencillo, sin soslayar su origen, conservando e incluso fortificando el orgullo de lo que en algún momento fue llamado peyorativamente “de pueblo”.

Así, esta mixtura identitaria sugiere que la composición resultante se manifieste, entre otras formas, en la música producida y consumida. De modo tal, que la influencia que tuvo la cultura estadounidense a través de la música *country*, así como las formas instrumentales del rock sobre la llamada “onda grupera”, permiten observar su capacidad de expansión en términos de distribución económica. En este mismo sentido, se advierte que las temáticas que contiene esta música son particularmente resultado del proceso de construcción de la realidad que permea a esta identidad juvenil. Un ejemplo de lo anterior es la llamada “tecnocumbia” que hiciera famosa la desaparecida cantante de origen mexicano Selena con relación a las formas; empero, por lo que respecta al contenido es fácil observar que generalmente hay partes que tratan de temáticas que describen las pautas culturales del México del norte, que tratan sobre camionetas o pistolas, sin olvidar los rasgos musicales que reflejan la nostalgia por nuestro país por el hecho de vivir en el otro lado.

En la actualidad en nuestro país, la música grupera, en especial la cumbia, se ha utilizado como forma necesaria de celebración para las festividades, tales como bodas o fiestas de quince años, sin importar la clase socioeconómica de la que se trate, o de los gustos o afinidades de los presentes. Es de resaltar que, independientemente de que la filiación del joven asistente sea fresa, baila la música al igual que cualquiera de los otros asistentes, algo que sucede poco con otras identidades juveniles. Esto es importante en virtud de que fuera de ese medio de celebración, el joven fresa observa esta música de manera peyorativa, generalmente con el término “música de nacos”. Asimismo, sucede también lo opuesto dentro de la celebración, en tanto algún joven

asistente no quiera bailar se le considera fresa, es decir, utilizan la diferencia como fuente de discriminación, algo característico en todas las identidades juveniles.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil Grupero

En términos de imagen, los jóvenes que son parte de esta identidad juvenil, tienden a construirla de diversos modos. Por un lado, quienes no manifiestan una apariencia característica son aquellos jóvenes que se identifican más con la música tropical, visten ropa holgada similar a los skatos, con el objeto de que ésta les permita realizar sus bailes sin mayor problema. Para el caso de los jóvenes identificados con la música de banda o rural, existe un mercado tan amplio como para el de los fresas (o quizás mayor), el cual dicta la manera de exhibirse. Cuando se trata de alguna celebración especial o salida al centro de reunión nocturno (rodeo), utilizan sombrero de fieltro o “tejana”, camisa de franela a cuadros o mezclilla con ornamentos tipo “vaquero” con corbata de tela o corbatín de piel y remate metálico, cinturón grueso de piel bordado a mano (piteado) con hebilla grande y vistosa, pantalón también de mezclilla de corte recto, botas “picudas” de piel del tipo “vaquero”; todo lo anterior, de colores contrastantes.

En su vida cotidiana, la vestimenta es por supuesto más sencilla, botines de piel con pantalón de mezclilla o loneta con cinturón de piel (no necesariamente bordado), camisa casual y en ocasiones sombrero, el cual puede ser de palma. En cuestión de los ornamentos de la cabeza, es apreciado en los hombres el uso de bigote, pero no cualquiera, debe ser uno poblado y grueso, es una manera de manifestar su virilidad de manera simbólica. El cabello es corto sin alguna característica de peinado, más bien de modo sencillo, aunque en ocasiones se observa largo de la parte baja trasera de la cabeza. La parafernalia de imagen es, como es todas las identidades juveniles, representación de los modelos que admiran. Sin embargo, los cantantes y músicos “de banda” acostumbran utilizar una vestimenta mucho más elaborada, aunque sin perder el estilo campirano; generalmente sus trajes son coordinados en colores y formas, siempre muy llamativos, combinando un sombrero muy decorado, con el saco que utiliza el

mismo ornamento, puede ser con flecos y camisas de colores brillantes; botas de piel de colores también coordinados.

Por otro lado, de modo similar a lo que sucede en otros países, se ha generado un mercado particular de esta música gruperá con sus respectivos medios de difusión (radio, canales de televisión y radio, revistas, sitios de internet), imagen, bailes, espacios de esparcimiento y creaciones artísticas. Los distintos tipos de baile que se observan son particularmente de formas ligeras y entusiastas; en el caso de la música tropical, se advierte una mezcla de ritmos que son manifestados de manera sensual por los danzantes en la pista, se baila desde la cumbia al estilo del viejo rock and roll, la salsa con movimientos muy rítmicos, el merengue con pequeños pasos y despacio; en la música de banda, dependiendo del estilo, suele estar acompañada de acrobacias en las que la mujer danzante vuela literalmente por el aire y el hombre la recibe; también la moda afecta al tipo de baile, un ejemplo de lo anterior es que durante la última década de los años noventa del siglo XX se generó una explosión de la música llamada “quebradita” (de la surge la referencia de las acrobacias), y actualmente esa explosión se volvió hacia el llamado “pasito duranguense” que es una curiosa mezcla de “quebradita” y “merengue”.

En ambos casos se trata de bailes que sugieren una simbolización del acto sexual, en virtud de que se baila por parejas y existe un fuerte contacto itinerante entre los cuerpos de los bailarines, particularmente entre las zonas de los genitales, lo que no se observa en otras identidades juveniles. Hay que señalar que entre la música y los bailes especialmente del género tropical, existe una mezcla con la identidad de los jóvenes ska por su origen (ska, reggae), lo que originó las formas de baile conocidas como “chúntaro style” y “reggaeton”. Los grupos más populares de este género son, para el tipo tropical La Sonora Dinamita, La Sonora de Margarita, Rubén Blades, Willie Colón; de banda, Los tigres del norte, Banda el Recodo, Banda Machos, Ana Bárbara, La arrolladora Banda Limón; y para el caso de la música rural romántica son Marco Antonio Solís, Los temerarios, Intocable, Vicente y Alejandro Fernández (ranchero), Joan Sebastian. Es importante señalar que la lista anterior es sólo una muy pequeña muestra de los grupos populares, puesto que la lista para cada uno de los subgéneros es interminable.

Por lo que respecta a los medios masivos, existen estaciones de radio en todo el país, así como en el sur de Estados Unidos, que se especializan en tocar esta música, entre los que se encuentran *Radio La Jefa* en Alburquerque, Texas, *La rancherita del aire* en Piedras Negras, Coahuila, *La invasora*, en Monterrey, Nuevo León, *La Ke buena* en Toluca, México, entre muchas otras. En cuanto a canales de televisión nacionales, se pueden citar *Ritmoson Latino*, *Banda Max* (ambos por cable), los cuales transmiten veinticuatro horas al día videos musicales de los artistas de este género, además de programas especiales; del mismo modo, se otorgan anualmente distintos estímulos a los artistas de este género, a través de los *Premios Oye* de la Academia Nacional de la Música en México con su propio sitio en internet, *Premios Furia Musical* de la televisora estadounidense Univisión y *Grammy Latino* de la fundación estadounidense Grammy, este último como categoría especial del original en inglés en Estados Unidos. En revistas se encuentra *Furia musical*.

En sitios de internet, están *portalgrupero.com*, *xhdgo.com*, *chalino.com* y páginas dedicadas a los diversos artistas como *La página oficial de Los tigres del norte*, *El sitio oficial de Intocable*, entre otros, con espacios virtuales para platicar (chatear) sobre intereses de los jóvenes en cuanto a lo relacionado a este género. Toda esta amplia gama de medios masivos, observa características especiales en cuanto a apariencia, puesto que las formas, colores, tipografías, guardan un estilo muy similar entre ellos; del mismo modo, se pueden observar una serie de informaciones como noticias de los artistas (de trabajo y personales), fechas de giras o lugares en los que se van a presentar, letras de música, discografía, biografías, sitios en los que se pueden obtener productos de dichos grupos o cantantes. Es de resaltar, que estos medios generan una infinita información que se va actualizando periódicamente para el caso de los medios electrónicos, o según la fecha de las publicaciones para los medios impresos, lo que logra la atención permanente de sus seguidores.

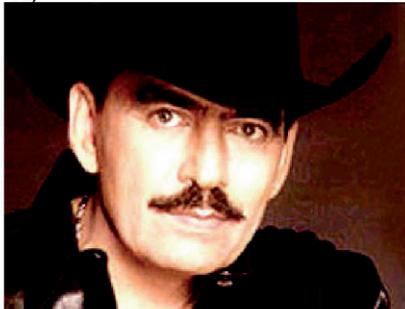
44)



45)



46)



47)



Grupero. Algunos representantes del movimiento grupero. En la imagen 44 se encuentra el conocido grupo Los Tigres del Norte, ataviados con su peculiar estilo; en la siguiente imagen la cantante Ana Bárbara; en la número 46 otro de los cantantes más representativos, Joan Sebastian; en la imagen de la derecha se encuentra el grupo de moda Montéz de Durango.

1.3.10. Aleluyos

Generalidades de la identidad Aleluyo

Los llamados aleluyos, son jóvenes que asisten a los templos religiosos de manera frecuente. Normalmente en los ritos del sermón o alabanza dominical se encuentran presentes, pero es especialmente entre semana cuando asisten al templo para participar en programas internos de evangelización ya sea de aprendizaje o de enseñanza. Se les denomina peyorativamente aleluyos, porque su conducta social se funda en la cosmovisión que tienen basada en la forma religiosa del templo al que asisten,

particularmente de las religiones más nutridas de nuestro país, tales como la católica, la protestante –conocida en nuestro país como cristiana– en sus distintas formas (anglicanos, luteranos, bautistas, metodistas, adventistas y pentecostales) o la creciente testigos de Jehová. Tienen su mayor crecimiento en los últimos veinte años del siglo pasado, cuando la iglesia católica en México se da cuenta de que está perdiendo parte de su “rebaño” para irse a otras religiones que le convencen (o convienen) de mejor manera, es así que la competencia por acercar al mayor número de creyentes en potencia (los jóvenes y niños) se convierte en una forma estratégica de conservar la primera fuerza en posicionamiento al aparecer y desarrollarse otras formas religiosas de carácter importado reciente²² (protestantes y Testigos de Jehová).

La iglesia católica observa la agresiva estrategia de los testigos de Jehová en la que participan todos sus miembros como evangelizadores “de puerta en puerta”, logrando mermar de manera significativa un gran número de seguidores católicos. De tal suerte, elaboran su propia estrategia y parte de ella es ocuparse de los jóvenes, organizando comunidades que permitan acercar a las “ovejas perdidas al rebaño”. Conociendo la vulnerabilidad de los jóvenes en términos de la construcción de su identidad y búsqueda de respuestas sobre su realidad, aparecen grupos como la llamada *onda juvenil cristiana* o *jóvenes al encuentro con Jesús* de corte católico, grupos *de lectura de la Biblia*, o *de oración* de origen protestante. Estos últimos realizan sus ritos a través de alabanzas con música cantada en vivo estilo gospel, tal y como lo hacen las comunidades afroamericanas en Estados Unidos. Cabe señalar que los distintos templos de cada religión organizan a sus jóvenes mediante agrupaciones diversas pero siempre con la misma idea de evangelización, independientemente de la vertiente de su creencia.

En las reuniones que realizan en los templos, hay generalmente un adulto o grupo de ellos que les muestran a los jóvenes la “correcta” forma de interpretar las escrituras divinas, otorgándoles poca posibilidad de cuestionar las normas que de ella emanan (como lo hace todo dogma). Del mismo modo, dictan las pautas de conducta social que deben llevar a cabo en todos los ámbitos de su vida, ya sea en el familiar, escolar, laboral o

²² No hay que olvidar que la religión católica también es importada, pero hace más de 500 años.

recreativo. Sin embargo, se puede advertir que de acuerdo con el tipo de forma religiosa se comportan unos y otros. Es así, que estos jóvenes aleluyos del tipo católico, son conservadores en apariencia, es decir sólo cuando se encuentran reunidos en el templo su conducta moral tiende a coincidir con las normas de su creencia religiosa. Empero, fuera del templo, en su vida cotidiana, sus conductas son similares a las de cualquier otro joven de su edad, albergan problemas tan comunes como la discriminación de otros grupos, asisten a conciertos de música que en muchas ocasiones son de corte religioso pero puede ser pop o grupero, se reúnen en fiestas donde ingieren bebidas alcohólicas o fuman tabaco y bailan la música que esté de moda (la cual es generalmente pop o grupera que es la común en las fiestas), llevan una vida sexual activa.

Hay que señalar que es realmente poco el uso de drogas en estos jóvenes. En términos de política, aun cuando en su mayoría vienen de zonas con pocas posibilidades de desarrollo social, observan cierta afinidad hacia la ideología de la derecha, por la evidente protección que estos partidos políticos dan a su iglesia y manifiestan de manera especial su descontento con las izquierdas por su crítica que éstos realizan hacia el poder que ostentan los altos jefes religiosos; estos jóvenes consideran que estos jefes deben ejercer su dominio de conductas y responsabilidad social al mismo nivel que los políticos, en virtud de que son los “representantes de Dios en la tierra”. En cuanto a los jóvenes aleluyos del tipo protestante, suele existir mayor control moral que incide en su conducta social, puesto que parte de sus enseñanzas les indican que no deben ingerir ningún tipo de contaminante de su cuerpo, tampoco deben agraviar a otras personas por ningún medio, aun cuando realmente sólo tratan de evitarlo, esto es, muchos de ellos lo hacen si es que obtienen algún beneficio por ello.

Los aleluyos derivados de los testigos de Jehová son aún más estrictos en cuanto a conducta social. Sus creencias les impiden – literalmente– beber, fumar o incluso, las transfusiones sanguíneas, en tanto su cuerpo no debe ser contaminado por ningún medio. Les enseñan a evangelizar a gente de otras religiones, lo cual realizan a través de la formación de pequeños grupos que van pasando de casa en casa con la bandera de conocer “la palabra de Dios”. Aparentemente llevan una vida más acorde con lo que se les

enseña, sin embargo suelen ser demasiado insistentes en su trabajo evangelizador lo que ocasiona la molestia de sus interlocutores; es conocido que se trata de una parte de sus obligaciones religiosas que deben hacer este “bien” a todos, aunque subyacentemente es evidente la competencia por posicionarse y lograr más adeptos como forma de fortalecer su clan.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil *Aleluyo*

En cuanto a la construcción de su imagen a través de su apariencia, en los casos de los jóvenes aleluyos protestantes no existe una forma característica que se pueda observar, es decir, si bien en los eventos de adoración utilizan ropa semiformal (pantalón y camisa de vestir, zapatos, y suéter o chamarra) no muestran alguna peculiaridad en cuanto a colores o formas. Por su parte, los jóvenes católicos de esta identidad visten de manera más sencilla, con pantalones de mezclilla, tenis y camisetas. No obstante, en el caso de los del tipo de testigos de Jehová, en especial los varones, su particular vestimenta y transporte los hace blanco de las miradas de todos. Cuando salen a evangelizar (por la importancia que tiene el acto), los hombres llevan trajes negros, camisa blanca y corbata negra, sin importar si son niños, jóvenes o adultos; su forma de transportarse es a través de bicicletas características de las poblaciones estadounidenses. Como se trata de una religión importada y de origen reciente en nuestro país, es común ver jóvenes varones de raza anglosajona con sus particulares características (generalmente altos, rubios, de traje negro y bicicleta), lo que los hace bastante fáciles de identificar, frecuentemente acompañados de algún joven varón de origen nacional con la misma vestimenta y transporte.

En cuanto a las mujeres, tratan de vestir de manera formal aunque no demasiado elegantes, especialmente porque el trabajo de las mujeres implica caminar y para ellas no están destinadas las bicicletas; utilizan vestidos debajo de la rodilla, con zapatos de tacón no muy alto, en los que los colores no son vistosos. Cabe señalar que cuando existe algún evento masivo de cualquiera de las tres formas de aleluyos antes mencionadas, las cuales suelen ser en estadios de béisbol, de fútbol o grandes auditorios, los

jóvenes visten camisetas con leyendas que hacen referencia ya sea al evento al que asisten, o a la peculiar forma de creencia que ostentan. Las leyendas están impresas con letreros como “ejército de Jesús”, “Dios te ama”, “sálvate”, o alguna parte de las escrituras que manejan con su necesaria clasificación que, dicho sea de paso, se trata del mismo documento (Biblia) pero en diferentes versiones editoriales.

En lo que se refiere a la producción y consumo musical, los jóvenes aleluyos católicos y los protestantes acostumbran unirse a coros o grupos de música del templo al que asisten, algunos de ellos familiarizados con la guitarra (la cual nunca falta) son la base de estos coros o grupos; sin embargo, en caso de que no exista algún joven con tales virtudes, un sacerdote, pastor o hermano le enseña a la forma de hacerlo; asimismo, quienes quieren ser parte de la parte musical se les enseña a tocar ya sea el pandero o algún otro instrumento, al igual que la manera de mejorar sus voces para que le muestren a la comunidad religiosa su interpretación que sirve como forma de “alabar a dios”. Algunos de estos jóvenes, una vez que tienen un dominio mayor de su instrumento, se reúnen con sus compañeros de templo para dar serenatas en las madrugadas, ya sea a la novia de alguno de ellos, en el mes de mayo para sus madres, o en el caso de los católicos, en diciembre para la virgen de Guadalupe. Lo anterior por supuesto, se realiza generalmente con el permiso de los padres que ven en ellos a jóvenes que siguen las normas religiosas que ellos profesan.

Hay que señalar que en ocasiones como es de suponer, los jóvenes (especialmente los de dogma católico) utilizan estos permisos para beber y fumar en exceso sin que los padres se den cuenta de ello. Estos grupos musicales formados al cobijo de los templos, en muchos casos sirven como origen de rondallas que posteriormente participan en eventos convocados por las matrices de sus centros religiosos. Del mismo modo, se efectúan conciertos de música con cantantes consagrados de su esfera creyente, cuyo representante quizá más popular sea el cantante Martín Valverde, quien utiliza los elementos del rock como guitarras y bajos eléctricos, batería, sintetizador, y la parafernalia de imagen propia de los músicos de rock como el cabello largo, pero con contenidos de canciones como formas de alabanza divina. Lo anterior es importante para su medio religioso, porque permite atraer a los

jóvenes a través de las cosas que le son cercanas y en las que el joven deposita muchos de los intereses de entretenimiento.

En cuanto a lectura, como se mencionó arriba, suelen asistir a la lección de las escrituras sagradas de manera frecuente. Sin embargo, existen publicaciones que se reparten el día que se consagra la festividad semanal. Estos folletos llevan al interior el contenido propio de su corriente religiosa. Generalmente están hechas de papel revolución o algún otro de baja calidad, impreso en colores con fotografías e ilustraciones de lo que los jóvenes deben ser y tener, las formas de actuar y comportarse. Algunas de estas publicaciones son “Aleluya”, “La Atalaya”, “Despertad”, “El Cristiano”, “Pastoral”, entre muchas otras. En el caso de los testigos de Jehová reparten sus publicaciones cuando realizan su evangelización. Asimismo, existen programas y canales de televisión de índole religiosa, como forma de ampliar su espectro de difusión ideológica, entre las que se encuentran el programa “Pare de sufrir”, que se transmite por canales abiertos (Televisa) en horarios tarde por la noche o temprano por la mañana, o el canal “claravisión”, por cable. En ambos casos se trata de evangelización mediática, además de que este último viola la ley al poseer un medio de telecomunicación²³.

Asimismo, existen también sitios de Internet de todas de las formas religiosas que sirven para el mismo propósito que los demás medios, tales como *labibliaweb.com*, *libertadeslaicas.com* o *churchforum.com*, los cuales también violan la misma ley por el mismo argumento. Cabe señalar que los recursos de los cuales se pagan estos medios masivos son bastante inciertos, es decir, en tanto no pagan impuestos, no se tiene ninguna forma de conocer el origen de los recursos, aunque presumiblemente es a través de donaciones, llamadas por los grupos católicos como “diezmo” y “limosna”, aunque parece que en algunos casos es por medio de lavado de dinero del narcotráfico.

²³ Ver Ley de Asociaciones Religiosas y Culto Público, publicada el 5 de julio de 1992 en el Diario Oficial de la Federación, párrafo segundo, Artículo 16º, Capítulo Tercero.

48)



49)



50)



51)



Aleluyos. Distintas formas de diversas culturas religiosas. En la imagen 48 un organizador de un foro de salvación de origen Testigo de Jehová; la siguiente imagen trata sobre de una adoración de un grupo protestante en un templo cristiano; en la imagen 50 se observa un grupo de jóvenes evangélicos en un viaje; la imagen de la derecha muestra una primera comunión masiva en una iglesia católica.

1.3.11. Barras bravas o hinchas

Generalidades de la identidad Barras bravas o hinchas

Los jóvenes que pertenecen a las barras futboleras, llamados "hinchas", son aquellos que, al igual que las otras identidades juveniles observan una necesidad de pertenencia a algún grupo particular, pero que se observa de manera singular. Esto es, "esta singularidad se advierte en el placer transitorio, distracción o al interés particular en su equipo de fútbol favorito" (Galeano, 1995). Así, se consideran dentro de las identidades juveniles debido a que siguen ciertas pautas de conducta sociales que generalmente son normadas por modelos mediáticos o a manera de una analogía religiosa, en el sentido de la ritualidad antes, durante y posterior al juego en el que los seguidores son los devotos del rito religioso, y

en el que los jugadores de fútbol son vistos como los sacerdotes o pastores elegidos de manera divina. Es este momento en donde es fundamental la experiencia vivencial particular que los lleva a una parcela conductual que se refleja en las manifestaciones de euforia y regocijo de estos jóvenes hinchas.

Empero, hay autores que sugieren que existe una diferencia entre las barras (aficionados) y las barras bravas (fanáticos); dentro del primero se encuentran los seguidores que asisten a los juegos de manera casual o lo siguen por televisión o radio, mientras que los segundos son los que asisten de manera regular a los estadios y son agresivos con todos lo que no se identifiquen con su equipo (aficionados de otros equipos, policías). De cualquiera modo, se trata de jóvenes que muestran rasgos muy marcados, entre los que se encuentran el nacionalismo, la xenofobia, la agresividad verbal y física, el sentido del honor propio relacionado con su equipo. También se les relaciona con el alcohol y las drogas dentro de las formas más radicales de barras. En algunos países este fenómeno se ha vuelto un problema importante puesto que tanto adentro como afuera de los estadios se generan batallas campales entre los seguidores de los equipos que juegan, causando destrozos ya sea en instalaciones del estadio, en contra de autos, comercios y, muchas veces lesiones o muertes a sí mismos y a los policías. En Europa, la violencia se da principalmente en Inglaterra, Holanda, Alemania, Italia, España, y en nuestro continente en Argentina, Chile, Brasil, Colombia y, recientemente en México, aunque cabe señalar que es un fenómeno que va en aumento en todo el mundo.

El fútbol ha sido desde sus inicios un fenómeno que genera gran pasión para muchas personas. Desde los primeros mundiales se pudo advertir la gran acogida que tenía este deporte que a través de los años se convirtió en espectáculo y entretenimiento. Hay que señalar que cualquier forma de entretenimiento permite que la gente se olvide de la rutina diaria, pero no necesariamente de sus problemas. Es aquí donde surge la violencia, ante la posibilidad de catalizar los sentimientos de frustración y fracaso (normalmente económicos) mediante la abierta expresión de la discrepancia por la competencia llevada a niveles físicos. A los estadios asisten tanto gente de nivel socioeconómico bajo, como medio y alto; aunque es de todos conocido que son los primeros a los que se relaciona con estas barras. Sin embargo, todos se unen

cuando se trata de apoyar al equipo, al menos al interior del estadio. El detonante es el gol, ya sea a favor o en contra. El primero permite a los aficionados sentir que son ellos los que anotan (meten, ganan, penetran), mientras que el segundo sugiere que se está siendo humillado (sometido, perdido, penetrado), lo que origina que los primeros celebren y los segundos reprochen, ya no tanto a los jugadores sino a aquellos quienes los están humillando (barras contrarias).

Así se da una oposición simbólica entre los participantes allende el deporte, convirtiéndose en algo personal, en un sentimiento en donde la integridad moral o concepción del honor mancillado debe ser arreglado (equilibrado) mediante la igualdad del daño a través de la ruina física del oponente o enemigo. Lo anterior se acrecienta, sin descontar el abuso del alcohol y drogas, cuando los locutores de los medios masivos realizan una apoteosis de este juego, sus participantes (jugadores) y sus equipos, creando una forma de confrontación entre unos y otros, así como la manera de sugerir que el fútbol es “como una religión” por el nivel de fanatismo manifestado por los seguidores y sus porras (barras) en cada partido que se juega. Se trata de poner en salvaguarda los símbolos propios (banderas, escudos, colores, estadio) del posible ataque del visitante, ya sea regional, de estado o de nación.

El fenómeno de las barras bravas surge a partir de los años setenta del siglo pasado en el Reino Unido, donde los fanáticos convirtieron este juego en rivalidad “a muerte” con los adversarios. Como se comentó arriba donde se caracteriza a los jóvenes punks, en ese tiempo se habían desarrollado problemas sociales importantes (económicos, laborales, culturales), como secuela de una sociedad industrializada que había dejaba sin empleo a un gran número de personas, especialmente de jóvenes. La mezcla de frustración económica laboral y las expresiones musicales radicales generadas en ese país, sugieren la aparición de estos hinchas violentos. Los primeros registros de estas barras bravas se encuentran en los conocidos *hooligans* ingleses, quienes incluso actualmente cometen todo tipo de destrozos cuando juega su selección o si algún equipo de la liga inglesa juega contra alguno de otro país. Su historia se remonta a 1975 en París, después de que se dieron fuertes incidentes de violencia en la final de la Copa Europea, se produjo el retiro del equipo inglés *Leeds* de toda

competencia resultado del comportamiento de sus hinchas; en 1983 en Róterdam se dan también incidentes de violencia por estos hinchas ingleses dejando 30 hospitalizados, mientras que en 1985 dejaron 39 muertos en Italia; pero sin duda el hecho más trágico ocurrió en 1989 entre los mismos hooligans ingleses dejando como saldo 95 muertos y 200 heridos.

Con este antecedente y el progreso de los sistemas de comunicación se expande el fenómeno al resto de Europa y de manera especial a Sudamérica²⁴. En esta zona se comienzan a ver las barras en Argentina y Brasil, pero de manera paulatina se extendieron a otros países como Colombia y Chile. En México se está produciendo un proceso similar, las viejas porras familiares se están convirtiendo en grupos de jóvenes que asisten a los estadios para apoyar a sus equipos con altas posibilidades de confrontación. De la primera barra que se tuvo noticia en nuestro país fue la *Ultra tuza* del Pachuca, pero también existen otras con alta probabilidad de violencia cuando se enfrentan con otras de similares características como la *Rebel* y la *Ultra* de los Pumas de la UNAM, la *Monumental* del América, la *Irreverente* de las Chivas del Guadalajara, la *Adicción Rayada* del Monterrey, la *Perra Brava* del Toluca, entre muchas otras.

Imagen y acercamiento a la producción y consumo artístico juvenil Barras bravas

En lo relacionado a la construcción de la imagen, los colores y texturas de las prendas dependen del uniforme del equipo favorito, ya sea utilizando la camiseta de éste o sus colores representativos. Por ejemplo, los colores que utilizan para apoyar al equipo América son azul y amarillo, para el Cruz Azul son azul con blanco, para el Guadalajara son el rojo, blanco y azul, para el Toluca son el rojo y el blanco, para el Jaguares es el anaranjado. Sin embargo, las vestimentas y accesorios que utilizan suelen ser muy parecidos, sólo con la condición de colores antes referida. Utilizan pantalones de mezclilla con tenis y, como ya se menciona arriba, la camiseta con la juega su equipo.

²⁴ Son Brasil, Argentina, Colombia, Chile, Uruguay los países que más jugadores exportan al fútbol europeo.

También hacen uso de paliacates amarrados a la cabeza con una textura similar a las camisetas, sombreros o gorros con la figura caricaturizada en tela que representa a su equipo, tal como una águila, una chiva, un diablo, un puma. Portan banderines (o banderas de distintos tamaños) con el escudo y los colores distintivos, así como bandas en la cabeza de la misma naturaleza. En tanto existe un mercado bastante grande de objetos característicos de los equipos de fútbol, suelen portar relojes, carteras, pulseras, chamarras, anillos, pines, aretes u colgijes (para las mujeres) entre muchos otros. Asimismo, se pintan los rostros ya sea con un pequeño escudo en la mejilla, o todo el rostro con los colores de su equipo. Sus autos se decoran también con banderines, calcomanías, objetos alusivos para colocar en el espejo retrovisor o que se adhieren a los cristales.

Hay que señalar que toda la indumentaria utilizada es portada generalmente al interior del estadio cuando juega su equipo. En su cotidianeidad, se observa que portan sólo algunos de los accesorios tales como relojes o carteras, dejando toda la parafernalia de la imagen en casa. Los bailes y cantos que realizan para empujar a su equipo, son análogos a los ritos religiosos de transición que demandan pasar del estado pagano (sin gol) al estado de gracia (con gol), representado por la anotación como sacramento o comunión otorgado por el jugador anotador o ser divino. La dinámica de los bailes es expresada por brincos de los presentes al unísono, conjuntando un sólo cuerpo en movimiento, el cual explota en júbilo cuando llega el esperado sacramento, cubriendo de divinidad a todo el cuerpo de presentes, aunque de manera efímera.

Algunos autores²⁵ han observado el juego de fútbol como un rito religioso, en el que se involucran tres partes de la siguiente manera: 1) antes del evento los asistentes se preparan a través de sus prendas y accesorios con la excitación por el evento de recibir la comunión, del mismo modo que los jugadores se preparan para

²⁵ Algunos estudiosos del fenómeno realizan, además de la crítica a la violencia y al mercadeo, similitudes entre ambos, tales como Janet Lever (*La locura por el fútbol*, FCE, México, 1985), Fernando Savater (*El mito nacionalista*, Alianza Editorial, Madrid, 1996), Eduardo Galeano (*El fútbol a sol y sombra*, Siglo Veintiuno Editores, México, 1995), Manuel Vázquez Montalbán (*Una religión en busca de un Dios*, Debate, Madrid, 2005).

salir a la cancha con la misma emoción por dárselas, con la creencia de que así va a suceder. 2) El árbitro silva el inicio del evento y empiezan los cánticos y bailes de celebración, con la expectativa de que su equipo les dé la dicha de recibir el sacramento. Cuando llega, los asistentes (fieles) y los participantes (deidades humanas) muestran su goce bebiendo, brindando, abrazándose y felicitándose por ser consagrados con la merecida distinción. Sin embargo, cuando no hay tal sacramento, los asistentes se quedan molestos o decepcionados. 3) En caso de haber recibido el tan ansiado sacramento, los asistentes se retiran felices y juntos, buscando un lugar alternativo para continuar la celebración ya sea bebiendo o compartiendo los alimentos.

Por el contrario, si no fue el caso de haber sido consagrado, se retiran ya sea para lamentarse del mal desempeño de sus seres divinos también a través de la bebida, o sólo se van a sus casas con el ánimo por los suelos. La anterior analogía puede ser cuestionable en términos de estudios religiosos, dado que no existe un mito del cual dar cuenta a través del rito descrito, sin embargo en términos sociológicos el fútbol es un fenómeno que se ha estudiado con bastante frecuencia de manera formal y, en tanto un grupo representativo de identidades juveniles es parte importante del objeto de estudio de este trabajo, bajo los mismos criterios por los cuales se estudian las demás agrupaciones juveniles.

Por lo que respecta al consumo artístico de los hinchas, se pueden observar distintos tipos de medios, tanto impresos como electrónicos. En cuanto a sitios de Internet, se encuentran *televisadeportes.com* (en el cual se puede platicar con algún locutor de deportes, *balon-sport.com*, *hinchada.com*, *mundosoccer.com*, entre muchos otros, además de los sitios oficiales de los equipos, tales como *tigres.com*, *tecos.com*. Estos sitios de internet contienen estadísticas, noticias, entrevistas, juegos, entre muchas otras cosas, todas relacionadas con entretenimiento sobre fútbol. Hay también canales de televisión que difunden sólo deportes, empero no existe alguno únicamente sobre fútbol; se producen algunos programas en los canales tanto abiertos como por cable que tratan especialmente este tema, entre los que se encuentran *DeportTV*, *Acción*, *Los Protagonistas*, entre otros, cuyos contenidos versan sobre resultados, estadísticas, y tópicos similares a los de internet.

También dentro de la televisión, se realizan programas especiales al final de cada temporada de juegos, haciendo énfasis en el equipo más exitoso, además de los programas que entregan premios a los mejores jugadores y director técnico del fútbol nacional. Del mismo, hay programas de radio que tratan temas relacionados con este deporte, con contenidos similares a los medios anteriores, entre los que destaca *cancha caliente* en nuestra comunidad. También existen otras formas de difusión como los videojuegos y películas de cine como la que se produjo a propósito del último mundial *Gol*. En cuanto a medios impresos, se publican también con los mismos contenidos, pero con diversa calidad revistas y periódicos, entre los que se encuentran *fútbol total*, *contrataque*, *locura por el fútbol*, diarios *Esto* y *Ovaciones*. Es importante señalar que los medios juegan un papel importante no sólo en la difusión de este deporte, sino como forma de “evangelizar” a los jóvenes como un ostensible mercado posterior.

52)



53)



54)



Barras bravas o hinchas. Manifestaciones de guerra. En la imagen 52 se observa a la barra del América de Cali en Colombia; en la imagen del centro hinchas ingleses protestan porque su equipo perdió el juego; en la imagen de la derecha un neonazi pone su bandera en un encuentro entre alemanes y portugueses.

A continuación, se presenta una tabla, en la que se resumen y comparan las diferentes identidades juveniles. Cabe señalar que, en tanto un cuadro resumen no se pretende elaborar estereotipos de las diferentes identidades, sino sólo enumerar algunas de sus características más enfáticas puesto que ninguna de ellas es totalmente pura.

Id/ carácter	Intereses	Líderes o ídolos	Templo	Forma y apariciencia estética	Ideología
Punk	Escuchar música con amigos, asistir a conciertos, vagar en la calle, beber y jugar a pelear	Dadaístas y surrealistas, líderes musicales, Hooligans	Sótanos, bodegas y edificios no habitados o abandonados	Chamarras, tenis, botas militares, camisetas, pantalones rotos, tatuajes y perforaciones extremas, estoperoles, puntas en los peinados, colores: negro y rojo	No futuro, hazlo tú mismo. Identidad marginada, actúan por reacción, muy contestatarios
Dark	Leer y escribir literatura, escuchar música, asistir a conciertos	Literatura romántica oscura, líderes musicales	Plazas, iglesias, castillos, edificios antiguos, medievales	Ropa y botas medievales accesorios con calaveras, estrellas de cinco picos, rostros pálidos, aspecto enfermizo y andrógino, vampirescos, tatuajes y perforaciones en rostro, color: negro	Desesperanza, apolíticos, pacifistas, apocalípticos, descorazonados, fríos y secos
Ska	Escuchar música, asistir a conciertos, navegar en internet, comprar discos apócrifos	Tin Tan, Líderes musicales,	Calles y centros de espectáculos	Trajes amplios y sobrerros tipo pachuco, pantalones de mezclilla, tirantes, camisetas, bigote pequeño, colores: negro y blanco	Políticamente de izquierda, bastante consumista
Rave	Escuchar música, asistir a raves, comprar o mezclar música	Líderes musicales,	Desiertos, bosques y playas	Camisolas tejidas o con bordados indígenas, huaraches o tenis cómodos, camisetas coloridas, accesorios candy, colores: todos y muy brillantes	Ecologistas tecnológicos, paz, amor, respeto, unidad, libertad,
Metal	Escuchar y tocar música, asistir a conciertos,	El diablo y sus ángeles, líderes musicales muertos	Sótanos, Bodegas, estacionamiento, iglesias abandonadas	Pantalones ajustados, camisetas y tenis o botas, chamarras, tatuajes y perforaciones diabólicos, accesorios de calaveras, estrellas de cinco picos, cabello largo con crepé, color: negro	Culto a la muerte, exceso en los placeres mundanos

Hiphop	Escuchar música, reunirse con amigos en alguna esquina	Pandilleros, líderes musicales	Calles y centros de espectáculos	Estética bling bling, gorras, ropa muy amplia, pantalones de mezclilla, camisetas y tenis de equipos de básquetbol y fútbol americano, color: negro	Culto a la delincuencia, irrespeto a la policía
Fresas	Escuchar música, ir al cine, al centro comercial, a la discoteca, comprar ropa, zapatos y música	La gente más "bonita", famosa y popular, líderes musicales	Discotecas, centros comerciales, gimnasios, cafés, centros de espectáculos	Ropa y zapatos de marca y cambiantes según la moda, peinados y maquillajes pulcros, cabello y piel muy cuidados con tratamientos y depilaciones, accesorios de marca y de metales preciosos, metro-sexuales, colores: según la moda	Culto al cuerpo, totalmente consumistas y de superficialidad en su práctica social
Grupero	Escuchar música, asistir a bailes y rodeos, comprar discos apócrifos	Líderes musicales	Ranchos, rodeos, centros de espectáculos	Sobreros de fieltro vaqueros, camisas a cuadros, pantalones de mezclilla, botas vaqueras, chamarras de piel con flecos, bigote tupido, cinturón piteado, cabello corto para hombres y largo para mujeres, colores: no hay alguno definido	De tendencia conservadora, apegados a su familia
Aleluyo	Asistir a su templo a rezar, tocar y cantar música religiosa	Cristo, Jesús, Jehová, según la rama religiosa, el pastor o sacerdote	Iglesia católica o templo cristiano o templo de Testigos de Jehová	Pantalones de tela, camisas de vestir, zapatos lustrados, chalecos o suéteres, peinado corto para los hombres y largo y recogido o amarrado para las mujeres, apariencia limpia, colores: no hay alguno definido	Muy conservadores y disciplinados
Barras	Asistir a partidos de fútbol, comprar cosas representativas del equipo y música apócrifa	Jugadores de fútbol consagrados	Estadios de fútbol (tanto dentro como fuera)	Pantalones de mezclilla, camisetas del equipo, tenis, paliacates del equipo, rostros pintados con el escudo o los colores del equipo, relojes, carteras, colgijes del equipo, colores: dependiendo del color del equipo	Culto al equipo de fútbol, agresivos, escandalosos

Cuadro comparativo de las distintas identidades juveniles. Elaboración propia, 2007

CAPÍTULO II

La codificación de lo juvenil

2.1. La codificación de la realidad social juvenil a través de la música y baile

En este apartado, se explica la parafernalia existente en la ritualidad y mitología de los jóvenes recreadas en eventos sociales de música mediante la interpretación de lo simbólico, o la “dramatización de sus rituales” (Goffman, 1987). Se trata de decodificar la ritualización de las mitologías juveniles a través de las relaciones sociales de sus miembros en reuniones musicales, de interpretar la mitificación de los líderes carismáticos en los ritos del tejido social juvenil, así como explicar la cosmogonía o verdad simbólica de los jóvenes a través de la interpretación de sus relaciones sociales. Se sugiere que la representación ritual que hacen los jóvenes en sus reuniones musicales indica una visión de subsistencia y, por lo tanto, “su esperanza vital de cambio de realidad como un paliativo para subsanar la exclusión de su vida privada en su núcleo social” (Fromm, 1984). Cabe señalar que en esta búsqueda de identidad, los jóvenes mezclan sus intereses para dar cabida a una filosofía general, que se recrea en la apropiación de mitos no necesariamente surgidos de su contexto cultural, pero que dan lugar a una globalización del ritual social como formas de relacionarse. Así, se trata de un análisis simbólico cualitativo de las manifestaciones sociales en los eventos musicales a través del otorgamiento de significados de categorías significantes (ritos y mitos).

Algunos elementos que se toman en cuenta para esta interpretación son: la apariencia física de los asistentes, tanto de los líderes carismáticos como de los participantes; esta apariencia física da cuenta del relato estético que se genera desde el momento de prepararse para el evento, además de la forma de vivirlos dentro del evento social; dentro de estos elementos se pueden observar los colores y formas de los peinados, maquillajes, accesorios, vestimentas, calzado. También la ambientación o escenografía tanto en el interior del evento como en el exterior, en el que se puede apreciar el tipo de edificación y su ubicación geográfica, en cuyos ambientes se indica la iluminación, la visibilidad del escenario en cuanto a objetos que portan los jóvenes o los gases y nieblas que en ocasiones sueltan, la generalidad cromática y morfológica que priva en el lugar. Otro elemento es el tipo de música y baile, lo

que permite observar las manifestaciones corporales y faciales de los jóvenes; en este sentido, las formas en que se desarrollan los bailes, así como los contactos entre los participantes a partir de la música que se escucha sugieren actitudes, conductas y conceptos que pueden ser interpretados como indicadores simbólicos de lo que pueden ser sus mitos o concepciones míticas. Asimismo, las relaciones sociales existentes entre los miembros de la comunidad dentro del evento, permiten conocer el nivel de contacto vital de los sujetos dentro y fuera de las manifestaciones de trance producidas por la música y el baile; también dan cuenta de la estructura del tejido social y explican las asociaciones o aislamientos entre los miembros de la comunidad.

55)



56)



57)



Líderes carismáticos. En la imagen 55 se encuentra Roco, vocalista skato de "La Maldita"; en la 56 el grupo de dark metal alemán "Handel"; en la imagen 57 una DJ en pleno acto en un rave.

Augé (2003), sugiere "que la individualidad humana es incapaz de identificarse con palabras, cosas o dioses, empero se refleja en ellos para comprenderse", esto es, se realiza una representación a un nivel simbólico para dar una explicación de su

mundo de vida, de su realidad y de sí mismo. En este sentido, el fetiche es el lugar donde se encuentra el espíritu, en una relación simbiótica entre dios y el ser humano. El soporte de este fetiche es el objeto, en el cual reside la conciencia del origen y el fin a través de una significación referencial surgida de su historia. Por lo tanto, los rasgos característicos de los objetos o sujetos fetiche implica los elementos mínimos necesarios de la explicación de su representación. Así, en el plano simbólico se trata de signos de reconocimiento, esto es, la relación entre el sujeto y el objeto; en el plano del fetichismo se refiere a una presencia real de un sujeto real, o bien, una representación de los valores sagrados del mismo sujeto. De este modo, solamente se transita de lo social a lo simbólico a través de la práctica. En otras palabras, hablamos de la transferencia del alma en sujetos y objetos.

Existen dos momentos que le dan sentido a la conformación formal del fetiche, el primero es cuando el que lo hace le otorga significados propios de su identidad, y el lenguaje de los materiales que le dan sentido en el tiempo recíproco. En términos de lo social el cuerpo significativo puede ser de dos maneras: como pasivo es un portador de signos (estética); como activo se trata de las relaciones en la vida social (psicosociología). De esta forma, el niño no adquiere valor sino hasta que pasa por ciertos ritos de acción y apariencia, de manera que la construcción de su identidad es relativa, pues se va modificando en la experiencia del modelo con la percepción de sí mismo, cuyo sentido de transferencia se observa en el fetiche como desdoblamiento (Fromm, 1992). Se construye, como dice López (1998) “un discurso que finca su lucha en la búsqueda de la autodeterminación y la permanencia en el modelo como matriz de pensamiento”. El símbolo, es entonces el mediador entre estas dos formas de concepción de realidad: la cultural y la psicológica. En la primera se encuentran los metacódigos sociales, es decir, una forma de intersubjetividad como construcción de lo social, mientras que en la segunda su metacódigo se adhiere o rechaza de manera parcial.

La música, al igual que los bailes que la acompañan, independientemente de su estilo y en todas las épocas, ha sido un elemento que ha servido de fruición, de comunión y de ordenamiento de la realidad social para los espectadores en su contexto espacial y temporal particular. Ésta, no había tenido una

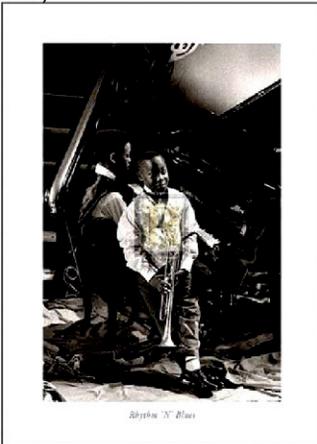
masificación (igual que la tecnología) tan grande como lo es en nuestros días. El fenómeno de la música de masas, especialmente la juvenil, se originó –como se menciona arriba– con el inicio del rock and roll. Esta música no es un estilo musical que haya surgido por sí mismo, sino que es una mezcla de diversos estilos que han dado origen a una nueva tipología musical. Ha tomado del jazz, el rhythm & blues, el country & western, el blues y el gospel. Rock and roll era, originariamente, un término náutico que servía para expresar los movimientos y balanceos de las embarcaciones. Posteriormente el término empezó a ser utilizado en la música espiritual negra, el gospel, con un significado distinto al actual. Pronto se amplió el significado hasta abarcar alusiones sexuales que encajaban perfectamente con los nuevos ritmos que estaban surgiendo. De hecho, las comunidades marginales negras utilizaban desde los años veintes del siglo anterior esta expresión para referirse al acto sexual, de manera que el término parecía adecuarse a la perfección a esta nueva cultura subterránea y provocadora que surgió en torno a esta música. Las comunidades negras tenían una gran tradición musical, y pronto diversificaron su música en multitud de estilos que, en un principio, se agruparon bajo el nombre de rhythm and blues.

En las plantaciones de algodón de Mississipi los ritmos africanos, adaptados a las faenas del trabajo y a las manifestaciones religiosas, serían el origen del blues, una música sin ritmo, aspecto que cambiaría después de la liberación de los esclavos y el éxodo de los negros hacia las grandes ciudades, en las que se ven obligados a adaptarse a un ritmo de vida más frenético, lejos de la tristeza y añoranza de su origen africano. Este fenómeno, junto con la aparición de la guitarra eléctrica, transforman al blues en un estilo más rítmico en los ghettos negros de Chicago, dando origen al rhythm and blues, padre rítmico del rock and roll. El jazz, la expresión más culta de la tradición musical de los negros americanos, atrajo también la mirada de muchos músicos blancos que traspasaron la frontera que imponía la segregación racial del momento. Esta música representaba a los jóvenes inconformes con la sociedad americana. Los combatientes negros de la Segunda Guerra Mundial, que habían luchado codo a codo con los soldados blancos, se encontraron a su regreso con un

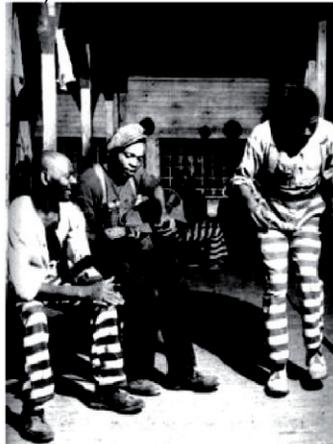
rechazo racial; al mismo tiempo, los soldados blancos no encontraban trabajo a su regreso.

Por lo tanto, ambos bandos no podían participar del “mundo feliz” que les imponían sin cesar las canciones en los medios de comunicación. Los negros se refugiaron en su música rhythm and blues y los blancos en las melodías del country. Desde aquel sonido original de sus comienzos ha cambiado de forma y ha dado nuevos frutos, nuevos estilos como la música pop o la música heavy, distintas fórmulas con un origen común. Cabe señalar que, debido a sus orígenes y las particularidades de los jóvenes músicos, el rock and roll surge en principio como un movimiento musical de protesta, como un acto de rebeldía, aun cuando posteriormente sus variaciones se hacen básicamente de dos formas, por un lado a manera de entretenimiento (particularmente en la música pop y grupería, aunque también se da en otras identidades aunque no de manera general) y por el otro como forma de perturbación del orden social establecido (especialmente en la música punk, dark, metal, rave y hip hop).

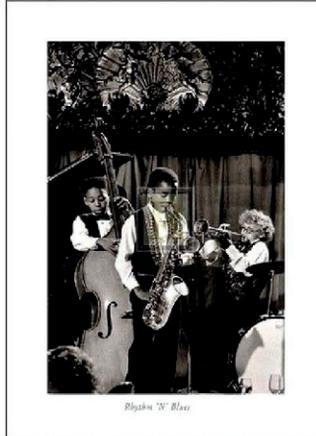
58)



59)



60)



Orígenes del Rock & Roll. En las imágenes 58 y 60 se pueden observar algunos jóvenes tocando música blues; en la fotografía 59 se encuentran tres jóvenes negros cantando y bailando en alguna prisión del sur de EUA.

Una vez que se ha indicado sucintamente el origen y diversificación de la música juvenil, corresponde ahora la decodificación que de ella hacen los jóvenes a través de sus eventos musicales y los bailes que los acompañan. Además del carácter funcional del ritmo armónico, también se pueden observar manifestaciones que sugieren lo simbólico en lo que se fundan estas representaciones, es decir, la naturaleza mítica que acompañan los actos de toda dinámica social²⁶. En términos de la interpretación de la música y el baile juveniles, es importante la ideología y religiosidad que profesan. Lo sagrado es una construcción social, una cualidad de origen divino otorgada a algo o alguien en un contexto determinado. Esto sagrado o superior, que puede observarse en los mitos, los ritos, los objetos, las palabras, lo artificial, el bien, entre otros, tiene su opuesto en lo profano, es decir, el ser humano, las cosas, el mal, por lo que lo profano o lo

²⁶ De acuerdo con Emile Durkheim, lo religioso se trata de la representación a través de manifestaciones rituales y míticas de una realidad observable, similar a la ciencia pero de modo distinto. Esto es, el relato de verdad visible o tangible científico mediante una lógica determinada; sin embargo, lo religioso también es una verdad reproducida en lo social, pero con base en otra lógica, la de la creencia en lo sobrenatural, en la cual se encuentran los seres espirituales o divinos, no necesariamente humanos, o sea fetiches o seres de culto por algún tipo de virtud particular o capacidad de hacer algo fuera de lo normal. Según Durkheim la religión es un todo formado por partes, un sistema complejo de mitos, ritos, dogmas y ceremonias en *Las formas elementales de la vida religiosa*, Gedisa, España, 1995.

inferior se encuentra codificado en la música. Por un lado, los mitos son relatos que describen un origen o fin sagrado y tiene por fuente un hecho o interpretación histórica; por otro, los ritos son representaciones teatrales, dramatizaciones, o metáforas del mito definidos por la experiencia vivencial, representados en los eventos musicales a los cuales asisten los jóvenes.

De tal suerte, los jóvenes requieren un referente mítico para explicarse su cosmovisión, es decir, su origen, su presente y fin. En consecuencia, se trata de conocer su realidad subjetiva mediante las relaciones sociales concretas en función de la realidad objetiva a través de la interpretación de los significados de sus metáforas simbólicas (Fromm, 1992). El rito del baile entonces, sirve para pasar de un estado profano a un estado sagrado, cuyo fetiche es el lugar donde se encuentra el espíritu, en el que el soporte es el objeto en el cual reside la conciencia del origen y del fin, esto es, la representación a la cual se le otorgan significados míticos, cuya correspondencia se genera en la identidad de los valores más sagrados del joven que otorga el significado, esto es, un desdoblamiento del adolescente como transferencia. El símbolo por tanto, es el mediador entre las formas culturales y psicológicas, se trata de la utopía de donde se proviene y hacia donde se dirige la creencia en una síntesis del mundo social.

Dentro de los eventos musicales a los cuales asisten los jóvenes existen una serie de rasgos importantes para ser tomados en cuenta (Goffman, 1987). La forma del vestuario y ornamentos distintos al común de la sociedad es una analogía arquetípica de las máscaras que se utilizan desde siempre en los ritos tribales con fines sagrados, es decir, la representación del macrocosmos en su propio cuerpo, en su microcosmos por lo que si no se puede cambiar el exterior, se cambia el interior. Algunos ejemplos de lo anterior se pueden observar de acuerdo con la estética propia con la que se distinguen las identidades y el tipo de música que escuchan, a saber, los dark se visten de negro y se maquillan el rostro de blanco y los ojos negros como si fueran huecos de cráneos, el vestuario negro de piel o estilo medieval y sus accesorios marcados con simbolismos de muerte; los ravers visten de muchos colores, usan mallas, ropa estilo indígena, elementos tecnológicos en sus accesorios, cabellos multicolor; los punketos visten ropas desgarradas, cabellos en puntas de muchos colores,

muchas perforaciones en el rostro y cuerpo. La apariencia (o imagen estética) de los jóvenes junto a los tonos indican un disfraz ritual, una representación de su concepción de la realidad en tanto suponen una exégesis cósmica. La ambientación, el conjunto de escenografías o medio en el cual se desenvuelven los eventos musicales denotan rasgos importantes. Los lugares elegidos para estos eventos musicales recrean el ambiente y la parafernalia del mito y dependen de la realidad sustentada. Por ejemplo, los darketos buscan lugares cerrados, urbanos, oscuros y antiguos como fuertes, castillos o museos; los ravers espacios abiertos, iluminados naturalmente y alejados de las ciudades como playas o montañas; los barras realizan sus ceremonias al interior y exterior de los estadios de fútbol; los aleluyos practican sus ritos en templos erigidos *ex profeso*. En todos los casos, se trata de espacios elegidos o construidos para llevar a cabo la ceremonia.

61)



62)



63)



64)



Eventos musicales. Algunas expresiones de los ritos juveniles. En la imagen 61 se observa una joven raver bailando; en la siguiente se encuentra un grupo ska en plena función; en la imagen 63 un grupo de jóvenes aleluyos en un evento; en la 64 se trata de un concierto de metal.

En todas las identidades juveniles (excepto los estadios de fútbol por las consideraciones arquitectónicas que implican) los escenarios físicos en los cuales se colocan los líderes carismáticos, músicos o cantantes son plataformas altas para que los asistentes observen a estos líderes carismáticos hacia arriba, que es donde se encuentra lo sagrado. Del mismo modo, se colocan las luces de colores desde arriba que permiten deslumbrar a los jóvenes profanos y hacerlos partícipes de lo sagrado del intérprete (sacerdote o pastor), reconocido por los asistentes (creyentes), al convidarles una parte de la luz celestial, aunque sea por fragmentos y por momentos, en tanto la dirección del haz sólo ilumina pequeñas porciones del público. También, estos juegos de luces sirven para dar un efecto de alto contraste –dramático– puesto que se observan solamente las siluetas de los músicos apareciendo como sombras en el frente opuestas a la luminosidad del ser considerado como guía espiritual.

En ocasiones, las luces surgen de abajo e iluminan únicamente el frente del intérprete desde abajo y al frente, dando un significado de ser iluminado, un ser elegido, una analogía directa entre el Jesús cristiano y el ser iluminado en el escenario, independientemente que éste sea hombre o mujer, lo cual le otorga un significado especial al género sexual; es decir, parece haber un interés especial por la forma en que se observa la inquietud por el género (lo cual se puede observar en la apariencia andrógina de algunos de los jóvenes participantes de las identidades). Estas luces que cambian de gama cromática son manipuladas para que se encuentren en función de determinadas conductas de los

músicos. Esto es, cuando el “oficiante” señala algo relacionado con la ideología de la identidad en cuestión, o realiza ademanes en el mismo sentido, los “creyentes”, recreados en un solo cuerpo, levantan las manos y gritan o silban para manifestar su aprobación y beneplácito. Asimismo, se hace uso de ciertos gases visuales no tóxicos que sugieren una atmósfera onírica, de imaginación, de fantasía. Estos gases, también pueden ser considerados como transiciones del claro al oscuro, del día a la noche, del bien al mal, del ser humano a la deidad, de la purificación de lo profano a través del rito para renacer en lo sagrado, de la esperanza de cambio (de su situación de exclusión).

La música y el baile o manifestación corporal que se desarrolla en el evento es fundamental para interpretar simbólicamente y explicar el fenómeno. La música en estos eventos es una mezcla de voces con sonidos generados por instrumentos eléctricos. Los ritmos cambian dependiendo de la identidad. Así por ejemplo, en los raves el latido o golpeteo (*beat*) es regular, es decir, no existen modificaciones, sólo en el tipo de música que se escuche (hay ritmos más acelerados y otros más lentos: *psycho*, *house*, *trance*); la música *punk* es muy estruendosa, llena de sonidos y ritmos acelerados y duros; en el caso de los jóvenes *skatos*, existe una mezcla de ritmos tropicales con instrumentos de *rock*; En todos los casos, el sonido es muy alto y no existe la posibilidad de entablar una conversación, la relación social es a través de la mimesis del joven con sus correligionarios en un lenguaje de sonidos masivos y silencio propio. No obstante, a decir de los propios jóvenes, ya no existen estilos completamente definidos o puros, sino que cada músico o grupo musical genera sus aportaciones a través de la mezcla de ritmos, evidentemente sin perder el género que le da identidad al grupo. Lo anterior da lugar a comprender la fragmentación de la música, algo similar a lo que sucede con las identidades juveniles, por lo que no se habla ya de “la música” sino de “las músicas”, así como tampoco se habla de “la juventud”, sino de “las juventudes”.

Los bailes que se llevan a cabo, dependen también de la identidad. Mientras que los ravers se mueven en todo momento al ritmo del *beat*, los *punketos* brincan y bailan, así como los metaleros mueven sus cabezas de arriba hacia debajo de manera frenética, o los aleluyos que se toman de las manos y las balancean

al ritmo de la música. En este sentido, el baile como manifestación corporal realizada no es entre unos jóvenes y otros, sino todos de frente al escenario, por lo que se dan la espalda unos a otros, por lo que si bien en otros ámbitos se puede hablar de una connotación sexual o erótica entre los danzantes, en estos casos indica una forma de catarsis efímera u orgasmo cuando el líder carismático convertido en sacerdote los lleva al paroxismo musical a través de los sonidos, ya sean de instrumentos de música o usando la voz en forma de alaridos, gruñidos o frases paradigmáticas, una forma de erotización hacia sí mismo como vida y hacia el modelo que sustenta el valor de sacerdote. De tal suerte, parece que el baile no privilegia la relación social, sino la alienación hacia los líderes carismáticos como modelos y alentados a seguirlos por toda la comunidad participante, es decir, existe una comunión juvenil en torno al sacerdote o guía. Se trata de una sacralización de la soledad en la colectividad, es decir, se puede estar en un lugar lleno de gente similar (lo que causa relaciones de pertenencia efímera) pero sentirse totalmente disociado al darse cuenta que él mismo no es necesario para el rito de la colectividad, lo que privilegia la atomización social. Sin embargo, también este baile permite reordenar el caos que se supone se encuentra en la realidad del joven, le permite explicar y darle sentido a la exclusión de la que los jóvenes son objeto, al menos de manera momentánea.

De este modo, el aparente anhelo causado por la esperanza en el relato del baile, alude a la transitoriedad del rito de muerte individual para renacer en la vida social. Estos pequeños grupos de jóvenes asistentes a las ceremonias tienden a excluirse entre sí. No existe contacto intergrupual más que visual, como una especie de desfile de modas que genera un lenguaje estético más que social. En el interior, al iniciar la música, o la homilía por parte de los “sacerdotes”, los “creyentes” guardan silencio y se mezclan unos con otros. El resultado es un cuerpo compacto de jóvenes que se mueven de manera sincronizada, lo cual se interpreta por analogía como un cuerpo humano en el cual sus miembros parecen encontrar la armonía. Este trance permeado por la música y en algunos casos la ingesta de psicotrópicos connota la ideología de cada identidad. En los grupos darketos, se percibe una apología por la muerte y las relaciones entre ellos son del mismo tipo, esto es,

relaciones fracturadas socialmente. En el caso de los ravers, aun cuando la filosofía habla de amor y comunidad, en el trance del baile no lo es, los jóvenes se mueven solos y por momentos, bajo el efecto de los tóxicos, se pueden acercar unos a otros, pero sin relacionarse (no hay comunidad sino ilusión) en tanto no se comunican verbalmente sino sólo en el trance de manera física.

Los punketos por su parte, se relacionan a través de la ingesta de drogas al invitarse unos a otros durante los eventos, sin embargo, antes de iniciar todos se ignoran; Por su parte los skatos, quizá por su origen popular y de nivel socioeconómico bajo, tienden a ser los más solidarios unos con otros, por ejemplo, en los eventos musicales cuando alguien cae en un baile *slam* los demás no lo golpean en el piso ni lo pisan, sino lo ayudan a levantarse para continuar con el rito de baile. Los fresas acusan una enorme diferencia entre sus participantes, en tanto competencia, suelen segregar a aquellos que no cumplen con la apariencia de la moda actual, aún en el rito del baile.

“Todas esas formas de música (pop, techno, metálica, gótica, etc.) tienen como base un elemento tribal. Todos esos géneros tienen un efecto estructurador, su función es comulgante y casi sacramental en el grupo. En este sentido, podemos decir que se trata de músicas tribales. Estas músicas, que estructuran hoy microentidades, reanudan el vínculo con lo que fue la gran característica de las llamadas sociedades primitivas: música con ruidos, sonidos que propiciaban el trance o algo que permitía sobrepasar al individuo. Lo mismo ocurre en nuestros días y, como muestra un botón: los jóvenes franceses usan la expresión “Je m’éclate” estallo de alegría, me súper divierto. El efecto de “s’éclater” traduce bien el hecho de que ya no se está encerrado en un caparazón, sino que uno se vierte, se pierde en el otro. Y es en ese proceso de pérdida de sí, en el otro, lo que es interesante. Esa es la característica que hay entre tribu y música, sea ésta suave o violenta, todo favorece un proceso de trance.”

Maffesoli (1990)

65)



66)



67)



68)



Misa en el templo. La comunión y la eucaristía. En las imágenes 65 y 66 los sacerdotes o cantantes en un momento de éxtasis y delirio, tal y como los ven los jóvenes desde abajo; en la 67 se observa al rebaño motivado; la imagen de la derecha muestra parte del escenario utilizado para dar los efectos de sagrado.

2.2. Perforaciones y tatuajes: microcosmos que representa al macrocosmos

Desde los primeros seres humanos de que se tiene razón (Yema, 2004), la modificación de la presencia natural corporal, alterarse de alguna forma el cuerpo, ya sea de manera transitoria o permanente, era acostumbrado en todas las culturas. Las causas a través del tiempo han variado o se han incrementado; es posible que al principio sólo acostumbraban colorearse el cuerpo con el fin de protegerse de las inclemencias ambientales: calor, insectos, ente otros. Sin embargo, con el correr del tiempo las motivaciones han llevado al ser humano a la transformación de su cuerpo con otros fines. Para muchos jóvenes, el cuerpo es convertido en vehículo de trasgresión, es decir, es el soporte sobre el que los jóvenes dibujan diversas manifestaciones de expresión, tales como la represión

fundada en la sociedad como negadora de la vida. Así, el significado del cuerpo ha cambiado a través de la historia, primero se configuró como receptáculo material del alma, pero hoy se presenta como un objeto de consumo que promete control, poder y renovación de la moral (Goffman, 1981).

Resulta evidente que la simbología del templo del cosmos está relacionada con la simbología corpórea de la persona joven. El cuerpo viviente, expresión reveladora y comunicativa de una realidad que lo trasciende, vida-espíritu, está en el origen de todo el mundo de los símbolos, en cuanto que su vida depende del cosmos y su dios. La simbología del cuerpo viviente se llena así de una dimensión cósmica y religiosa. En numerosas tradiciones, a partir de las más primitivas, el cuerpo humano es descrito como síntesis del mundo, un modelo reducido del universo, un microcosmos, que está al centro del mundo de los símbolos. Para Sartre (1998), el cuerpo es la “facticidad de la conciencia”; ésta se trasciende debido al cuerpo, es decir que se incorpora y contiene. El ser humano es su cuerpo, es su conciencia exclamativa, es su unidad existencial.

El simbolismo reflejado en los cuerpos transformados indica un discurso en el que sus códigos son representaciones de su cosmovisión. Es decir, este simbolismo es un vehículo de codificación del conocimiento y el método de expresión más antiguo y fundamental, revelador de aspectos de la realidad que escapan a otros modos de expresión. El símbolo es, por tanto, la expresión externa inferior de la verdad superior que es simbolizada, y es a la vez una forma de comunicar realidades que de otro modo se verían oscurecidas por las limitaciones del lenguaje o demasiado complejas para ser expresadas de manera adecuada. No se trata de una mera forma o signo ni puede ser entendida fuera de su contexto religioso, cultural o metafísico, esto es, el lugar que lo erigió como tal. Los ritos religiosos, en el sentido que le da Durkheim (1995) “tienen un significado y una cualidad simbólica, sin cuya comprensión se vuelven vacíos y supersticiosos”.

Lo anterior se comprende porque siguiendo a este autor, los procesos socioculturales en los que incluyen los mecanismos y dinámicas entre individuos son siempre producto de las creencias que éstos profesan; cuando no existe esta comprensión de los motivos por los cuales los sujetos observan ciertas conductas, el análisis se torna parcial en tanto dogmático, en contrapartida del

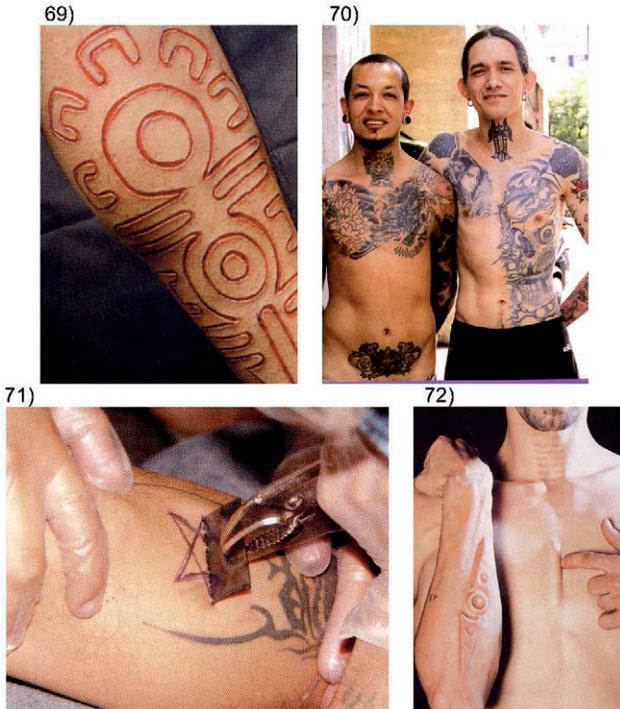
científico social. Jung (1995) por su parte, define al símbolo como “una palabra o una imagen que representa algo más que su significado inmediato y obvio, cuya correspondencia con el inconsciente colectivo se encuentra vinculado con los instintos, representados éstos con símbolos” a los que denomina arquetipos. Éstos son necesidades fisiológicas, pero al mismo tiempo también se manifiestan en fantasías y con frecuencia revelan su presencia sólo por medio de imágenes simbólicas. Los arquetipos son en realidad una inclinación o tendencia para formar representaciones sobre un modelo básico (instintivo) que puede variar constantemente de acuerdo con las condiciones contextuales en que se encuentra.

Por otro lado, en términos de los parámetros de la estética social, dentro de las características físicas que contribuyen para que una persona resulte o no atractiva, hay algunas que son incontrolables a causa de su predeterminación o por su relación con hechos que escapan a su control. No obstante, la mayor parte de los atributos físicos que definen nuestro cuerpo son modificables voluntariamente. En el siglo XX se llevó a cabo una constante manipulación de la apariencia física en el mundo occidental, distinguiéndose de las épocas anteriores no tanto por la diversidad de las intervenciones practicadas en el cuerpo, particularmente con fines identitarios, sino la finalidad, la mayoría de las veces estética y moda²⁷. Se podrían diferenciar entre dos tipos de modificaciones corporales voluntarias. Por un lado se encuentran las llamadas aloplásticas, esto es, todas aquellas transformaciones que se deben a objetos y materiales exteriores como las máscaras, vestidos, maquillaje, peinado, las cuales son las más frecuentes en nuestra cultura y están consideradas como “las máscaras del cuerpo”, metamorfosis efímeras, superficiales (la piel siempre permanece intacta) y que pueden repetirse indefinidamente. Por otro, se encuentran las transformaciones auto-plásticas, las que conciernen directamente al cuerpo.

Actualmente estas últimas se practican de manera recurrente y parece haber un creciente aumento de modificaciones en sus distintas variantes (*body piercing*, tatuajes, *cutting*, *branding* y

²⁷ Ver Duque, Pedro, *Tatuajes. El cuerpo decorado*, Midons, España, 1996; también Dunbar, Andrew y Dean Lahn, *Body Piercing*, Wakefield Press, Australia, 1998.

scarifying, rituales de suspensión, implantes y la conocida cirugía estética).



Cuerpos transformados. En la imagen 69 se observa un trabajo de *cutting* (corte sobre la piel) sobre una pierna; en la 70 se trata de dos jóvenes tatuados en Argentina; la imagen 71 muestra el proceso de *branding* (quemaduras sobre la piel) sobre un brazo; en la imagen de la derecha se pueden ver implantes (objetos introducidos bajo la epidermis) tanto en antebrazo como en pecho.

Estas metamorfosis o transformaciones son en sí mismas fuente de placer, en virtud de que se trata de un juego permanente de extensión y de retracción del cuerpo, que nos permite triunfar sobre nuestros límites corporales y al mismo tiempo dominar los cambios que pudieran amenazar a nuestro cuerpo, sirve como vehículo de diversas informaciones de uno mismo y constituyen un grupo de señales que indican el grupo al que se pertenece, la edad, el sexo, el estatus y rol social, y la personalidad del que las emite.

Este cuerpo público destinado a las miradas de los demás, es un indicador de los sentimientos que el individuo experimenta respecto a su cuerpo y a sí mismo, un reflejo de los sentimientos e imágenes que desea suscitar en los demás, así como una forma de representación de su realidad social (Goffman, 1987).

Del mismo modo que las tribus ancestrales recurrían a estas prácticas, la deformación se ha adaptado a un nuevo espacio y tiempo en la historia, hasta convertirse en un rito de pertenencia, una forma de sentirse y expresarse, una afiliación a una ideología. Muchas han sido las culturas que han recurrido a la deformación en el espacio y tiempo, desde los mexicas que se perforan el septum nasal con fines estéticos, pasando por las “mujeres jirafa” de la tribu *Padaung* que colocan aros en el cuello para alargarlo con fines socioculturales, la modificación de la boca utilizando discos de la comunidad de los *Botocudos* en Brasil, la deformación de los pies en China con fines estéticos, hasta amputaciones (incluyendo las genitales) en algunos lugares de la India, entre muchos otros. En este sentido, se han realizado gran cantidad de investigaciones que documentan estas prácticas en la historia del ser humano, generalmente por antropólogos e historiadores del arte.

En la época actual, estas modificaciones corporales han sido retomadas por algunos grupos de jóvenes quienes les han dado un significado particular. En los años ochenta, bajo el impulso de la cultura punk, dark, metal y de otras nuevas tendencias los jóvenes empezaron a interesarse por las transformaciones de sus cuerpos. Cada una de estas identidades les han otorgado su propia carga de significados permeados por varios aspectos, desde las modas actuales cuyos signos son representados a través de los modelos mediáticos, pasando por la relación simbólica de los signos con sus cosmovisiones, como forma de llevar el placer del acto sexual a niveles más profundos, o la propuesta individual generada por el bagaje psicológico, social y cultural del propio joven (Fromm, 1992).

De tal suerte, actualmente se ha abierto un mercado que se extiende de manera importante para los jóvenes que quieren conocer y desarrollar estas prácticas, en los que existen locales *ex profeso* que suministran información relacionada con catálogos, precios, servicios, revistas de diversos países incluyendo México²⁸,

²⁸ Existe una gran variedad de revistas con estas temáticas, muchas de ellas de distribución abierta mientras que otras suelen ser más underground. Entre éstas se

un número importante de sitios en internet²⁹, todos los anteriores con contenidos que explican los procedimientos, comentan la historia de las perforaciones, resuelven dudas para los posibles consumidores, muestran los tatuajes y perforaciones más populares, explican la tipología que se maneja en ese medio, se comentan los eventos que se realizan, exhiben su galería de fotos, entre muchas cosas más. Cabe resaltar que en tanto se trata de un fenómeno aparentemente sedicioso para el sistema social establecido (por el tipo de identidades de jóvenes que se modifican el cuerpo), los espacios para su publicidad no se dan de manera abierta en la televisión, radio y prensa.

Existen distintos tipos de perforaciones y tatuajes corporales en los jóvenes, algunas más comunes en el rostro y las orejas, otras menos como en la lengua, los labios, la nariz o las cejas, y unas menos frecuentes como en los brazos o en los genitales. Asimismo, existen otros tipos de deformaciones tales como las llamadas escarificaciones, marca indeleble, implantes, entre otras, todas ellas con distintos grados de deformación física. Las marcas dibujadas en sus jóvenes cuerpos, como se menciona arriba, suponen varias funciones tanto simbólicas como utilitarias, ya sea la de pertenencia a su grupo, la estética de la moda, la simple expresión de ideas o de su exclusión. La expresión y apreciación (estética) con las que los jóvenes ornamentan o modifican su cuerpo se encuentra en función de las características inherentes a su identidad o pertenencia ideológica. Las modificaciones sirven como una manera de etiquetarse para que los otros sepan al grupo que pertenecen.

Estas perforaciones o tatuajes establecen su marco simbólico que se sustenta en las creencias, mitos o vínculos emocionales (Goffman, 1987). También sugieren las formas en que los jóvenes han sido excluidos de la sociedad. En este sentido, las perforaciones o tatuajes en la boca, nariz, orejas o cerca de los ojos aluden a la manera en que estos jóvenes han sido castrados simbólicamente en sus sentidos, o en los genitales que indican los modos de exclusión de esta práctica (Raisfeld, 2004). Cabe resaltar

encuentran *Modificaciones Corporales. Tatuajes* de Editorial Leo, *Tatuajes y perforaciones* de Mina Editores, *Tatuarte* de Publicaciones CIEM, *Catálogo de tattoos* también de Mina Editores, entre otras.

²⁹ También hay un amplio mercado en la red tales como *tatuarte.com*, *tatoodles.com*, entre muchos otros.

que esta interpretación del sentido de transformación corpórea en los jóvenes no es absoluta, en virtud de que se trata de la significación de ciertas regularidades encontradas. Con base en lo anterior, se puede tratar de enfatizar los lugares en los que los jóvenes se han sentido restringidos, ya sea que no se les haya permitido la libertad de expresión del lenguaje (tatuajes, perforaciones o mutilaciones en los labios o lengua), la imposibilidad de mostrar la personalidad o la sensualidad (perforaciones en la nariz), segregación por indicar interés en el conocimiento (perforaciones y mutilaciones en las orejas), capacidad de observar o comunicarse (cerca de los ojos), placer sensual (pezones y genitales).

Estas manifestaciones corporales se encuentran también vinculadas con las imágenes características de la identidad establecida, de modo tal que en los jóvenes darketos los tatuajes son de imágenes de dolor y tristeza, de cruces semidestruidas, de cristos agónicos, de cráneos deteriorados; así como en las perforaciones utilizan accesorios metálicos brillantes de estrellas de cinco picos hacia abajo, de triángulos, arracadas en serie, rosarios modificados. Los punketos se graban imágenes que manifiestan su desprecio a lo social y a lo comercial, así como su anarquía, tales como señales obscenas, logotipos comerciales transformados con leyendas alusivas al desorden social; sus perforaciones son más agresivas que en las otras identidades, a saber, implantes dentro de la piel, cosidos metálicos, puntas que emergen de la epidermis, escarificaciones o marcas producidas por fuego.

Los metaleros se tatúan de manera similar a las identidades antes mencionadas, pero con la salvedad de que no lo hacen con tópicos de desconsuelo, sino con brío y furia. En el caso de los ravers, los tatuajes apuntan a la psicodelia, a las flores y plantas geometrizadas, a los animales muy figurativos; las perforaciones son ostentosas, de aros y elementos naturales de colores brillantes. Los skatos son quizá los más moderados en este sentido, sus tatuajes son palabras de diversión y fruición, además sus perforaciones son generalmente pequeños pendientes o broqueles en las orejas y el rostro. Los barras tienden a marcar sus cuerpos con signos representativos de sus equipos favoritos y con los logotipos de sus porras. En el caso de los aleluyos, éstos no se deforman físicamente debido a la relación de que se establece

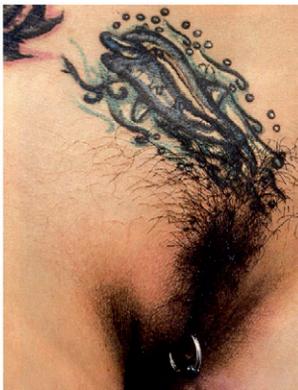
entre su templo de oración y su cuerpo, en términos de que éste debe ser immaculado. Finalmente, los fresas y los gruperos no observan una tendencia a ninguna de las formas de transformación corporal, aun cuando los primeros lo llegan a hacer por motivos de moda y de manera más discreta.

La anterior caracterización de las modificaciones corporales indica que la piel del cuerpo juvenil es el lienzo que permite recrear los signos en un lenguaje que robustece su identidad con su grupo, además de la expresión de los códigos que son particulares a ellos. Apuntalando esta expresión visual con una vestimenta definida en el que los colores oscuros sugieren el sentimiento de aislamiento e incomunicación, las botas con estoperoles tipo militar que indican su postura de pelea, las cabezas rapadas emulan fálicamente a la fortaleza masculina listos para el combate, los maquillajes coloridos junto a accesorios de plástico que aluden a la artificialidad de la sociedad en contraposición de la naturaleza, explican el discurso estético juvenil.

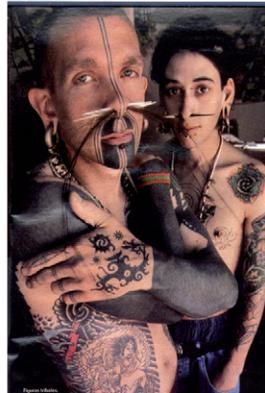
"El ritualismo, los tatuajes, la escarificación, son algo muy natural: es una respuesta al ansia espiritual que está surgiendo. Somos una tribu con una débil memoria de los tatuajes que solía tener."

David Bowie

73)



74)



75)



76)



Castración física y simbólica. Algunos de los lugares en los que se perfora o tatúa. En la imagen 73 se observa un delfín emergiendo de la zona vaginal, así como un anillo perforando el clítoris; la 74 una pareja con sus cuerpos semicubiertos de tatuajes y perforaciones en el rostro y orejas; la número 75 muestra una perforación en un pezón femenino; en la imagen de la derecha se observa una mujer con distintas perforaciones en lengua, labios, nariz, entrecejo, cejas y orejas, así como tatuajes en ojos enmarcados por un corte de cabello estilo punk con un accesorio conocido como collar de perro.

2.3. La violencia como orden: armonía y resistencia

La violencia en sentido amplio se encuentra en cualquier parte y en todo momento, es una de las formas de relación social que observa el ser humano hacia los demás y hacia sí mismo. De este modo, sólo a través del lenguaje del ser humano la violencia puede ser significada en tanto noción semántica social. Variadas y amplias son las formas en que se manifiesta, ya sea a manera de pensamiento, de acción u omisión. Los niveles de profundidad en que se advierte son normalmente fuente de posibilidades de mayor amplitud, desde los elementales como el desacuerdo, hasta los más agresivos como son los que dejan marcada de manera profunda a la persona que fue objeto de ésta. Así, la manifestación ordinaria del significado de violencia se lleva a cabo cuando se utiliza como significativo un poder natural o adquirido (fuerza corporal, estatus social, laboral o económico, influencia afectiva) para vulnerar física o psicológicamente a alguien.

Esta afirmación se advierte comúnmente a través de expresiones como el uso de la fuerza física, pero no sólo ahí, existen también otras menos comunes como el silencio con

intenciones de exclusión, el uso de lenguaje soez donde no es común, la inobservancia a las normas elementales de cortesía, la ejecución de señas obscenas, el daño a sí mismo, la utilización de imágenes consideradas sagradas como ordinarias o viceversa dentro del contexto de éstas, la exhibición de leyendas que tiendan a la ruptura con las “buenas costumbres” sociales, “la publicidad observada como persuasión” (Ricoeur, 2001:18-35), la segregación o señalamiento al aprendiz en enseñanza escolarizada, la mediocridad, el vestir prendas que se encuentren fuera de las costumbres de algún grupo, el mostrar una apariencia inhumana, feroz o agresiva a través de tatuajes, perforaciones, accesorios o peinados, entre muchas otras.

Estos últimos ejemplos sugieren la manera en que se tratan de mostrar las razones y motivaciones que se ven expresadas en la edificación de las formas sociales aparentemente violentas de los jóvenes (Goffman, 1981). Supone que uno de los principales orígenes de esta presunta violencia no es sino el resultado de una oposición entre un ser negado y un ser deseado. Asimismo, supone también una construcción armónica como oposición a la violencia aparentemente causada por la estética en el cuerpo juvenil y la conducta, esto es, por un lado las transformaciones alo-plásticas y la auto-plásticas mencionadas arriba, mientras que por el otro con relación a la música y el baile como una manera de resarcir el caos violento provocado por la sociedad en la omisión y rechazo hacia ellos. Así, la violencia desde esta perspectiva depende de la representación de la realidad del joven que la percibe o ejecuta, cuyos referentes son del orden de lo vivencial, contextual, además del bagaje que el sujeto ostenta, como un modelo abierto.

Ahora bien, la violencia puede sugerir un acto consumado o puede ser sólo la intención, es decir, acción o pensamiento; o aún más, puede ser que la violencia es percibida por algunos y no por otros, o ejercida sólo para algunos cuantos. En este sentido, la violencia juvenil puede observarse con cierta diferencia de la concepción “normal”, es decir, de la que ejercen la mayoría de las personas. Es así, que esta violencia se puede entender dentro de la concepción alternativa propia de la competencia juvenil, la advertida como percepción y expresión donde los jóvenes juegan el papel de mediadores y traductores de lo que ocurre socialmente, cuyos contenidos separan las formas tradicionales de violencia y forjan la

posibilidad de comprender esta “otra violencia”, cuya condición sugiere los códigos que de ella hacen los jóvenes o dicho de manera sucinta, esto es, la manera en que los jóvenes construyen socialmente la violencia.

Así por ejemplo, los jóvenes de filiación dark se observan “violentos” por sus vestimentas oscuras, accesorios diabólicos, peinados lúgubres, modificaciones corporales extremas, mostrando su rechazo al *establishment* social. El punk por su parte, como reclamo marginal por antonomasia, practica la “violencia” también de manera simbólica (imagen e historia) y les permite expresar su repudio hacia los sistemas que los rechazan por su condición de edad, social, económica, étnica, entre otras. Los ravers, quienes actualizan las voces de reclamo de los otrora hippies, conciben una propuesta de realidad alterna, surgida contra el menoscabo del que perciben que son objeto y el mundo en el que viven, cuya “violencia” se conforma por sus formas de autodestrucción física y mental y sus paroxismos que, paradójicamente es para ellos el reordenamiento que surge del caos.

Los skatos, quienes aluden a un mestizaje cultural fundado en lo más marginal de la juventud, tales como los cholos y los chavos banda de los años ochenta, observan “su violencia” en sí mismos, es decir, en la admisión casi apológica de su pobreza. Los hipopperos, expresan “su violencia” mediante sus grandes prendas oscuras, camisetas con leyendas subversivas y lenguaje antisocial, bajo una apariencia tipo “delincuente”. Los jóvenes metaleros por su parte, hacen uso de sus cabellos largos y accesorios diabólicos para que se les mire como agravio a lo sagrado, es decir, “violentos”. Con gritos, señas, maquillajes de su equipo y sin camisetas, los barras emulan a las grandes tribus en son de guerra, forma evidente de una “violencia” en ciernes o a veces ya consumada. En el caso de los fresas, gruperos y aleluyos, en virtud de que se trata de identidades aceptadas, promovidas y motivadas por la misma sociedad, no observan esta característica de violencia, tan fácil de distinguir en las otras identidades, por lo que no se hace referencia a ellas en este apartado.

De acuerdo a lo anterior, es importante subrayar que, si bien en la mayoría de las veces los grupos de jóvenes se encuentran en franca oposición a las condiciones de la sociedad actual, tales como la hipertecnologización, la globalización social, cultural y

económica, la modelización mediática, entre otras, las formas de llenar sus necesidades de pertenencia se encuentren sustentadas en aquellas. Es decir, las culturas juveniles que ostentan el mayor deterioro en sus formas de vida, observan una mayor injerencia de los resultados que experimenta la sociedad global en dos sentidos, tanto en el nivel de rechazo a éstas, como el consumo inmoderado de las mismas. Es así, que parecería que existe una relación directa entre lo que el joven casi necesariamente consume y vive con aberrante conciencia, y su pretensión de juzgarlo, permitiendo suponer que el origen de esta violencia significada se encuentra enraizada en el principio de la oposición entre lo que son y lo que quisieran no ser, esto es, en virtud de que no pueden dejar lo que son, ya que se significan por ello, su reivindicación se construye como el deseo exacerbado de modificación de sus formas culturales y sociales, particularmente entre la imagen y la conducta social. De modo que esta necesaria oposición se ve reflejada a partir de la construcción de una identidad estética que manifiesta una posible confrontación perceptual con lo que la sociedad rechaza, además de la posibilidad de generar conductas reales y simbólicas que lleven al joven a la compulsión del estado que se les ha asignado por su condición, grupos estigmatizados resueltos en discriminación negativa y, por ende, violentados.

2.3.1. El cuerpo transformado. La apariencia como violencia armónica

Como se describe en el apartado anterior, la transformación del cuerpo implica un discurso público escrito en un cuerpo privado. Este lenguaje se codifica a través de las modificaciones de su vestido (alo-plásticas) y de su propio cuerpo (auto-plásticas), “en cuyos signos se observa una posibilidad de cosmovisión” (Goffman, 1981) que se expresa en dos sentidos, el significado estético y el significado conductual. La imagen corporal también supone una decantación o traducción de las formas en que los jóvenes se miran a sí mismos y su relación con la sociedad. Este cuerpo transformado, establece su marco simbólico que se sustenta en las creencias, mitos o vínculos emocionales, ya sean del orden de un grupo o identidad juvenil, o de su particular mundo de vida. No obstante, también sugieren las formas en que los jóvenes perciben

la exclusión en la que la expresión de sus cuerpos trastocados presume la restitución del orden y armonía que consideran ajeno, es decir, sugiere el equilibrio a través de una “violencia” sobre sí mismos. En todos ellos es evidente que no importa el dolor físico – cuando se trata de perforaciones y tatuajes–, puesto que el moral lo permea. Sirve como experiencia de vida entronizada y enraizada en sus más profundos sentimientos y pensamientos de vida (Fromm, 1992). En los siguientes párrafos se describirán las maneras en que lo anterior es manifestado por las diferentes identidades juveniles.

En las identidades darketas las transformaciones del cuerpo son de simbolizaciones de dolor y tristeza, sugiriendo la soledad y abandono de que son objeto por su condición de jóvenes, de cruces semidestruidas como desamparo apocalíptico³⁰ en la expresión de sus sentimientos y sensaciones propias, de cristos agónicos, mostrando la orfandad de ideologías que les permitan desarrollarse como sujetos diferentes e integrados, de cráneos deteriorados como forma de metaforizar su sexualidad menospreciada, de ángeles caídos mostrando la desolación extasiada en que se encuentra el mundo moderno, de rosarios modificados con imágenes de demonios, apuntando a la “otra” vida, la vida en la muerte. En otras palabras, pregonan la muerte de esta vida social para resurgir o renacer como entidades purificadas en un mundo mejor. La violencia se encuentra en la percepción que esta identidad o cultura juvenil dibuja en su cuerpo, bajo la atribución o capacidad de mirarse despojados, ostentando elementos que la remiten, cuyos contenidos son denotados a través de la immaculada sordidez de los pasajes imaginarios y elementos materiales que los poseen. Así, en franca repuesta a las normas y valores sociales predominantes, se observa la premonición del límite vital que les corresponde como urdimbres de lo denostado en el lenguaje del cuerpo, y a través de las manifestaciones más violentas a las que puede acceder cualquier joven, el de la omisión o silencio (Fromm, 1984).

³⁰ El término apocalíptico se retoma de la disertación del texto de Eco, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1968.

77)



78)



79)



80)



Iconografía sobre el cuerpo dark. En la imagen 77 se observan dos rostros transformándose con dolor; en la imagen 78 una hada se encuentra sentada y pensativa; la 79 es un pie con elementos orgánicos; la última es un duende o mago aparentemente diabólico.

En los jóvenes de identidad rave, las modificaciones corporales apuntan a imágenes y objetos festivos y psicodélicos como forma de mirar lo natural del mundo a través de lo artificial y narcotizado de la mente humana, a las flores y plantas geometrizadas sugiriendo una simulación de lo orgánico a través de la reorganización abstracta en la mente, a los animales muy figurativos y fantásticos como creación de personajes para una nueva historia del mundo, a la naturaleza muy ostentosa o exagerada, de manera que se manifieste la vida a través de su virtual dimensión, a elementos estereotípicos infantiles de colores brillantes, postrados como oposición al oscuro o negro

pesimismo, a la apología de la tecnología como parte fundamental del florecimiento de los seres humanos en directa relación con lo natural y la posibilidad de construir un futuro que se puede observar a través de esta perturbada visión. La violencia, al contrario del pesimismo dark, es optimista, aun cuando no deja de serla. Es decir, existe una manifestación festiva (y por ende alterada) que permea la expresión corporal en cándidas formas psicomodificadas de la estructura social. De este modo, la transformación corporal obedece a violentas formas de construcción de la realidad mediante la inocente visión que sugiere la trastocada perspectiva del “paz y amor” que se recrea en el lenguaje de las expresiones imaginarias formuladas en el cuerpo. Por lo que, su vaticinio significativo corresponde al tejido de la historia futura dentro de un violento apocalipsis presente que hurga en las más intensas preocupaciones sociales de lo natural del ser humano, reconcibiendo la imagen de su cosmovisión devastada en una esperanza disfrazada de representación festiva.

81)



82)



83)



84)



Iconografía sobre el cuerpo rave. En la imagen 81 se observa un pie decorado con motivos rave; en la 82 un ave multicolor con cola similar a un ave fénix; la 83 y la 84 son plantas que refieren a la naturaleza.

Por su parte, los jóvenes punk realizan las expresiones más radicales, cuyas prendas, peinados de puntas, accesorios y modificaciones corporales reproducen de manera simbólica su estado de excepción. Las perforaciones son abundantes y extremas en las que se advierten grandes puntas que emergen de la epidermis del cuerpo, indicando la posibilidad de peligrosa ferocidad por defenderse de los que los puedan agredir, ya sea de manera real o de manera simbólica. Los implantes introducidos en sus cuerpos, al igual que los cosidos metálicos, sugieren dos cosas, primero la posibilidad de autodestrucción como forma de manifestar su condición, es decir, la desaparición utópica de la marginación, y por otra la nula importancia como valor que le otorgan al hecho de sufrir el dolor físico que puede generar el hospedar objetos de esta naturaleza y que, además de presentar una imagen de características violentas en términos formales, permiten acceder al mundo mítico de los guerreros depositarios de las más crudas y épicas historias de batalla.

La violencia corporal en esta cultura juvenil es de las más brutales, su radical postura social (en muchas ocasiones anárquica) representa lo que los jóvenes quisieran expresar en el mundo de los “acogidos”, pero que únicamente tienen oportunidad de decirlo en su microcosmos marginado y empobrecido de realidad, esto es, su cuerpo. No son como los darketos que lo observan como resurrección, es decir, hasta después de la muerte, tampoco como los ravers que manifiestan su cándido reproche por un futuro virtual a través de coloridas propuestas. Los punketos no miran la vida en el futuro, porque no tienen siquiera vida en el presente, por lo que luchan (su cuerpo ya está preparado) por consagrar un presente que los catapulte hacia la realidad glorificada de la comunidad igualitaria en el ahora.

85)



86)



87)



88)



Iconografía sobre el cuerpo punk. La primera imagen es quizá la más representativa de su ideología; la 86 es una amenaza con pistola, aunque no real si expresa su sentir; las imágenes 87 y 88 muestran algunos tatuajes característicos de los punk.

En el caso de la apariencia ska, se pueden observar las transformaciones corporales en dos sentidos. Por un lado sus tatuajes utilizan palabras de regocijo y perforaciones con pequeños pendientes o broqueles populares en las orejas y el rostro, que significan solidaridad identitaria con su pasado y presente; cuando se hallan en “toquines” populares o religiosos muestran imágenes de la Guadalupana, santos religiosos y signos de su rechazo a la represión. Por otro lado los tatuajes y perforaciones manifiestan la pertenencia a algún grupo particular especialmente migrante, con todo el contenido que ello implica, lo que les vale sugerir –aunado a las pintas de bardas con aerosol, su lenguaje, su vestimenta, cabezas rapadas – con los espasmos tipográficos y cromáticos, ciertas marcas de posesión tribal territorial en las fronteras físicas y

simbólicas que les permiten sentirse resguardados de la exclusión de “los otros” (ricos y anglosajones).

Los letreros tatuados, especialmente en la parte de atrás del cuello y en los brazos, muestran su etiqueta de segregación racial, cultural y económica como los continuadores de las bandas juveniles de los años ochenta que eran vistos como depositarios del más profundo rechazo en todos los niveles (incluyendo el propio), generando los saberes recalcitrantes del llamado “mal gusto” por antonomasia. Se trata de la evocación ficticia del género “pachucos, cholos, chundos, chichiflas y malafachas³¹” en todas sus representaciones, como forma de vida que metaforiza la miseria estilística de una sociedad occidentalizada de los *malls* para que nadie se atreva a purgarlos aún más porque ya no existe algo más bajo y así encontrarse en los prolegómenos del inicio más prosaico existente, y revitalizarse dentro de las cenizas y desechos que consienten indigencia, pero al mismo tiempo festiva su reincidencia a la vida socialmente soslayada de la realidad negada para ellos.

89)



90)



91)



92)



Iconografía sobre el cuerpo ska. En las imágenes 89 y 92 se observan espaldas tatuadas con nombres que caracterizan a los grupos a los que pertenecen los jóvenes; la siguiente imagen es un cristo en dolor sobre un brazo; la 91 es una representación prehispánica.

³¹ De la canción “Chilanga banda”, en *Avalancha de éxitos*, Café Tacuba, WEA, 1996.

Por lo que respecta a los jóvenes metaleros, la violencia corporal se produce en los tatuajes y perforaciones de modo más místico. Su protesta se ubica en las fronteras del paganismo en las que los idilios morales de los poderosos prelados les muestran un camino imposible de seguir para su contexto social. En tanto suponen una visión del mundo desde una perspectiva satánica, en sus tatuajes y perforaciones se observan deidades o fetiches en oposición al emblema cristiano, por lo que es fácil ver cruces de cabeza, números 666, anticristos, cráneos metálicos, mujeres desnudas, ambientes infernales, demonios. Del mismo modo, sus vestimentas se componen de ropa negra con estoperoles, tales como chamarras, brazaletes, y pantalones de piel o mezcilla, carrilleras, lo que les confiere una imagen de agresividad. Lo que diferencia a éstos de los punketos es el tema religioso de sus leyendas, aun cuando en apariencia estas dos identidades son las más radicales. Su filosofía satánica –al menos en apariencia–, obliga a cualquier creyente de las formas religiosas relacionadas al cristianismo a sentirse de algún modo violentados en su fe.

La asociación directa de lo perverso, maligno, depravado o inmoral con las costumbres socialmente aceptadas los convierten en blanco de estigma. Es así, que se aprovechan los signos más extremos en la composición de las imágenes inscritas en sus cuerpos, además de hacer uso de algunas perforaciones con un enorme impacto visual, tales como personajes demoníacos o cosidos en la piel con piezas de metal. Sin embargo, a través de estas formas indeseables parecen sugerir que su postura no es más dañina que la “correcta”, en tanto su experiencia los apuntala hacia la comprensión de su mundo de vida como oposición al que los ha desconocido por su condición de jóvenes.

93)



94)



95)



96)



Iconografía sobre el cuerpo metal. En las primeras dos imágenes se observan las calaveras o cráneos que caracterizan a esta identidad juvenil, que en ambos casos portan un halo similar a fuego aunque la primera se encierra en una cruz; las dos imágenes restantes son los llamados tatuajes tribales y de dragón.

Los jóvenes de identidad hip hop, en virtud de su bien cuidada apariencia de delincuentes, sugieren también que es a través de ésta que codifican su existencia. Los hiphopperos son los jóvenes que hacen el mayor uso de los tatuajes, aun cuando las perforaciones no se manejan de manera amplia. Los motivos de los primeros son motivos similares a los escritos en los graffiti, es decir, expresan sus firmas pero ahora en sus cuerpos, además de los conocidos como tatuajes tribales o elogio al estado de excepción de los presos. Estos se encuentran generalmente en lugares visibles tales como nudillos, brazos, muñecas, nuca o cuello, empero también pintan sus cuerpos en el pecho, espalda y tobillos. Quizás lo más aparatoso sea su vestimenta junto a los accesorios conocidos como *bling bling*, que hacen alarde de metales preciosos.

Esta apariencia sugiere un estado de gracia en el que los jóvenes permiten dibujar una máscara o escudo ante los embates de las instituciones que los apartan, una vez más por su “problema” de edad. Los accesorios mencionados se significan a partir de una idealización material, en cuyos cuerpos no existe valor alguno por lo que tienen que llenar ese vacío mediante joyas costosas. Se trata de jóvenes de medios socioeconómicos bajos que no ansían sino la oportunidad de mostrar su legalidad a través –al menos– de esta manera. Del mismo modo, convierten su apariencia de modo delictivo en escudos para que nadie –ni siquiera los hombres con dinero– le pueda quitar lo único que tiene sentido en su vida.

97)



98)



99)



100)



Iconografía sobre el cuerpo hip hop. En la imagen 97 se observa a un MC o cantante en pleno acto ataviado con tatuajes, *bling bling* y gorra característicos; en la siguiente un preso con tatuajes tipo *gang*; en las dos imágenes de abajo los grupos Lil Wayne y 50 Cents en promoción de su música y apariencia hiphoppera.

Finalmente los jóvenes barras, quienes a través de sus casacas se uniforman con el equipo con el que se identifican. La transformación de sus cuerpos es vista por medio de sus camisetas y paliacates que se amarran en la cabeza, así como por la pintura que se ungen en los rostros y en ocasiones en el torso desnudo. Hay incluso, algunos que se tatúan el nombre o el escudo de su equipo en la espalda o torso, mezclándolos con leyendas relacionadas a sus reclamos de rechazo a la exclusión. Esta apariencia, aunada al uso de otros elementos (banderas, tambores, trompetas, himno, danzas) sugieren una analogía a las batallas medievales en las que se enfrentaban unos contra otros, cuerpo a cuerpo, con gritos y armas blancas para defender su territorio o ganar el de otro reino. Esta imagen de combatiente es parte de la parafernalia promovida por los medios para hacer más profundo el afecto hacia el equipo en cuestión.

La violencia de su imagen se ha convertido en el antecedente fundamental de la conducta agresiva que se observa antes, durante y después de los encuentros de fútbol. Se trata de defender los espacios físico simbólicos dentro del que se encuentra el honor, la dignidad, el respeto, la virilidad, la fuerza y el poder. De este modo, parece que las nuevas tribus de hinchas buscan melodramática o teatralmente perseguir sus mitos de origen a través de los ritos enmarcados por la complacencia y motivación de los medios masivos. Esta guerra entre barras manifiesta el proceso de desintegración y reintegración, es decir, la reinstauración del orden mediante el caos en el que los protagonistas creen defender el lado del virtuoso, del sagrado, del divino y en consecuencia, el otro sea el defectuoso, el pagano, el infiel.

101)



102)



103)



104)



Iconografía sobre el cuerpo barra brava. En la imagen 101 se aprecia un aficionado que trata de ser controlado por la policía; en la siguiente un grupo de jóvenes apoyan a su equipo en el estadio; la 103 muestra parte de la parafernalia que se desarrolla afuera (y a veces dentro) de los estadios; la última es un grupo de jóvenes que se les prohíbe el paso mostrando su disgusto.

Así, en función de las anteriores caracterizaciones de los códigos de imagen donde su construcción es operada y observada como violenta, esta apariencia proyectada supone el

establecimiento identitario de aquel que la ocupa. Los cortes de cabello, colores y accesorios que los componen, además los objetos que ornamentan el rostro, el cuello, las manos y las muñecas permiten conocer, aunado a los diversos tipos de vestimenta, el código simbólico que ostentan las distintas culturas juveniles. Esta estética, generada principalmente por estereotipos modelados por los sistemas de lenguaje vinculados con los valores y creencias de los jóvenes son predeterminaciones de una apuesta de la cosmovisión fundada en su realidad social. En este sentido, aparecen los síntomas de narcisismo, esto es, el culto a sí mismo, su imagen y conducta. Empero, también totemiza los criterios y parámetros de organización de su grupo, rechazando lo que no es similar a él en cuyo estilo de vida como recreación simulada da al sujeto su referente de identidad artificial, parecer en lugar de ser, la moda como prestigio, culto a la tecnología, imitación de la guerra o apología de la misma.

Estas culturas juveniles expresan mediante su apariencia la forma de lograr la armonía devenida en caos por la sociedad actual, una forma de resistencia hacia las normas vigentes que, ya sea de manera frontal o simbólica, permiten reordenar su aflicción de violencia a través de la armonía del microcosmos de su cuerpo.

105)



106)



107)



108)



Microcosmos. Expresiones corporales que denotan preocupaciones juveniles. La imagen de la izquierda muestra un tatuaje en el hombro izquierdo de una brújula, así como perforaciones en los pezones y labio inferior e implantes en la frente y el pecho; en la siguiente imagen un tatuaje prehispánico de un joven skato; en la número 107 un joven con las orejas y la nariz perforada horizontalmente y debajo de la boca, además de implantes en el dorso de las manos, un tatuaje de retrato en el brazo derecho, todo enmarcado por partes de cabello y barba en forma de punta; en la imagen de la derecha se muestra un tatuaje tribal en la parte anterior de una pierna derecha.

2.3.2. La armonía del caos³² a través de la violencia en la música y el baile juvenil.

Ya se ha descrito de manera general la importancia y relación de las identidades juveniles con la música contemporánea. Esta sirve no sólo como entretenimiento para ellos, sino que sugieren los signos y códigos que se pueden observar en su desarrollo. También se ha descrito la manera en que estas simbolizaciones estéticas y conductuales se manifiestan para dar cuenta de lo cultural, es decir, de los mitos, los ritos, el lenguaje. El baile como rito manifiesta la concepción juvenil de su origen y fin, de la misma manera en que la corporeidad dibuja una realidad en un tiempo y espacio definidos, los bailes son rituales que permiten observar sus creencias o representaciones de sus realidades sociales actuales. De tal modo, puede advertirse el carácter de insubordinación e independencia de algunas de sus formas y contenidos, así como su condición de

³² Ver Balendier, Georges, *El desorden. La teoría del caos y las Ciencias Sociales*, Gedisa, España, 1994.

expresión mítica. El baile es entonces (Cooper, 2004:30) “la energía creativa cósmica, la transformación del espacio en tiempo o del ritmo del universo como imitación del juego divino de la creación”. Los participantes –normalmente de sexos opuestos– sugieren el éxtasis por dar cabida a la concepción mágica de la vida. No obstante, en estos jóvenes tiende a ser diferente; en casi todas estas identidades la música no es sólo de regocijo, sino de protesta, por lo que el baile es también una muestra de este reordenamiento vital. La resistencia es mostrada por el enfado y su expresión mítica, el rito de la danza.

De acuerdo con Scarduelli (1988:20-23) “la ritualización permite elaborar lenguajes simbólicos, cuyo desarrollo permite ampliar las capacidades de aprendizaje definiendo los sistemas cognitivos”. En las celebraciones juveniles, los atuendos o máscaras se observan como parte fundamental del rito, un modo de “formas carnavalescas en las que los jóvenes se liberan mediante un humor satírico de las condiciones sociales que les afectan” (Eco, 1989). Estas máscaras permiten a los participantes evocar a sus más oscuros deseos mediante actos que en la vida cotidiana no se permiten, aunque sea sólo como esbozo y no como acto consumado, y transgrediendo virtualmente únicamente el contexto social en el que se halla dicha regla. Según este autor, esta transgresión lo que hace es reforzar la regla al recordarnos su existencia, para que llegada la oportunidad, se pueda cambiar en el mundo real como revolución y obtener un nuevo orden social. La idea es poner en duda el sistema de valores de los cuales procede la regla con la que se está en desacuerdo, es decir, reducir su impacto a través de la virtual desobediencia y liberación momentánea de ella.

De este modo, la aparente violencia sin sentido de la cual son objeto los jóvenes se ve reflejada en un desconcierto caótico en sus manifestaciones musicales, cuyas representaciones de la realidad aparecen como una forma de equilibrar o resarcir esta segregación y discriminación, es decir, se trata de una retribución simbólica de estados de omisión. Los ritmos, son movimientos sónicos temporales que generan un orden o armonía dentro de la imposibilidad de adaptación social a la que los jóvenes son llevados. En los eventos musicales que realizan las variopintas culturas juveniles, se puede observar la condición de violencia

como armonía o, dicho de otro modo, la violencia de la música y el baile permite reordenar el caos que viven los jóvenes (Maffesoli, 1990). Cabe resaltar que estos movimientos rítmicos no se realizan en pareja como podría ser en otro tipo de eventos musicales, sino solitarios, con todos los demás y con los intérpretes de la música. Existe una forma de trance que vincula las emociones y hace que todos los asistentes reaccionen de la misma manera hacia ciertas acciones de los músicos, una comunión juvenil del culto al sujeto fetiche.

En los eventos dark, la música es una mezcla de voces de arte y lamentos con sonidos generados por instrumentos eléctricos. Los ritmos cambian de una cadencia lenta a momentos catárticos muy veloces. El baile que se realiza, es un movimiento lento de las cabezas de arriba hacia abajo, los brazos abajo se balancean de un lado a otro y los pies no se mueven de su lugar. De hecho, la manifestación corporal realizada no es entre unos jóvenes y otros, sino todos de frente al escenario, por lo que se dan la espalda unos a otros. Sin embargo, también este baile permite reordenar el caos que se supone se encuentra en la realidad del joven, le permite explicar y darle sentido a la exclusión de la que los jóvenes son objeto. De este modo, la aparente agonía causada por la depresión en el relato del baile, alude a la transitoriedad del rito de muerte para renacer en la vida. En los raves, los decibeles son bastante altos, lo que permite generar un ambiente de vibraciones que pueden ser sentidas de desde afuera y de manera muy profunda, lo que aunado a los estupefacientes de origen tecnológico y al ambiente de naturaleza orgánica modificado con luces estrambóticas y psicodélicas, permiten llevar al joven a niveles profundos de trance.

La danza se representa como una extensión de la música, como una energía en movimiento constante y refractante. En esta cultura juvenil, la cópula que sugería el baile sólo se da a través de sus mentes. El raver se pierde en sí mismo llegando a ser uno con la música, y es ésta la que controla sus movimientos como una devoción esclavizante e hipnótica. Su armonía musical es únicamente un placebo para la violencia que no termina de rechazarlos y que destruye su mundo ficticio. A pesar de que la filosofía de esta cultura juvenil habla de amor, paz, unidad y respeto a través de la espiritualidad y la armonía en la naturaleza con la

tecnología como una forma de renovar a la humanidad, el manifiesto raver dice que su sociedad es utópica porque saben que jamás existirá. Así, la ilusoria y temporal catarsis que refieren los ravers, indica sólo la negada posibilidad de vivir en la armonía que se adosan mediante la simulación plegada de narcotizantes alucinaciones en las juveniles e incólumes mentes inocentes.

Los eventos musicales de los punk son similares a los conciertos de rock conocidos, sin embargo no guardan las mismas costumbres ni la parafernalia que otras culturas juveniles, esto es, no son por un mundo ficticio de amor y paz en locaciones naturales colmadas de elementos tecnológicos y coloridos como los ravers, o de resurrecciones oscuras para dar origen a la vida en escenarios medievales, los conciertos punk se llevan a cabo en sótanos, estacionamientos o bodegas, lo que denota parte de su ideología identitaria de deterioro. La música es similar al rock conocido pero en forma y contenido es más radical, es decir, los instrumentos y las voces son de reclamo, de destrucción, de mentes y cuerpos desesperanzados, así como las letras de las canciones hablan de la putrefacción de la sociedad con vocabulario soez y ofensivo. La música y los bailes pueden parecer bastante violentos, sin embargo es la forma de estallar en júbilo con la armonía musical para lograr el equilibrio momentáneo de los rechazados, o en otras palabras, el caos de la destrucción deviene armonía momentánea para los “sin futuro”. El orden obtenido del desorden admite generar urdimbres discursivas como manifestación de la violencia percibida y traducida a través de la expresión de esta forma no violenta, sino pacificadora de representación de la realidad social.

Por su parte, los eventos ska, son generalmente patrocinados por aquellas empresas monopólicas a quienes les demandan igualdad, envolviéndose en un mercado de marcas registradas que son el ambiente que rodea la fiesta. La música al igual que la punk, denota reclamo, pero este reclamo no se manifiesta de manera agresiva o destructiva, sino con un humor festivo, como una manera de mostrar el aparente *valemadrismo* inherente a la llamada raza de bronce. Esa simulación ante la soledad de la que habla Paz en su Laberinto o ante el rechazo del que no son sólo víctimas, sino también cómplices y victimarios es su afán de voluntad y deseo. Así, la ficticia violencia no es sino la pandemia de gustos trastocados por la firma comercial que los concibe, a través de una

forma de paradoja entre lo que se es y que no se quiere ser. El menoscabo de la violencia manifestada en sus bailes y sus canciones, contrario a lo que se observa como caos, es en realidad la forma en que rehabilitan los órdenes armónicos como ritos de salvaguarda, forjados en la centelleante posibilidad que les dictan los medios masivos a través de algunas de sus estrellas de plástico, lo que equivale a decir que no sólo sucede en esta cultura, sino que quizá es la que demuestra de manera más evidente la modelizada esencia de muchos de sus participantes.

Los hiphopperos también expresan en su música y en sus bailes ese desprecio al rechazo del que se sienten objeto. El contenido de las canciones, aunado el ritmo y la forma de interpretarlas es generalmente motivo de recuse por parte de los medios masivos. Hacen uso de lenguaje soez y privilegian las actitudes antisociales y caóticas. Del mismo modo, el llamado *breakdance* es sólo utilizado por los medios para efectos de entretenimiento, menoscabando el fondo del mismo que, si bien forma parte del sentido lúdico juvenil (como en toda identidad juvenil) alude a la manera en que se encuentran fracturados, sugiriendo que se trata del rito de origen del universo. Esto último por supuesto, nos dice que es su forma de ordenar un mundo al que no le interesan, envolviendo en el manto de sus ceremonias musicales (de donde proviene el *MC* o maestro de ceremonias) el profundo sentimiento de desagravio de su oscuro mundo de vida. En el caso de los metaleros, la música es del orden del estruendo y los bailes se manifiestan a través de las cabezas de los participantes yendo de arriba hacia debajo de manera letárgica. Del mismo modo, esta aparente violencia anticristiana de la que se sienten orgullosos, parece ser más bien un efecto equilibrante de su ser.

La música estruendosa de guitarras estridentes, las voces graves o chillonas del tipo satánico, así como la manera de expresar con sus cuerpos la hecatombe del ser humano, parecen simbolizar el *eros* a través del *tanatos*, o el ying versus yang oriental, muy similar a lo que les sucede a los dark. Esto es, en virtud de que su vida no existe –o al menos eso les han hecho creer–, lo único que les queda es mirar hacia el otro lado, es decir, en donde se encuentra el antagónico. No obstante, ese Némesis está siempre presente como parte fundamental del otro, por lo que

no puede existir uno sin darle la posibilidad de existencia del otro. Así, se trata de un juego bivalente de contradicciones en la que en su inconsciente habita la vida que se representa en muerte en el consciente, o en otras palabras, la ordenación del caos que representa el mundo real. Finalmente los barras, quienes exhiben su música y baile en los estadios. Durante los encuentros de fútbol, los cánticos y movimientos corporales que los acompañan acusan un fuerte símil con lo militar, en cuyas formas y contenidos se trata a los opositores como enemigos. Su orden consiste en otorgarle a sus equipos mediante estos símbolos un estatus de justicia, de razón y derecho, lo que los convierte en paladines de la verdad única, que no puede ser manchada por ningún medio. De este modo, su violencia es justa, honrada y justificada.

Resulta importante resaltar que, aun cuando todos ellos son jóvenes y sus necesidades y percepciones sociales de omisión son similares, sus formas de organización, sus valores, sus normas, sus lenguajes, sus intereses, sus modos de manifestarse, esto es, sus mundos de vida y cosmovisión, varían de manera profunda. Esto último resulta normal en virtud de que las dinámicas sociales tienden a generar respuestas distintas, independientemente de las similitudes de los grupos sociales estudiados. Lo que es un hecho es que en función de las características socioculturales que ostentan las agrupaciones juveniles (ya entendidas como microsociedades constituidas), los jóvenes hacen uso de aquellas que de alguna manera coinciden con su bagaje, y pueden desechar los que no lo sean. Esto permite suponer que, si bien en un principio motivaron la inadaptación a la sociedad a través de su concurrencia a estas microsociedades, también son susceptibles a cierta inadaptación a estas últimas, generándose un modo de formación individual de valores y conductas sociales que le asignan una personalidad propia. Esto es, en función de las concomitancias y discrepancias culturales que los jóvenes van formando en su vivencia en la sociedad, además de la adopción a las formas particulares de la microsociedad elegida, la concepción de formas de realidad que se ven violentadas son de índole grupal, lo que permite concebir articulaciones entre unas y otras para su conformación individual. En este sentido, de acuerdo con la facultad

y posibilidad de adaptación del joven a su medio amplio necesario³³ (sociedad) y a su medio restringido inducido (microsociedad), la construcción de la violencia en los jóvenes se va permeando a partir de las condiciones que le permiten seguir con el proceso social de adaptación al medio, ya sea el amplio o el restringido.

La violencia, entonces, no se observa solamente dentro de los eventos musicales, las letras o instrumentación de sus canciones, o en los aparentes bailes violentos, sino se encuentra fundamentalmente hacia el interior de sus relaciones sociales, como formas fragmentadas de formas de vida en las que es preferible golpear o agredir al semejante bajo el influjo del trance musical como parte del sistema lúdico propio de la edad, que salir a agredir a los “otros” como parte de la angustia causada por los deseos frustrados, la soledad que sugiere la tecnología al soslayar el contacto humano, la carencia de oportunidades de desarrollo laboral, social o económico, la mediatización que hacen del joven los medios masivos y que acaba por generar estereotipos tan distintos que se ven todos iguales, la mercadotecnia de la música que ha hecho que algunos músicos y sellos independientes que eran valorados por su aportación musical y poética se vuelvan tan talentosos como las estrellas prefabricadas de televisión, la partidocracia que únicamente obedece a intereses mezquinos negándoles la oportunidad de un futuro, sólo integrándose a sus filas de aprendices de político (con todo lo monstruoso que eso implica), la doble moral de la que hacen gala los adultos para obtener satisfactores o ganancias, la violencia ejercida dentro de las escuelas en términos de obediencia sin sentido, la intolerancia y odio hacia grupos minoritarios, y muchos etcéteras más.

Todo eso es llamado violencia por los jóvenes, los que digan que la música y el baile lo son, se encuentran en una realidad postrada en lo que los jóvenes maldicen de manera simbólica a través de sus coloridas manifestaciones de rechazo (Goffman, 1989). La fórmula parece simple, pero todo ese cambio es parte de un proyecto de vida fundado en el respeto, la oportunidad y la tolerancia hacia ellos. Es un relato de la no esperanza, de la utopía, del ideal, de su verdad. Este discurso incomprensible de soledad y

³³ Se dice que la sociedad es su medio ambiente necesario en virtud de que no hay forma de sustraerse de ella; en cambio, la microsociedad en la que se integran es restringida a un grupo muy “selecto” de ellos.

unidad, de alegría y tristeza alude al silencio que cataliza la muerte como mito del origen. Sólo esperan la muerte virtual en paroxismos corpóreos y mentales para la resurrección y el nuevo orden. Estos jóvenes han recodificado en las formas rituales de sus bailes, de su estética y de sus ambientes, la función cristiana del sacrificio. Pretenden ser aquellos hijos de María que deben ser inmolados para recuperar la purificación de la sociedad que aqueja a la humanidad.

109)



110)



111)



112)



113)



114)



Rituales de baile. Diversas manifestaciones de danzas juveniles. En la imagen 109 se observa un bailarín raver con juegos de luces; en las tres siguientes algunos danzantes son paseados por la multitud; en las imágenes 113 y 114 el slam en pleno desarrollo.

CAPÍTULO III

La fragmentación social simbólica juvenil

3.1. Aproximaciones teóricas de explicación del fenómeno

Para interpretar el fenómeno de las identidades juveniles, se han tomado algunos autores cuyas argumentaciones van tejiendo una explicación del objeto de estudio. Cabe señalar que tales aproximaciones teóricas sirven, junto con la descripción densa, para obtener las explicaciones e interpretaciones que se describen al inicio de trabajo. En este sentido, y como se sostiene arriba, éstas se encuentran vinculadas en su cimiento con ciertos fenómenos sociales que afectan de manera enfática los procesos de fragmentación, tales como la globalización, la hipertecnologización de los mundos de vida de los jóvenes, la hipermediatización a través de distintos artefactos (televisión, internet, teléfonos celulares, MP3, MP4, entre otros), la contracultura y la posmodernidad. Si bien existe una fuerte relación entre estos fenómenos, también la existe –por añadidura– con las aproximaciones teóricas de diversos autores, de quienes se toman sus disertaciones independientemente de su disciplina, pero que sirven para dar una argumentación consistente con el fenómeno estudiado.

García (1990) sostiene que “las identidades juveniles son agrupaciones de jóvenes que se constituyen como un conjunto de reglas específicas (diferenciadoras) a las que los jóvenes confían su imagen parcial y global, con diferentes niveles de implicación personal. Funcionan como una pequeña mitología donde sus miembros pueden constituir con relativa claridad una imagen, un esquema de actitudes o comportamientos mediante los cuales salen del anonimato con un sentido de la realidad reafirmado o reformado”. En una tribu tienen lugar juegos de representaciones que le están vetados a un individuo “normal”. Se trata de símbolos de pertenencia, de superar las limitaciones, las reglas de la sociedad dominantes y uniformadoras. Fromm (2002) sostiene que “el joven está por naturaleza apegado a su clan, origen o familia; sin embargo, existen también ciertas características de emancipación inherentes hacia la búsqueda de su propia individualidad, es decir, sus perspectivas de futuro”.

De tal manera, en un principio este joven empieza su proceso de independencia de su ámbito familiar resolviendo problemas que antes habían sido resueltos por su madre o padre, ganando libertad

de acción e interacción con su medio. Empero, al momento de ganar en libertad se produce también un aislamiento y una angustia al empezar a reconocerse como sujeto individual, y darse cuenta que debe tomar decisiones desde su propio albedrío, con la posibilidad de observar las responsabilidades que pudiesen causar. También empieza a darse cuenta de la existencia del yo separado, en relación con los otros, lo que genera un sentimiento de aislamiento, de no saber de qué manera se debe actuar. Para cubrir esa necesidad el joven busca significarse en relación con los otros, o al menos con algún otro, produciéndose las relaciones de afinidad con sujetos con características o intereses similares, o con grupos que pueden llenar ese vacío de pertenencia (Fromm, 2002).

De este modo, el joven gana en individualidad pero pierde en libertad en tanto se vuelve dependiente de los factores externos que lo modelan, rigen, entretienen, o cubren su ya mencionada necesidad de pertenencia. Así, se adapta de forma parcial a estos grupos (parcial en la medida en que traduce las normas y modelos a su propio bagaje sociocultural), y se suma a las redes de composición social. La modificación evolutiva del joven se realiza fenomenológicamente al interactuar con su medio y con los otros, formando una ontología trascendental de su propia existencia al ser siendo y haciendo, es decir, al conformarse dinámicamente su existencia de manera histórica. Esta perspectiva explica el proceso que los jóvenes van describiendo durante este periodo de posniñez y preadultez. Según Fromm (2002) “la libertad que buscan los jóvenes es inherente a su ser, pasando de la independencia de su ámbito familiar a la angustia e incertidumbre de ser racionalmente normados en sus pensamientos y acciones ya no únicamente por su medio familiar, sino también ahora por su medio social”. Al reparar en que existen los otros como sujetos de igual modo independientes, tiende a aislarse en su esfera privada y a actuar en la esfera pública según los principios regulatorios sociales. Sin embargo, en tanto ser humano, busca significarse con personas que adopten las mismas características que él, o al menos que las hayan tenido.

Es aquí donde comienza su proyección hacia modelos ya establecidos perdiendo la libertad obtenida de su medio familiar. Estos modelos normalmente son obtenidos de roles consagrados socialmente, es decir, el modelo a seguir igual puede ser un

ministro de culto admirado que un político exitoso, un deportista famoso, un cantante, o incluso un líder del grupo más cercano, proyectando sus deseos de ser –su necesidad de pertenencia– hacia el modelo, en este momento ya se presentan las primeras fisuras de su fragmentación. De aquí que el joven busque parecerse al canon consagrado, primero mediante la apariencia física, y después a través de homologar su sistema de valores con el prototipo perseguido. Los medios masivos de comunicación entre los que se incluyen la televisión, el radio, las revistas, el cine, el internet, el teléfono celular, entre muchos otros, proporcionan modelos que cumplen con los requisitos que necesita el joven: rol consagrado, actuación simulada de personas con características de vida similares que ayudan a justificar sus propias prácticas, o prototipos que, aunque lejanos, sirven de entrada y salida a sus fantasías (Lipovesky, 1988).

Sin embargo, si bien los jóvenes llegan a cubrir su necesidad de pertenencia al ser aceptados y cumplir con los usos y costumbres del grupo, también son importantes otras piezas del rompecabezas que integran su ser, tales como la escuela, la familia, la pareja, entre otros, causando una fragmentación (o práctica social simulada) entre las lógicas de existencia de sus mundos de vida. Es decir, los usos y costumbres de cada fragmento de su mundo de vida se rigen por reglas específicas que son aceptadas, al menos en lo aparente, generando una fragmentación en su sistema de vida. Cuando pretenden integrarse a un grupo determinado, empiezan por parecerse en sus atuendos, maquillajes, peinados y accesorios: Una vez que empiezan a parecer del grupo elegido, buscan otros similares con quienes compartir y profundizar sus conocimientos de esta nueva cultura social. Una vez más los medios masivos ejercen su influencia en la transmisión de informaciones propias de cada grupo, tal es el caso de los programas y canales de televisión (MTV, Banda Max, Ritmoson Latino), revistas (La mosca, Generación), sitios en Internet elaborados *ex profeso*. No obstante, los medios masivos no son los únicos lugares de intercambio de expresiones juveniles, se encuentran también los lugares de reunión tales como el tianguis del Chopo, los hoyos Funk, Alicia, el Roxy, el Hijo del Cuervo, Jazzorca, además de plazas o centros comerciales (Martínez, 2000).

Goffman (1989) dice que “la sociedad establece los medios para categorizar a las personas, estableciendo en el otro una identidad social al interactuar con él. El estigma aparece cuando un sujeto posee un atributo diferente, ya sea defecto, falla o desventaja (o diferencia), al común de las personas”. El rechazo corriente a este tipo de personas con estigma puede ser tanto física como simbólicamente, lo que da pie a que en primera instancia trate de ser como los demás mediante recursos que van desde la cirugía, tratamiento psicológico o al uso de apariencias artificiales estéticas. Sin embargo, esta transformación a lo “normal” sugiere mutaciones de su yo para romper con la identidad social atribuida (oscilación de la identidad). Existe, por tanto, una frontera social y psicológica con los demás, dando lugar a un malestar (inseguridad) en la interacción social llamada por este autor *Patología de la interacción*. En un segundo momento, el estigmatizado tiende a unirse a grupos donde existen otros como él; así, entre iguales se desarrolla normalmente pero incompleto al no pertenecer a la comunidad general. Algunos de estos grupos se han manifestado como movimientos sociales, con representantes ante los “normales”, desarrollo y uso de recursos mediáticos de consumo tales como fanzines, revistas, historietas, en cuyos contenidos existen personajes importantes, narraciones sobre abusos contra ellos, códigos de conducta, opiniones divergentes.

Las agrupaciones juveniles sufren la discriminación estigmática no solo por los individuos de agrupaciones distintas (de distinto estrato, medio, costumbres, preferencias), sino especialmente por parte de las personas de generaciones de edad más avanzada que no comulgan con las características del grupo³⁴. Durante su proceso de maduración orgánica y social, algunos de estos jóvenes han buscado la manera de adaptarse a las formas de organización establecidas. Sin embargo, por alguna u otra razón no lo han conseguido, o lo han hecho de manera parcial, de aquí el hecho de que busquen otras formas de cubrir su necesidad de pertenencia de grupo. A otros no les interesa la integración a las instituciones sociales ya sea porque su medio familiar, situación económica, religiosa, intelectual, estrato, no se los permite, o

³⁴ No en todos los casos sucede esta estigmatización generacional. Como se menciona arriba, en virtud de los más de 50 años que se ha venido desarrollando el Rock, existen padres e hijos que comparten –al menos– gustos musicales.

precisamente como una forma de emancipación de las ataduras simbólicas (o físicas) de la familia o de la sociedad de la cual han recibido un trato que no perciben como justo.

Lo anterior, aunado a su necesidad de pertenencia, necesidad de un modelo exógeno de identificación, la seducción de la música como moda, así como a la exposición a los modelos estéticos de los medios, sugieren que primeramente el joven trate de ser como los otros más cercanos a él mediante actitudes y formas de parecer mayor (aprender a fumar, uso de maquillaje, arreglo personal). Posteriormente, cuando tiene acceso (económico, de edad, de aceptación) a un mayor número de recursos mediáticos y económicos (revistas, cine, reuniones, *toquines*) tiende a buscar su integración negada a través de otras fuentes. Normalmente encuentra eco en sujetos que padecen de lo mismo que él, dando lugar a asociaciones de pares o grupos con al menos algo en común. Después, una vez que las propias redes sociales de su medio le permitan conocer de un mayor número de formas de identificación, busca parecerse mediante lo más evidente que es la forma visual (Goffman, 1987). Esto le permite asociarse con otros sujetos o grupos que sigan la misma naturaleza donde se desarrolla normalmente. Además, mediante la migración y la comunicación hipertecnológica, normalmente se encuentran personas similares de lugares distintos, lo que origina una especie de mezcla con mayor número de ecos en los otros lugares.

La estética simbólica que siguen estos grupos es de una naturaleza artificial³⁵, contienen elementos formales y conceptuales distintos a los de su propia cultura identitaria, han perdido el referente del cual son originarios. Es decir, esta transformación sugiere modificaciones de su yo, como sugiere Goffman, rompen con la identidad social real dando lugar a una oscilación de la identidad. Existe, por tanto, una frontera social y psicológica con los demás, cuyas formas de organización social son soslayadas por la identidad social adquirida. Al interactuar los pertenecientes a cierta identidad con otros que no comparten su misma cosmogonía suele verse afectada la relación, dando como resultado pautas de conducta que van desde la indiferencia hasta la agresión. Esto se puede apreciar de manera más significativa en la aversión que

³⁵ Se dice que es artificial en tanto no se produce al interior de su cultura, sino que es adoptada a rajatabla como resultado del bombardeo mediático

tienen los grupos punks con los grupos skatos, al grado de grabarse en sus camisetas frases como “mata un eskato” o “eskato viene del latín mierda”. Sin embargo, de manera “oficial” existen agrupaciones semioficiales juveniles, movimientos sociales, con representantes ante los ciudadanos comunes, quienes desarrollan sus propios medios impresos, generalmente fanzines. Entre estos grupos semi institucionalizados se encuentran por ejemplo el Colectivo Punk de Ciudad Neza, los Consejos Populares Juveniles de Chalco, entre otros.

Las culturas juveniles están “ante un espacio y tiempo para lo alternativo, la seducción, la sublimidad, la estética como conocimiento y expresión como entendimiento, la sospecha, la persuasión, la alusión, el meta-mito como legitimación de instituciones y prácticas sociales y políticas” como menciona (Lipovsky, 1988). Se retorna a las fuentes originales como el mito y el rito para recuperar la identidad, ya de por sí en crisis. “La incertidumbre se comprende como sospecha crítica” (Baudrillard, 1993). Se vive en medio de una complejidad de vida polisémica y multifactorial. No existe una emancipación única, sino muchas emancipaciones mediante el discurso multitextual. Váttimo (1994) dice que “la historia la hacen los acontecimientos de los grupos dominantes. Pero hay varias historias sin contar que existen pero que por ser ciegos ante lo próximo no las escuchamos”.

Los medios masivos se conciben como explosión y multiplicación de las concepciones del mundo. La emancipación como desarraigo de las estructuras hegemónicas. Existe una multiplicidad de racionalidades locales (minorías étnicas, sexuales, religiosas, culturales, estéticas), generando un desarraigo de la identidad, mediante el concepto de superhombre dionisiaco nietzscheano. Maffesoli (1990) sugiere que “lo que estaba marginado en periodos de productividad se difracta en múltiples marginaciones centrales promoviendo la ética de la estética” (facultad de experimentar en común de origen kantiano), es decir, comulga con la idea Lyotardeana de la muerte de las explicaciones totales para dar su lugar a explicaciones particulares, dando lugar a un sistema de valores de la conducta y su imagen comprendida en la propia vivencia. Así, se observa la socialidad como desarrollo de la solidaridad orgánica de la dimensión simbólica (comunicación) de

la no lógica preocupación del presente, esto es, la lógica simbólica en la explicación de la experiencia inmediata.

La estética de la recepción (lo que no depende de nosotros nos es indiferente), la moda, el hedonismo, el culto al cuerpo, la prevalencia de la imagen son formas de agregados sociales. Se produce un bricolage ideológico a través del presentismo, lo único real es lo fenomenal, es decir, se crea la realidad únicamente mediante los sentidos, soslayando el pensamiento profundo. Sin embargo, las relaciones de los jóvenes con los otros se establecen en una discursividad no necesariamente ética, como supone Apel (1992), esto es, al interactuar el sujeto con los otros con un fin competitivo o de parecer, la ética del discurso se corrompe. La discursividad ética debe ser compuesta por la racionalidad intersubjetiva en forma de discusión, buscando siempre la solidaridad grupal fundada en la razón y el bienestar común, dando lugar a una macroética.

También, Jameson (Foster, 1988) sostiene que “existe un pastiche cultural” similar a lo expuesto por Geertz. Se privilegia la parodia del mundo de vida, existe una hibridación similar al bricolage lévi-straussiano, una esquizofrenia en términos de Lacan, una falta de proyecto futuro o a largo plazo (presentes perpetuos) y una identidad multifurcada. Se forman comunidades interpretativas de formas de vida, o *ghettos* juveniles. Sartori (2001) sostiene que “en tanto la sociedad actual es multicultural, no existe la capacidad de tolerancia, cuando debiera ser plural, entendida ésta como aceptación, tolerancia (no dogma, no daño, reciprocidad), en otras palabras, comunidad y consenso”. De acuerdo con Habermas (Foster, 1988) la interacción comunicativa es la solución a los problemas planteados por la sociedad hipertecnificada en cuyo aparato alternativo se recupera la emancipación.

La teoría de Luhmann (Torres Nafarrete, 2004) de la sociedad es un complejo sistémico observado por sistemas dotados de autorreferencia. Propone una aprehensión universal de su objeto, fundada en las ciencias de la naturaleza y retomando elementos de Maturana y Varela³⁶, es decir, los sistemas autopoieticos, pero con un fundamento comunicativo. Supone que la sociedad es un sistema de subsistemas autopoieticos que alcanzan su operabilidad

³⁶ Ver Maturana, Humberto y Francisco Varela. *De máquinas y seres vivos: autopoiesis: la organización de lo vivo*, Grupo Editorial Lumen, Chile, 2004.

(estructura cognitiva) en lo que llama clausura operativa. Ésta se refiere a límites externos e internos que tienden a la reproducción autónoma en condiciones específicas (necesarias) dentro de un entorno (autoobservación). Sin embargo, existe también una apertura que permite que en el sistema exista la reproducción a partir de una hetero observación caracterizada por la apertura estructural. Valga decir que la observación de los sistemas (auto y hetero) son construcciones husserleanas de la relación entre horizontes fenomenoméricos de conciencia y fenómeno, lo que sugiere una observación de primer y segundo grado, es decir, una sociología de la sociología (observación del observador).

Las jerarquías representan posibilidades suprimidas que el sistema mantiene a disposición (proyecciones), válidas porque son consideradas como tal, y porque son soluciones emergentes del sistema. En otras palabras, la norma no opera necesariamente como operación física, sino simbólica. Desde la perspectiva de la cognición luhmanniana (entendida como el orden de descripciones de la realidad), resultan dos implicaciones: la representación de la unidad debe ser entendida como producción autopoietica de una diferencia (unidad / entorno, interno / externo), lo cual deriva la segunda, la unidad está constituida de tal manera que una observación externa es imposible. Esto es, toda unidad debe ser deducida, cada operación cognitiva es autopoietica de manera sistémica, y su observación es construida.

Según Luhmann (1996) "una teoría que se entiende como teoría de sistema / entorno es una distinción específica, se entiende como la aprehensión de los procesos de relaciones dentro del sistema / entorno". En este sentido, el elemento básico de los sistemas sociales es la comunicación. Así, ésta es el procesamiento de una selección a partir de tres distinciones: 1) corte de una diferencia, 2) selección de la información a comunicar, y 3) el entendimiento de ésta. Este proceso tiene la característica de ser circular y clausurada. Empero, en el trayecto de la retroalimentación (comunicación) se seleccionan los elementos necesarios (la incertidumbre como base de selección) para la auto reproducción del sistema a manera de espiral significando al código (diferenciación de diferencias funcionales específicas) como vehículo de la apertura estructural y de la clausura operativa, es decir, condiciona el proceso de comunicación dentro de un sistema

a partir del valor binario (sí / no, verdad / falsedad, posesión / no posesión). Por lo tanto, la identidad es fragmentaria por el principio de diferencia de lo interno / externo, lo uno / lo otro. La diferenciación funcional de los subsistemas implica la imposibilidad de auto observarse (punto ciego), otorgando la posibilidad de la concordancia intersistemas (hetero observación).

Así, la diferenciación de un sistema es la formación de un sistema dentro de la diferencia ya constituida de un adentro y un afuera, es decir, cada sistema / función reconstruye la sociedad al reconstruir su entorno, operación fundamental de la característica paradoja de los sistemas. El subsistema denominado juventud, para ser ubicado como unidad debe ser distinguido en términos de Luhmann (1996), es decir, diferenciarlo de otros subsistemas. Esto no quiere decir que el subsistema de la juventud no se relacione con otros, sino que como unidad sistémica tiene la capacidad de abrirse a otros sistemas en condiciones específicas (apertura estructural), además para cerrarse (clausura operativa autopoietica) dependiendo de las necesidades y condiciones sincrónicas del mismo sistema. Sin embargo, el joven se desenvuelve en distintos contextos a los que les otorga distintas lógicas de interacción, desde lo familiar, laboral, escolar, entretenimiento.

De tal suerte, el joven integra la pluralidad de las referencias que están vinculadas con su historia, pero de manera sincrónica. Así, utilizando el concepto de tiempo de este autor, se construye la realidad a partir del propio observador en auto observación (auto referencia) y hetero observación (hetero referencia). Es decir, el tiempo es un constructo del observador (emerge en el momento de la observación), constituyéndose el observador entre el tiempo y el sentido en una forma de polisemia intersubjetiva, esto es, en una relación comunicativa de horizontes internos y externos (lenguaje y conciencia). Los modelos perseguidos por los jóvenes, esto es, la hetero referencia de Luhmann, se encuentran en la cultura de masas, especialmente en los medios masivos, cuyos seguidores (o consumidores) legitiman y perpetúan su estancia en esa esfera. Es decir, en tanto los medios masivos se han convertido en sustitutos de la responsabilidad del Estado de proporcionar bases reflexivas (o al menos normatividad adecuada) para la posibilidad de ejercer la libertad de selección reflexiva, esto quiere decir, siguiendo a Luhmann (1996) "el Alter (medios masivos) produce un ejercicio de

poder que no sólo permea la personalidad y conductas sociales del Ego (joven), sino que recrea su realidad desde perspectivas de intereses particulares, fundamentalmente mercantiles”; en este caso, la característica (restringida) de la forma de vestirse, de maquillarse y tener perforaciones o tatuajes, aun cuando se trata de conductas producidas en otros subsistemas, esto es, en hetero referencia (medios masivos particularmente).

Así, algunas de las culturas juveniles observan una forma de vivir marginalmente, como forma de relación social, es decir, el poder expresado en comunicación simbólica, a partir de códigos binarios pacíficos / agresivos, esto es, se retrotraen y se abren al mismo tiempo a situaciones y condiciones que les permiten auto reproducirse (clausura operativa y apertura estructural). Según Luhmann, la estructura cambia pero no la función, es decir, la estructura (entendida como la representación del entramado recursivo de la operación) se puede entender aquí como la libertad negativa transformada en libertad positiva que regresa al mismo punto aunque de manera distinta. La estructura cognitiva de cada fragmento de su mundo de vida se rige por reglas específicas que son aceptadas, al menos en lo aparente, generando una parcelación de su sistema de vida en varias partes (auto referencia fragmentada).

La comunicación es la única operación que es capaz de sustentar lo social de manera autónoma. Es una observación en cuanto efectúa una diferencia (uno u otro lado de lo que se observa), la *descripción* es esa diferencia. Durante su proceso de maduración orgánica y social, algunos de estos jóvenes buscan la manera de adaptarse a las formas de organización establecidas. Además, un medio está constituido por elementos acoplados de manera amplia, y una forma por elementos de manera restringida. Esto es, una vez que las propias redes sociales de su medio le permitan al joven conocer de un mayor número de formas de identificación, busca parecerse mediante lo más evidente, que es la forma visual. Es decir, en subsistemas funcionalmente especificados (no igualdad sino toma de decisiones por selección). El sistema opera en el lado interno de la forma (operaciones exclusivas), cuyo acoplamiento estructural no está embonado en la totalidad del entorno, sino con una parte escogida de manera selectiva, es decir, el joven se fragmenta en la parte de la

conciencia que parece ser la más susceptible, la cual es su adaptación al medio social. Existe entonces, como se menciona arriba, una frontera social y psicológica con los demás (límites autopoieticos), cuyas formas de organización social son soslayadas por la identidad social adquirida (apertura estructural). Esta diferencia (distinción) en el lenguaje de conducta social es lo que echa a andar el proceso de comunicación. El proceso global engendra jóvenes individualistas con un interés totalmente particular que se agrupan con seres similares en una parte de la fragmentación (simbiosis) de su mundo de vida tratando de encontrar su cohesión (autopoiesis).

De este modo, la comprensión del fenómeno de fragmentación / cohesión (simbiosis / autopoiesis) se realiza por medio de las operaciones (comunicación cognitiva) sociales de las funciones diferenciadoras especializadas. Es decir, en el subsistema normado (sociedad) se construye el ambiente (hombre). Según Costa (1996: 120) “lo que ha dado vida a estos grupos juveniles, ha sido una estética y una actitud existencial” – fragmentación de la diferenciación funcional sincrónica—. En términos de Luhmann (1996: 70-75) “la comunicación es capaz de separar la autorreferencia de la heterorreferencia a partir de dos momentos en la conciencia: fenómeno e intención (reflexividad)”. Esto es, la diferencia de horizontes desde el fenómeno o desde la intención, de manera sincrónica diferencial, o en otras palabras, desde fuera y dentro de la conciencia como acoplamiento estructural (desdoblamiento), de manera paradójica. Como se menciona arriba, no existe una emancipación única, sino muchas emancipaciones mediante el discurso multitextual (multisistemas). Se puede leer, por lo tanto, a través de toda la serie de significantes y referentes descritos, un significado de hegemonía de la libertad como paradoja luhmanneana.

3.2. Fenómenos sociales que permean la fragmentación social simbólica juvenil

Como se menciona arriba, existen distintos y variados fenómenos sociales que se asocian con la fragmentación social juvenil. Todos son producto de la concatenación de eventos históricos que, si bien no tienen un origen común, sí es manifiesta la implicación de éstos

en el hecho social que se estudia y, evidentemente, tienen como base al individuo. Éstos son la globalización, la tecnología, los medios masivos, la contracultura y la posmodernidad. Hay que señalar que estos fenómenos no son los únicos, pero tienen una repercusión fundamental en el mundo de vida de los jóvenes. Así, la globalización entendida como la propuesta teórico empírica que se manifiesta en el derribo de fronteras –particularmente culturales y económicas–, subraya dos grandes tendencias, por un lado los sistemas de comunicación y tecnología mundial, y por el otro las condiciones que pretenden la movilidad de recursos financieros y comerciales. En este sentido, surgen como parte de esta propuesta expresiones culturales que se manifiestan en su contra, además de las explicaciones filosóficas que se circunscriben al pensamiento posmoderno. Las expresiones contraculturales se generan como respuesta a las formas económicas dominantes, en las que los sujetos son observados dentro de un espectro funcionalista que obliga a su aplicación y preservación (Lipovsky, 2004)

Del mismo modo, las explicaciones posmodernas a estos fenómenos suponen una deculturización identitaria de los sujetos, permitiendo decantar las formas de concepción de realidad hacia intereses ególatras, de estéticas y conductas inmediatas, así como de transformaciones críticas de su bagaje reflexivo. Esta condición de inestabilidad, aunada a la percepción de exclusión del joven, genera estados de excepción que se muestran en las variopintas identidades juveniles descritas arriba. Sin embargo, los jóvenes que pertenecen a estas identidades han buscado los modos de permanecer y resistir los embates de estos fenómenos, dando como resultado formas tribales en las que denotan la importancia de lo social, asociaciones juveniles en las que la solidaridad con el grupo y el seguimiento de sus propias normas se observan como parte fundamental de estas microsociedades (Baudrillard, 1993).

Según Sartori (1988) “la avanzada tecnológica y en particular la de los medios masivos no sólo han modificado la estructura y la superestructura de poder sin importar la forma de gobierno en el que se circunscribe, sino también se han convertido, dada su importancia persuasiva en la opinión pública, en el espacio legitimador o deslegitimador de los poderes hegemónicos”. Los medios masivos desde sus inicios habían sido vehículos propagandísticos de ideologías determinadas, sin embargo, ahora

son los perfiles y las políticas propias de los dueños de los llamados *mass media* los que dictan la opinión pública, y por ende, los que determinan la acción social del Estado. La opinión pública tiene una ubicación, debe ser controlada. Es pública, no sólo porque es del público, sino también porque implica la *res pública*, los intereses generales, el bien común, los problemas colectivos. La televisión, símbolo poderoso de la comunicación de masas y su más fuerte arma de control de las conciencias, ha sido ampliamente estudiado en sus repercusiones sobre la sociedad civil.

Desde su efecto en los niños, en su establecimiento de pautas de conducta violenta, en la determinación de papeles de género, no ha sido sino un vehículo de formación, deformación, transformación, y reformación de las conciencias colectivas, si bien no de manera causa-efecto inmediato (teoría de la aguja hipodérmica), sí a manera de bombardeo de imágenes masificadas que sostienen entre otros, el sistema de valores de las comunidades a mediano y largo plazo (Noelle-Neumann, 1995). Autores como Berlo (1971), Wulf y Enzensberger afirman que la comunicación masiva se dirige a influir sobre los demás para provocar una respuesta, es decir, influir en la conciencia colectiva para imponer ciertas formas de pensar que eliminen la conciencia de ser explotado y las facultades y alternativas políticas de los individuos para que la mayoría acepte voluntariamente la situación establecida. Baudrillard (1978) dice que las imágenes de la televisión son ficciones (o simulaciones) que determinan los rasgos esenciales en los consumidores visuales.

La videocracia está fabricando una opinión sólidamente hetero-dirigida que refuerza, pero vacía la democracia como gobierno de opinión, en tanto se exhibe como portavoz de una opinión pública. La aprehensión de imágenes *per se* empobrece el aparato cognoscitivo del homo sapiens. De acuerdo con Schramm (1964) “de la multiplicidad de mensajes exhibidos, el perceptor selecciona los que menor esfuerzo le ocasionan para percibir su significado, lo que más le llaman la atención, y más despiertan necesidades de su personalidad, así como lo que mejor respetan el conjunto de normas de grupo y valores”, en tanto el consumidor visual es parte de un grupo social determinado. Los valores, creencias y conceptos emitidos por los medios hipertecnificados y globales, a partir de una ética particular, una ética impregnada de una realidad ficciosa creada *ad hoc* (creada a partir de los propios

intereses de los dueños de los medios), por un lado sensible al consumidor (identidad con algunos aspectos de la vida del consumidor tales como edad, sexo, nivel sociocultural) y por otro distorsionado hacia doctrinas ideológicas particulares, creando una fragmentación de los propios valores, creencias y conceptos.

Estos medios posmodernos representan un nuevo tipo de control social que sustituye sutilmente al brutal control social que antes ejercía la clase política. En la sociedad que se ha dado por llamar visual en tanto mayor consumo mediático (internet, teléfonos celulares, MP3, MP4, televisión, cine, etc³⁷.) que lectura de libros, el lenguaje conceptual (abstracto) es sustituido por el perceptual (concreto), limitando la riqueza de significados, y haciendo al ser humano más perezoso en el pensar, y por ende, pobre para decidir. La imagen masiva tiene la característica de “ser lo que parece” a un nivel casi total, por tanto es un medio “verdadero” en tanto el receptor cree lo que se ve en ella (síndrome de Homero Simpson³⁸).

El mundo contemporáneo se ha fragmentado apareciendo quizás como la más dramática de las fragmentaciones la brecha cada vez más insalvable y notoria entre los pocos ricos y los muchos pobres que habitan el mundo. “Los sistemas globales, especialmente en el área de las comunicaciones, han promovido la instauración de escenarios sociales que tienden a volatilizar las estructuras de vida de las sociedades” (Lipovesky, 2004). Esta crisis de fin y principio de milenio, se caracteriza por las influencias económicas, políticas, sociales y culturales de las naciones industrializadas sobre las llamadas emergentes, dando lugar a una serie de conflictos en las esferas pública y privada de los actores sociales. La sociedad que una vez llegó a tener compromiso y arraigo por su propia identidad ha quedado modificada o vaciada por los resultados de la filosofía de los sistemas globales de homogeneización de las culturas.

La orfandad simbólica en que han quedado las culturas tradicionales mediante los mezquinos intereses económicos de los países globalizadores han generado, como lo comenta Baudrillard

³⁷ Cabe señalar que los actuales teléfonos celulares, los MP3 y MP4 utilizan imágenes tanto en sus interfases como en la producción de fotografías y video.

³⁸ En los dibujos animados producidos por la cadena norteamericana Fox con el nombre de “The Simpsons” (estereotipo del estadounidense promedio), un personaje de nombre Homero repite invariablemente “si lo dice la tele es porque es la verdad”, en franca referencia a la susceptibilidad del teleconsumidor a los mensajes radiados.

(1993) “una fragmentación en la instauración de pautas relacionales en la alteridad”, así, las culturas juveniles han sido también resultado de este fenómeno. Si bien es condición del joven independizarse para formarse una identidad en lo social, las estructuras identitarias modeladas por la globalización no son del todo adecuadas para el conveniente desarrollo del individuo en sociedad. Los jóvenes, cuya identidad se forma socialmente a partir del proceso de dejar atrás su estrecho vínculo con su sociedad primigenia (familia), y busca rasgos de identificación con pares o grupos de similares como una necesidad de pertenencia inherente al desarrollo del ser humano, encuentra una multitud de opciones no solo de su propio contexto cultural, sino de culturas ajenas mediatizadas por la tecnología.

Es evidente que la verdad social u opinión pública es determinada por los sujetos que aparecen al frente de la imagen mediática, tales como los lectores de noticias que, además de dar noticias especialmente que llamen la atención tales como las llamadas notas rojas o amarillas, informan sobre la correlación privada y causa íntima, abusando de la noticia melodramática. Para apuntalar su legitimidad, hacen uso de elementos en la pantalla televisiva de formalidad –ropa, peinado, mirada, limpieza–, así como la escenografía y la tecnología, además de las “buenas maneras” que cimientan su “veracidad”. Por supuesto, opinan sobre las notas que leen frente al público, con una línea editorial ya establecida por el dueño del medio masivo. También, los sondeos son manipulados a través de las respuestas a las preguntas disfrazadas (no es un secreto que la respuesta depende especialmente a la forma en que se plantea la pregunta).

Los resultados parecen ser abrumadores, ejemplos del maniqueísmo y manipulación de la información para ciertos fines de opinión pública se pueden observar en el canal CNN sobre la cobertura de la invasión a Irak, con sus evidentes implicaciones de significación y fabricación por parte del gobierno norteamericano hacia la opinión pública internacional. Todas estas formas de alienación de las conciencias de la sociedad civil y la sociedad política son producto de modos inmorales en el manejo de la información, tales como la subinformación o información parcial, y desinformación o información distorsionada. Según Mattelart (1998)

“existe un nuevo intelectual orgánico del poder, que son los medios masivos en su calidad de eje principal de la industria del consenso”.

De este modo, aun cuando la clase política ha reglamentado (simuladamente) los contenidos para los medios, al parecer sólo legitima su postura oficial en términos de institucionalizar el estado de derecho, es evidente la relatividad de los conceptos de los reglamentos, cuyos significados se polisemantizan a partir, obviamente, de los intereses del dueño del medio masivo de comunicación (ver la llamada *Ley Televisa*). Entonces, dado que el monopolio intelectual se encuentra en alianza entre grupos de la sociedad política y los dueños de los *mass media*, excluyendo a la sociedad civil, solamente a partir de la democratización de los medios y una reglamentación con base en una ética social, consensuada, libre de posibilidades económicas, se podrá formar la democracia mediática. Habermas (1994) sostiene, en postura similar a la de Baudrillard, que “la opinión pública es una ficción del Estado de derecho”, es decir, legitima el poder del Estado pero de manera artificiosa en tanto se produce dentro de los medios de comunicación, esto es, simulada.

Esto quiere decir que la verdad socialmente correcta no lo es del todo, sino solamente una parte establecida *ex profeso* y *ad hoc* por el aparato de Estado. Así, esta ficción del Estado domina pero no gobierna, es decir, crea su propia legitimación simulada pero no representa los intereses públicos sino únicamente algunos, y escinde dos caminos para definirla. Por un lado el liberalismo como salvador de la comunicación de la publicidad y los líderes de opinión (racionalidad y representación). Por otro, el institucionalismo con los legisladores representantes como voz de la opinión y *res pública* y el Estado también como representante de todos, cuyas políticas sociales son confrontadas entre ambos por distintos intereses (Habermas, 1994). Los intereses sociales generales y particulares se subordinan a los intereses particulares del grupo del cual emanó el representante político, por lo que también la clase política está descompuesta por intereses propios.

De acuerdo con Villamil (2001) “la opinión pública sobre lo político (aunque sea ficticia o inducida) es un arma que se tiene que retener, es decir, el *rating* político mediado es la fórmula para detentar la legitimidad y el poder político”. Así, siguiendo a Habermas (1994), quien afirma que “los dos ámbitos comunicativos

en la opinión pública (opiniones informales de personas privadas sin público –la esfera privada–, y opiniones formales de las instituciones publicísticamente activas –la esfera pública–) llevan a dos maneras de generación de la verdad social, la notoriedad pública representativa (ficción de opinión pública en tanto única) o manipulativamente desarrollada (ficción de opinión pública de grupo hegemónico mediante la institucionalidad)”. De acuerdo con Lipovetsky (1998), las instituciones promueven la participación, el tiempo libre y el ocio, una nueva forma de significación de la autonomía social dual y paradójica, lo que lleva a una imprecisión sistemática de la esfera privada, de las creencias y los roles (individualismo occidental), esto es, una privatización ampliada motivada por el abandono ideológico y político, cuya “implicación principal es la erosión de las identidades e ideologías sociales, es decir, la desestabilización acelerada de las personalidades”. De esta manera, se producen reunificaciones y conexiones en colectivos sociales con intereses miniaturizados o hiperespecializados, cuyo único modo de libertad se encuentra en el narcisismo colectivo (microsociedades juveniles).

En este sentido, la clase política y la intelectual han supeditado su función social a su ego individual o de pequeño-grupo, dirigido hacia los otros grupos sociales en un afán de protagonismo vacío de contenido, cuyos discursos políticos e intelectuales han sido tan evocados que se han vaciado de significado, se han deculturizado, ya sólo existe indiferencia ante ellos, es decir, no existe proyecto histórico ni interés por él, sólo queda el interés protagónico particular; de tal suerte, los grupos auxiliares o subalternos defragmentados –identidades juveniles– han creado un número mayúsculo particularizado de discursos, cada uno con su incipiente carga de intereses específicos. Lipovetsky (1998) señala que “en tanto existe libertad total (ficciosa) a la expresión todos hablan de su experiencia íntima, pero no existen interlocutores puesto que nadie se interesa en ella, tan sólo como acontecimientos efímeros y transitorios, sin comprensión de la causalidad, esto es, indiferencia de producción del emisor y de comprensión del perceptor de los contenidos, de manera que el proceso de comunicación se vuelve hacia sí mismo pero sin pasar por los otros de manera orgánica”. Este autor llama a este fenómeno la lógica del vacío en la fórmula seducción más

indiferencia igual a vacío. Foucault (1987) define el término *estulto* como la apertura de las influencias del mundo exterior absolutamente acrítica de las representaciones por parte del sujeto, como aquel que se dispersa en el tiempo, que se deja llevar y no se ocupa de nada. Su voluntad es una voluntad que no es libre totalmente sino mediada por un rango único de valores predeterminados por los discursos de las instituciones.

Por su parte los jóvenes –como se menciona arriba–, se agrupan entre sí por medio de intereses ya sean de conducta, estilo de vida, aspectos económicos, estéticos. Si bien los jóvenes fragmentados tienen intereses sobre su individualidad de manera casi totalitaria, también tienen en un fragmento de sí en la reafirmación de su ego. Según Foucault (1987), el otro es indispensable en la práctica de uno mismo para que la forma que define esta práctica alcance efectivamente su objeto, es decir, el Yo. Esto es, si bien existe una verdad social del joven particular a partir de un rango de opciones predeterminadas institucionalmente, también existe una verdad social de pequeño grupo muy particularizada, de manera que en ese grupo o red social miniaturizada existe ésta misma igualmente miniaturizada regida por lógicas y éticas de la misma naturaleza. Así, en cada uno de los pequeños grupos a los que pertenece el joven (fragmentado) se le confiere una lógica, una ética y una verdad social determinada.

El resultado es una microsociedad fragmentada en lo público y en lo privado, cuyas pequeñas redes sociales se encuentran ligadas unas de otras mediante jóvenes con intereses comunes. De esta manera, se comprende que los jóvenes se hallan en cierta medida mediados por los fenómenos mediáticos, aun cuando en la variedad limitada de ofertas de consumo de objetos o modelos esta mediación es, a su vez, permeada por la traducción de los mensajes en su bagaje de manera individualizada. Los jóvenes agrupan sus verdades sociales mediante ciertos criterios de interés común en una parte de su fragmentada vida, e incluso, con criterios de interés de alguna otra comunidad que le asignen otros intereses. Es un juego sincrónico polisémico de distintas redes sociales. Así, los medios hipertecnificados formulan una oferta de cierto número de sistemas de valores que los jóvenes seleccionan con base en su propia voluntad (no libre totalmente en tanto únicas), o el conjunto de normas de grupo. Empero, las redes sociales a su vez, permean

los contenidos de los mensajes en un consenso intersubjetivo hiperespecializado, es decir, deconstruyen las realidades del fragmento de los jóvenes que son inherentes a esa red. Sin embargo, el joven fragmentado permea a su vez los demás contenidos de los mensajes de las otras comunidades en la que se halla otro fragmento de sí, en un sistema de semiosis permanente y por parcelas. Esto es, el joven se deconstruye dinámicamente en distintos ámbitos miniaturizados y sincrónicos (sin historia) creando sistemas de distintas lógicas y éticas.

Desde la perspectiva gramsciana, las culturas juveniles se pueden remitir al concepto de culturas subalternas (dominadas) cuya inscripción en la cultura hegemónica es nula. Los intelectuales han sido transformados en intelectuales orgánicos *gramscianos* de la moda comercial, política, social y cultural. Se han convertido ahora en ilustres promotores de la hegemonía del capital económico y político, en tanto fomentan el establecimiento de políticas neoliberales con una evidente perspectiva simbólica de mercancía cultural –industrial cultural–, es decir, la visión de la realidad de los intelectuales contemporáneos (tecnócratas entre otros) se basa en criterios como “calidad total” (independientemente del contexto y condiciones sociales), “estilo de vida” (mayor percepción económica es igual a mayor satisfacción personal), “mejor empleo” (alto estatus laboral igual a mayor “respeto” de los demás), capacidad de financiar satisfactores suntuosos (incidencia de ostentación como estatus social). De este modo, se soslaya la posibilidad de resignificar los fundamentos humanos en sus valores básicos por parte de los intelectuales: vivienda digna, alimentación satisfactoria y vestido adecuado mediante el trabajo adecuado y decoroso.

Ahora los intelectuales mediáticos pugnan porque las clases subalternas –jóvenes con aspiraciones– obtengan una casa de interés social, aunque ésta sea rentada y minúscula y sin importar el número de personas que la habitan; la alimentación adecuada es reemplazada por la *fast food* (coca cola, hamburguesas, *hot dogs*); indumentaria de moda o marca, lo cual implica que en tanto la moda es efímera se debe gastar en ella en mayor número de ocasiones, y la ropa de marca se simule mediante marcas apócrifas. Gran parte de esto da como resultado las formas ideológicas a las que son expuestos los jóvenes mediante el

bombardeo de modelos enajenantes mediáticos. Así, los medios globalizados e hipertecnificados llenan los huecos resultantes mediante modelos artificiosos, a cuyos jóvenes susceptibles (particularmente los de las identidades fresas y gruperas, aun cuando incide también en las demás identidades) les penetra en tanto observan enormes vacíos psicológicas, culturales y sociales, lo cual produce este culto a la tecnología mediática. Estos jóvenes observan una vivencia atemporal o ahistórica, lo que da como resultado que estos jóvenes pretendan vivir al máximo y al momento. Esto es, algunos grupos tales como los que forman parte de las carreras ilegales de autos o los que toman drogas junto con alcohol en los “antros” de moda creen que el vivir implica solamente el momento presente, eludiendo la posibilidad de obtener la vida de la misma vida. Es decir, la falta de motivación o emoción por la vivencia relacional colectiva como proceso, ha sido sustituida por la motivación efímera de la propia satisfacción de ganar un resultado a partir de la competencia con los demás, es parte de los rasgos característicos de la sociedad contemporánea de competencia / recompensa (costo-beneficio).

La industria cultural, como ya la habían observado Adorno y Horkheimer (1988) ha provocado una deshumanización del ser humano privado y social: privilegiando el conformismo en lugar de la autonomía y la conciencia, se trata del joven como objeto de consumo. Esta segunda industrialización se dirige a las imágenes y a los sueños, en la que la creación es sustituida por la producción. Aparece el consumo aspiracional, esto es, psicológico e individualización estandarizada, donde se homogeneiza la identidad con los valores de consumo. Esta globalización hipertecnificada da lugar al origen de las microsociedades juveniles actuales, con características tales como pérdida de referentes identitarios, la violencia como forma de arreglar los conflictos, los estereotipos de género, la fetichización del presente, el narcisismo que totemiza los criterios y parámetros de organización del grupo juvenil rechazando lo que no es similar a él. De tal suerte, el estilo de vida se observa como recreación simulada que otorga al joven su referente de identidad artificial, parecer en lugar de ser, la moda como prestigio, culto a la tecnología, imitación de la guerra o apología de la misma. Estos fenómenos contemporáneos llenan los vacíos al trastocar o modificar los valores socioculturales de los sujetos, creando y

recreando ideologías vacías, y llenando el vacío mediante la transferencia simulada de formas de vida, de lógicas, de éticas y de estéticas.

La hipertecnologización de la esfera de vida pública y privada es el futuro en el presente, recrea un pastiche cultural, privilegiando la parodia del mundo de vida, una esquizofrenia tecnificada, una falta de proyecto futuro o a largo plazo y una identidad multifurcada. Como sostiene Baudrillard (1993) “Ya no existe la escena y el espejo, sino la pantalla y la red dando lugar a una neofuncionalidad en la relación con los objetos por el hiperrealismo de simulación a través de la seducción de multiescenarios virtuales, creando superobjetos (...) no existen los espacios públicos, sino gigantescos espacios de circulación, ventilación y conexiones efímeras de comunicación”. El espacio privado deja de serlo por los efectos perniciosos de los medios de hurgar en la intimidad juvenil. La realidad virtual como forma de relaciones sociales y comprensión de la realidad permite que las modas hipertecnologizadoras de grupos urbanos sean los nichos en los cuales los jóvenes fragmentados por el vacío han podido llenar esta necesidad, simulando una libertad positiva. Se homogeneiza la identidad con los valores de consumo. De este modo, los jóvenes se encuentran implicados en anomias sociales (en el sentido de Durkheim) por la propia disfunción social. Es decir, en tanto el tejido social está fragmentado en pequeños órganos sociales, cuya forma relacional establece lógicas de actuar y pensar determinados, establece por tanto particularidades sociales al fomentar distintas éticas fundadas en intereses miniaturizados.

De tal forma, la globalización entendida como el levantamiento de las fronteras, de los credos religiosos, de las diferencias grupales étnicas e ideológicas lleva una fisura implícita en su germen, el cual es el de la fragmentación. Los sistemas globales, especialmente en el área de las comunicaciones, han promovido la instauración de escenarios sociales que tienden a volatilizar las estructuras de vida de las sociedades. Lipovetsky (1998) señala que “existe una lógica individualista a partir de la estrategia global, cuyas implicaciones son la libertad totalizadora que da origen al hedonismo puro, al narcisismo de los sujetos, a la apoteosis de los medios masivos, a una posibilidad de elección (limitada) en tanto diversificación de modelos predeterminados, a la

vivencia del momento sin interés por el futuro, a la diseminación de lo social, entre otros". Estas características permiten engendrar sujetos individualistas con un interés totalmente particular (no colectivo), y que se agrupan con seres similares en una parte de la fragmentación de su mundo de vida.

Esta fragmentación de los sujetos se refiere a una especie de rompecabezas en el cual existen diferentes partes en la composición de un sujeto, tales como los hijos, los padres, el cónyuge, el trabajo particular, el trabajo general, los amigos fraternos, los amigos de conveniencia, lo económico privado, lo económico público, el entretenimiento, cuyos distintos contextos situacionales permean cada una de esas parcelas bajo distintas lógicas y distintas éticas. Foucault (1987) afirma que la individualización y totalización son efectos de la idea de la razón del Estado, es decir, la racionalización de la política de Estado genera agrupación de sujetos específicos con intereses comunes muy particularizados. Así, la identidad social ha quedado modificada o vaciada por los resultados de los sistemas globales de homogeneización de las culturas, cuya orfandad simbólica en que han quedado las culturas tradicionales por los mezquinos intereses económicos ha generado una fragmentación en la instauración de pautas relacionales en la alteridad, así, la fragmentación de las culturas juveniles contemporáneas son también resultado de estos fenómenos.

CONCLUSIONES

La fragmentación social simbólica en las identidades juveniles

Como se manifiesta en el enfoque metodológico de este trabajo, una vez que se ha dado lugar a la descripción densa a través de ciertos referentes empíricos –aproximación etnográfica–, así como las argumentaciones desde distintas perspectivas teóricas, se realiza la interpretación resultado de lo anterior. Cabe señalar, que en tanto el trabajo etnográfico se realizó a través de la observación participante principalmente, el resultado de los registros se encuentran a lo largo del presente trabajo. En este sentido, en términos generales, la fragmentación se entiende como la desintegración, descomposición, desarticulación o parcelación de una unidad. En términos de lo social, esta fragmentación se comprende en términos de la descomposición o parcelación de sustratos de valor de los jóvenes que viven dentro de una comunidad o sociedad. Ésta última, que es la unidad común que es donde todos los integrantes de la misma nacen, se desarrollan, se reproducen y mueren, ha sido fragmentada en varios sentidos y cuyas improntas se han observado en esta investigación. La fragmentación social juvenil se entiende como la descomposición o parcelación de las relaciones sociales de los integrantes de la sociedad, generando un fenómeno de crisis particular.

Es así, que la fragmentación social se constriñe a la determinación de su contexto espacial y temporal, de manera sincrónica, pero mediante un proceso diacrónico. Es decir, esta fragmentación social se encuentra delimitada por contextos espaciales y temporales, en la que los jóvenes han sido fragmentados en identidades juveniles particulares al ser vaciados en su significado histórico, cultural y social; el joven que pretende vivir en sociedad le han modificado o intercambiado los significados que le daban sentido a su esencia, por lo que se ha visto en la necesidad de buscar llenar esos vacíos mediante fantasías, fetiches, y grupos de pertenencia artificiales (en el sentido que se le da arriba). Es decir, en tanto el tejido social juvenil está fragmentado en pequeños órganos sociales (culturas juveniles parceladas), cuya forma relacional establece lógicas de actuar y pensar determinados, formando particularidades sociales al

fomentar distintas éticas y estéticas fundadas en intereses miniaturizados.

Por su parte, la identidad remite a una norma de pertenencia, basada en oposiciones simbólicas o imaginarias. La identidad social del joven se caracteriza por el conjunto de sus pertenencias a su sistema social, permitiéndole ubicarse en ese sistema y ser ubicado por los demás. La construcción de la identidad se hace en el interior de los marcos sociales que determinan la posición de los agentes y por lo tanto orientan sus representaciones y sus elecciones. Se elabora en una relación que opone a su grupo con los otros con los cuales entra en contacto. La identidad se construye y reconstruye constantemente en los intercambios sociales en una relación dialéctica: autoidentidad y heteroidentidad. Entran en juego las relaciones de poder entre los grupos que entran en contacto para obtener la legitimidad social, el conflicto dominados-dominantes. Se trata del esfuerzo no tanto de reapropiarse de su identidad, determinada por el grupo dominante, sino de volver a apropiarse los medios para definir por sí mismos, según criterios propios, su identidad. Empero, ningún grupo, ningún individuo está *a priori* encerrado en una sola identidad unidimensional, sino que forma parte de varias identidades, es decir, fabrica a partir de varias formas culturales en las que se encuentra inmerso o le son inherentes una síntesis determinada en una relación con el otro (intertextualidad a través de la intersubjetividad). Integra la pluralidad de las referencias que están vinculadas con su historia. La fragmentación social en las identidades juveniles se funda en la imbricación sociocultural de las formas de organización y sus expresiones tanto estéticas como de comportamiento social, cuya característica principal es la modificación tradicional de la construcción de la identidad.

Así, en tanto la tecnología funge como medio de control psicológico en términos de una conciencia aspiracional, es decir, habla de una ficción o simulación de la realidad, tiende a vaciar el contenido original. La ética del discurso mediático posmoderno supone una superficie fértil para la globalización ansiosa, cuyos devaluados códigos culturales han sido apropiados para que el contexto mundial polisémico, una vez que apunta a su objetivo juvenil, lo fragmente con disímiles apariencias de verdad para su utilización en el mercado de consumo. De tal suerte, la vociferada

utopía de la igualdad sólo es favorecida al interior de sociedades privilegiadas, mientras que las clases subalternas –particularmente en los llamados países emergentes– son destinadas a la pulcra concepción de microsociedades alternas soslayando la alteridad como comunión del ser humano consigo mismo y su realidad. Estos tiempos y espacios en los que los jóvenes pretenden desarrollarse como intertextos diacrónicos³⁹ pulverizan su integridad designificándolos en la exclusión de futuro. Dentro de estos sistemas de simulación se reprimen los sentidos menos la vista y el oído, fraccionando la sensibilidad integral que caracteriza al ser humano, generando una individualización en dependencia allende los demás sentidos, es decir, los artefactos como la televisión, el internet, los teléfonos celulares, entre muchos otros privilegian la visión y la audición, soslayando la posibilidad de relación social a través de la interacción del cuerpo físico.

El culto a la tecnología –especialmente la mediática– por parte de los jóvenes es por demás evidente. La globalización social, cultural y económica transfiere el valor de lo privado a lo público y de lo social a lo particular como una espiral infinita. Entre las particularidades sociales que pueden observarse como consecuencia de lo anterior son la imitación de patrones éticos y estéticos globales, las conductas antisociales violentas, la desinformación intelectual, los estereotipos de género, entre otros. Se pasa del mundo de la presentación al de la recreación, de la ilusión al ilusionismo, de la explicación a la interpretación, cuyo liderazgo en las microsociedades juveniles está ligado estrechamente a las expectativas de sus jóvenes seguidores, con sus recursos, demandas y actitudes. Este líder carismático crea tanto su papel como el contexto en el que lo realiza, siempre y cuando logre darle un mínimo de consistencia a su iniciativa y mantenga una posición de guía dentro de la microsociedad que ha promovido. Del mismo modo, tiende siempre a la conservación de las estructuras y valores de integración respecto de su mismo liderazgo interpretado conservadoramente, cuyos seguidores se comprometen por razones de carácter moral (fieles), o motivados

³⁹ Aquí se entiende al intertexto como la lectura de los sujetos (incluido el sí mismo) como textos a un nivel de interacción social, en un tiempo acumulativo histórico (diacronía), es decir, la producción de sentido a través de la práctica social como lo sugiere el interaccionismo simbólico.

por intereses particulares (mercenarios). Este es el problema de fondo entre el poder y su legitimación entre las identidades juveniles.

En este sentido, el caos se ha postrado como el orden psicológico y social, las experiencias azarosas son sustentadas en necesidades de flujo permanente en todo momento de la vida juvenil. El caos se convierte en alternativa para trascender los modelos existentes, cuyas contradicciones en el interior se manifiestan en condicionamientos en lo externo. Las leyes son relativizadas en cada contexto de identidad juvenil y viceversa, esto es, el joven se modifica fenomenológicamente al percibir al objeto y su medio. Las redes sociales juveniles viven en el ser siendo con intermitentes modificaciones en el hacer social, soslayando los valores históricos de su familia nuclear, es decir, lo relacional, los otros, son desechables mientras no se funden en las mismas identidades que el joven. Esta crisis (o anomia) social propone una deculturación masiva y, por tanto, una designificación particular o desmembramiento conceptual y social de las formas de vida de los jóvenes, es decir, se generan matrices inconscientes de orden (relato propio) versus desorden (relato ajeno). Esta verdad fundamentalista no implica necesariamente lo verdadero ni lo correcto, sino distintos usos de su relato, en una especie de narcisismo cultural en oposición al reconocimiento recíproco, a la diferencia como igualdad, a la reciprocidad como clave de las relaciones humanas, en cuyo medio el joven toma la rebeldía, adaptación o ritualismo para adaptarse. Los jóvenes se encuentran en la búsqueda de vínculos primitivos con el clan, sociedad, o religión. Así, se favorece la creación de microcomunidades como utopía, especialmente en sociedades hipertecnificadas, cuyos enunciados propositivos se comprenden como verdades por comprender, a saber, la esperanza, la libertad y los mitos.

De tal suerte, los códigos generados se observan como contratransferencia de la cosmogonía juvenil expresada en sí mismos, en sus cuerpos. Es a través de vestimentas, maquillajes, accesorios, peinados, tatuajes y perforaciones que se ve manifestada esta peculiar característica en el sentido estético; más aún, mediante los eventos socializantes en que se articulan los códigos del baile y la música también con sus caracteres propios. Estos códigos reflejan la autogénesis de la armonía y orden que

permea sus pensamientos y conductas como matrices inconscientes del desorden y violencia, como fragmentación y cohesión, como lógica racional y simbólica, de manera que trasciende a sus propios modelos a partir de las contradicciones de lo interno para su condicionamiento en lo externo. Según una línea de la sociología del conflicto –particularmente la relacionada con Hobbes–, el conflicto es parte de la vida cotidiana como forma de construcción del tejido social hasta que aparece el contrato social como modo de cohesión. Es en este sentido, que el joven toma la insurrección de su propio ritualismo para adaptarse y lograr incluirse y conformarse una sociedad, aunque ésta sea minúscula y aislada del resto y de la general o políticamente correcta.

Sin embargo, como se menciona arriba, es en las identidades juveniles de los fresas y los gruperos en la que la que la susceptibilidad de crisis es mayor, tomando en cuenta la carencia o amplitud de la ética social que se observa en sus conductas aspiracionales. Es decir, en tanto las demás identidades juveniles se ciñen –aun cuando de manera no total– a ciertos criterios de vida tales como códigos y matrices de orden, pertenencia, conducta, cultura, o sea sociales, los fresas y gruperos lo realizan como competencia para sobresalir y exhibirse como los “únicos” o “mejores”, lo que quiere decir que no buscan una cohesión social sino una exclusión por competencia. Así, la comprensión de la diferencia con base en la reciprocidad parece ser la clave para evitar el uso abusivo del poder, es decir, en términos de Nietzsche, en la medida que el ser humano se percibe a sí mismo en los demás, se puede comprender como ser humano. Esta forma de simulación social observa la característica de parecer iguales en lo público, pero desiguales en lo privado, cuyo derecho a la justicia trasciende como resemantización del concepto hacia la supresión por derecho propio, aunque sea de sí mismos. Existe una forma de interés individual contra interés público, en cuyo germen de poder se vincula una aparente equidad disfrazada de justicia, desarticulando los valores que le dieron origen y extrapolándolos a su interés microsocia.

De tal modo, la inmediatez del valor social disminuido, obliga a los jóvenes a crearse y crearse ídolos, conformando sus modelos éticos y estéticos –conducta y apariencia–. Como consecuencia, estas particularidades sociales –anomias y disfunciones– se

construyen a dos vías, consecuencia de males sociales y, particularmente, en las identidades juveniles como resistencia positiva. La búsqueda del líder carismático en primera instancia, deviene en un detrimento de su propia libertad, cuya sumisión a los factores producidos en esta búsqueda, permean de modo flexible la autoconciencia subjetiva en solidaridad con los otros, engendrando sentimientos de aislamiento y temor. Después, el reconocimiento del Yo y del otro le permiten una revaloración histórica de su libertad individual, buscando los vínculos primitivos con un clan, sociedad, religión, o grupo determinado de iguales. Empero, este sometimiento de la libertad a formas de relación preestablecida, le vuelven una vez más al sometimiento y control social, en el cual se reconoce e integra. En la mayoría de las identidades juveniles esta recompostura del pacto –o contrato social– supone una reciprocidad, aun cuando en las dos señaladas arriba no lo hay, provocando una fragmentación profunda del ser social y una desarticulación de su mundo de vida.

En conclusión, la simulación por transformación de significados de los referentes de vida de los jóvenes se traduce en una cultura y sociedad en crisis. El joven con una identidad creada mediáticamente se encuentra deshabitado de sí, así como aquel que observa que la justicia es trastocada se enferma de muerte. No obstante, este último sabe que para lograr la resurrección se debe morir primero, creando un referente mítico y una microsociedad como utopía para lograrlo, fungiendo la esperanza y los ritos que le son inherentes de modo particular, enarbolando la bandera de la diferencia (y la indiferencia) para lograr su congruencia ética. Esta ideología es la manera de alcanzar la tan ansiada libertad –aunque de hecho saben que es parcial y ficticia–, observándose como guerreros de su propia fe, de manera semejante a los guerreros tribales. Lo anterior explica la mitificación de las luchas y su aparente violencia. Se trata de guerreros como ideólogos, políticos y gobernantes en su propio espacio. Son el resultado del nexo entre la política y el poder como origen y fin del conflicto, en el que la guerra es el último recurso en tanto no hay otras vías, en cuyas formas se conforman los parámetros de su espacio social. Esta complejidad dinámica observa la multiplicidad de estatus, roles y papeles, en el que el tipo ideal de dominación política manifiesta la interacción –funcional– simbólica del

carismático y su motivación psicológica son la formas de socializar. Así, al interior de estos espacios simbólicos se da una forma de democracia, en la que no hay lugar para la violencia en virtud de que son iguales, no existe sino al exterior el otro como antagónico o enemigo y no como semejante distinto. Es en este núcleo donde se puede observar fácilmente la fragmentación social juvenil.

Así, una vez hechas las conclusiones para efectos de este trabajo, queda abierta la posibilidad de identificar retos y fuerzas que faltan por explicar o interpretar en términos de los jóvenes y las identidades juveniles. Siguen apareciendo nuevas. Así también la constitución de grupos relacionados con las nuevas e inexploradas formas de tecnología, o con la tendencia cada vez mayor de apariencia asexual (o bisexual), o con los nuevos migrantes. En fin, la actualización de las nuevas formas de organización juveniles es un reto importante. Pero no sólo ello, sino también será importante observar la capacidad de respuesta que tienen estos jóvenes cuando se encuentren totalmente absorbidos por el tejido social y, en función de su origen identitario la manera de tomar las decisiones, es decir, cuando dejen de ser “jóvenes” para volverse “adultos”.

FUENTES CONSULTADAS

Bibliografía

- ACHA, Juan (1990). *Introducción a la teoría de los diseños*. Trillas, México.
- ADORNO, Theodor Wiesengrund. (1998). *Teoría estética*. Cátedra, Madrid; (1967). *La industria cultural*. Galerna, Argentina. (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana, Argentina.
- AGUSTÍN, José (1996). *La contracultura en México*. Grijalbo, México.
- ALONSO, José Alberto. (1977). *Metodología*. Edicol, México.
- ANALCO, Aída y Horacio Zetina (2005). *Del negro al blanco. Breve historia del ska en México*, SEP, México.
- ANDER-EGG, Ezequiel (1989). *Metodología de las ciencias sociales*, ENEP-Acatlán, México.
- ANDRÉ, Ricard (1982). *Diseño ¿Por qué?* G.G., España.
- ANDREW Dunbar y Dean Lahn (1998). *Body Piercing*. Wakefield Press, Australia.
- ANSART, Pierre (1989). *Las sociologías contemporáneas*, Amorrotu, Argentina.
- APEL, Karl Otto (1992). *Fundamentación de la ética y filosofía de la liberación*, Siglo XXI, México.
- ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledezma (1997). *Diseño y Comunicación*. Paidós, Buenos Aires.
- ARIÑO, Antonio (1997). *Sociología de la cultura. La constitución simbólica de la sociedad*. Ariel, España.
- ARNHEIM, Rudolf (1981). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial, Madrid.
- ARÓSTEGUI, Juan Manuel (1981). *Metodología del conocimiento científico*, Presencia latinoamericana, México.
- ASTI, Vera. Armando (1968). *Metodología de la investigación*, Kapelus, Buenos Aires.
- AUGÉ, Marc (2003). *Dios como objeto*, Gedisa, España; (1996). *El sentido de los otros*, Paidós, España; (2000). *los no lugares. Espacios de anonimato*, Gedisa, España.
- AYER, Alfredo (1965). *Lenguaje, verdad y lógica*, Eudeba, Buenos Aires.
- BACHELARD, Gastón (1990). *La formación del espíritu científico*, Siglo XXI, México.
- BAENA Paz, Guillermina (1993). *Instrumentos de investigación*, Editores Mexicanos Unidos, México; (1991) *Manual para elaborar trabajos de investigación*, Editores Mexicanos Unidos, México.
- BALENDIER, Georges (1994). *El Desorden. La teoría del caos y las Ciencias Sociales*. Gedisa, España.
- BARBERO, Martín (1997). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, G.G., México; (1999). *Comunicación y solidaridad en tiempo de globalización*, ponencia del 1er Encuentro Continental de Comunicadores Católicos, Medellín.
- BARTHES, Roland y otros (1970). *La semiología*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires; (2003) *El sistema de la moda y otros escritos*, Paidós, España; (1990). *La aventura semiológica*, Paidós, España; (2003). *Mitologías*, Siglo XXI, Argentina.
- BAUDRILLARD, Jean (1993). *La ilusión del fin*, Anagrama, Barcelona; (1978). *A la sombra de las mayorías silenciosas*, Kairos, España; (1995). *Crítica de la economía política del signo*, Siglo XXI, México; (1993) *Cultura y Simulacro*, Kairos, Barcelona, España.
- BECKWITH, Carol y Angela Fisher (1990). *African Ark*, Collins Harvill, Londres.
- BENSE, Max (1984), *Estética*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- BERGAMINI, Andrea (2006), *El Rock y su Historia*. Andante, España.
- BERLO, David (1971). *El proceso de la comunicación*, El Ateneo, Argentina.
- BOLIVAR Botia, Antonio (1985). *El estructuralismo: de Lévy-Strauss a Derrida*, Cincel, Madrid.

- BONSIEPE, GUI (1978). *Diseño industrial, tecnología y dependencia*, Edicol, México.
- BOTTOMORE, Tom y R. Nisbet (1988). *Historia del análisis sociológico*, Amorortu, Argentina.
- BÜRDEK, Bernhard (1999). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, G.G., España.
- CALABRESE, Omar (1989). *La edad neobarroca*, Cátedra, Madrid.
- CARANTONI, Enrico y Daniel Peraya (1979). *Elementos de la semiótica general*, G.G., Barcelona.
- CARRIZOSA, Antonio (1998). *La onda grupera. Historia del movimiento grupero*. Edamex, México.
- CASSIRER, Ernst (1979). *El problema del conocimiento*, FCE, México.
- CAZENEUVE, Jean (1967). *Sociología de la radio y televisión*, Paidós, Argentina.
- CHINOY, E. (1990). *Introducción a la sociología*, Paidós, México.
- CHRISTOPHER, John (1985). *Diseñar el diseño*, G.G., Barcelona.
- COHEN Seat, Gilbert. (1980). *La influencia del cine y la televisión*, FCE, México.
- COHEN, Phil (1972). *Subcultural conflicts and work class community*, Chicago Free Press, EUA.
- COLLINS, Peter (1998). *Los ideales de la arquitectura moderna (1750-1950)*, G.G., España.
- COLOMBO, Furio (1976). *Televisión. La realidad como espectáculo*, G.G., España.
- CONSTANZO, Girolamo (1985). *La cultura del 900*, Siglo XXI, México.
- COOPER, J.C. (2004). *Diccionario de símbolos*, G.G., España.
- COSTA, Pere Oriol, José M. Pérez Tornero y Fabio Tropea (1996). *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Paidós, España.
- COTTET, Pablo y Ligia Galván (1993). *Jóvenes: Una conversación social por cambiar*, Eco, Chile.
- CRUZ Kronfly, Fernando. (1993). *La tierra que atardece. Ensayos sobre la modernidad y la contemporaneidad*, Miel, Colombia.
- CUCHE, Denys (1996). *La noción de cultura en las ciencias sociales*, Nueva Visión, Argentina.
- DANIELS, Ger (1999). *Folk Jewelry of the World*, Rizzoli, EUA.
- DE MORAGAS, Miguel (1984). *Sociología de la comunicación de masas, Escuelas y autores*, G.G., España.
- DE VENTÓS, Rupert (1993), *Teoría de la sensibilidad*, Anagrama, Barcelona; (1998) *Y después del posmodernismo ¿qué?*, Antrophos, España.
- DELEUZE, Gilles y Félix Guattari (1997). *Mil Mesetas*, Pretextos, España.
- DERRIDA, Jacques. (1998). *Ecografías de la televisión*, Eudeba, Argentina; (2006). *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*, Paidós, España.
- DONDIS, Dondis (1992). *La sintaxis de la forma*, G.G., Barcelona.
- DORFLES, Gillo (1963). *El devenir de las artes*, FCE, México; (1974). *Las oscilaciones del gusto: el arte de hoy entre la tecnología y el consumismo*, Lumen, España.
- DUARTE, Klaudio. (1994). *Juventud Popular, el rollo entre ser lo que queremos o ser lo que se nos impone*, LOM, Chile.
- DUCROT, Oswald (1991). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Siglo XXI, México.
- DUQUE, Pedro (1996). *Tatuajes. El cuerpo decorado*, Midons, España.
- DURAND, Jacques (1972). *Retórica e imagen publicitaria*, Tiempo Contemporáneo, Argentina.
- DURKHEIM, Emile (1995). *Las formas elementales de la vida religiosa*, Gedisa, España.
- DUVERGER, Maurice (1980). *Métodos de las ciencias sociales*, Ariel, Barcelona.
- ECO, Umberto (1968). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona; (1997). *Interpretación y sobreinterpretación*, Cambridge University Press, España; (1973). *Introducción al estructuralismo*, Alianza, Madrid; (1986). *La estrategia de la ilusión*, Barcelona, Lumen; (1994). *La estructura ausente*,

- Lumen, Barcelona; (1980). *Signo*, Labor, Barcelona; (1989). *¡Carnaval!* FCE, México.
- EHMER, Herman (1977). *Miseria de la comunicación visual*, G.G., Barcelona.
- FEIXA, Carles (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*, Ariel, Barcelona, España; (1998). *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*, Causa joven, México.
- FOSTER, Habermas, Baudrillard y otros (1988). *La posmodernidad*, Kairos, México.
- FOUCAULT, Michel (1987). *Hermenéutica del sujeto*, La Piqueta, Madrid; (1986). *La historia de la sexualidad: la voluntad de saber*, Siglo XXI, México; (1992). *Microfísica del poder*, La Piqueta, Madrid.
- FREUD, Sigmund (1969). *Introducción al psicoanálisis*, Alianza Editorial, Madrid.
- FROMM, Erich (2002). *El miedo a la libertad*, Paidós, México; (1992). *Lo inconsciente social*, Paidós, España; (1984). *Sobre la desobediencia*, Paidós, España.
- GALEANO, Eduardo (1995). *El fútbol a sol y sombra*. Siglo Veintiuno Editores, México.
- GARCÍA Canclini, Néstor (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, México.
- GEERTZ, Clifford (2001). *La interpretación de las culturas*, Gedisa, España; (1996). *Los usos de la diversidad*, Paidós, España.
- GILBERT, Jeremy y E. Pearson (2003). *Cultura y políticas de la música Dance*. Paidós, España.
- GOFFMAN, Erving (1989). *Estigma. La identidad deteriorada*, Amorrortu, Argentina; (1987). *La presentación de la vida en la vida cotidiana*, Amorrortu, Argentina; (1981) *Forms of talk*, Philadelphia University Press, USA; (1991) *Los momentos y sus hombres*, Paidós, España.
- GOMEZJARA, Francisco (1998). *Sociología*, Porrúa, México.
- GOODY, Jack (1977). *La razón gráfica. La domesticación del pensamiento salvaje*, Akal, Madrid.
- GORTARI, Eli de (1980). *La metodología: una discusión y otros ensayos sobre el método*, Grijalbo, México; (1983). *Metodología general y métodos especiales*, Océano, Barcelona.
- GRAMSCI, Antonio (1975), *Quaderni del carcere*, Einaudi, Italia.
- GUATTARI, Félix (1998). *Cartografías del Deseo*, La Marca, España; (1998). *El Devenir de la Subjetividad*, Dolmen, Santiago de Chile.
- GUTIÉRREZ, Raúl (1986). *Historia de las doctrinas filosóficas*, Esfinge, México.
- HABERMAS, Jürgen (1994). *Historia y crítica de la opinión pública*, G.G., España; (1993). *La lógica de las Ciencias Sociales*, REI, México; (1996). *La teoría de la acción comunicativa*, volúmenes 1 y 2, Taurus, España.
- HACKING, Ian (1985). *Revoluciones científicas*, FCE, México.
- HALL, Stuart (1983). *Resistance through rituals. Youth subcultures in post-war Britain*, Hutchinson University Press, Londres.
- HARRÉ, Rom. (1967). *Introducción a la lógica de las ciencias*, Labor, Barcelona.
- HARTMANN, Nicolai (1968). *Introducción a la filosofía*, UNAM, México.
- HEGEL, Georg Wilhelm F. (1976). *De lo bello y sus formas. Estética*, Espasa-Calpe, Buenos Aires.
- HELBO et al, André (1978). *Semiología de la representación*, G.G., España.
- HEREU, Pere y otros (1998). *Textos de la arquitectura de la modernidad*, Nerea, España.
- HESSEN, Johan. (1982). *Teoría del conocimiento*, Editores Unidos de México, México.
- HJELMSLEV, Louis (1971). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid.
- HORTON, Paul (1986). *Sociología*, Mc Graw Hill, México.
- IBAÑEZ, Jesús (1992). *Más allá de la sociología: el grupo de discusión: Teoría y crítica*, Siglo XXI, España.
- IRIGOYEN, Jaime (1998). *Filosofía y Diseño*, UAM-Xochimilco, México.
- JAKOBSON, Roman (1984). *Ensayos de lingüística general*, Ariel, Barcelona.
- JIMÉNEZ Guzmán, Héctor (2004). *Punks en el gueto HÑA: la construcción de prácticas discursivas de resistencia en las comunidades otomíes de la periferia de Toluca*, tesis de licenciatura en sociología, UIA, México.
- JUNG, Carl (1995). *El hombre y sus símbolos*, Noguey y Caralt, Argentina.

- KAINZ, Friedrich (1962). *Estética*, FCE, México.
- KANT, Emmanuel (1971). *Crítica del juicio*, El Ateneo, Buenos Aires.
- KARO, Jerzy (1975). *Graphic design. Problems. Methods. Solutions*, Van Nostrand R. Co., Nueva York.
- KHUN, Thomas (1995). *La estructura de las revoluciones científicas*, FCE, México.
- KOTLER, Phillip y Gary Armstrong (1994). *Mercadotecnia*, Prentice-Hall, México.
- KRICK, Edward (1991). *Ingeniería de métodos*, Noriega Limusa, México.
- KYMLICKA, Will. (1996) *Ciudadanía multicultural*, Paidós, Barcelona.
- LACALLE, Charo (2001). *El espectador televisivo*, Gedisa, Barcelona.
- LAGNER, Sussane (1968). *Los problemas del arte*, Infinito, Buenos Aires.
- LAGOMARSINO, Mario y Raúl Zazuri (1998). *Televisión, espiritualidad y jóvenes*, Ceneca, Chile.
- LEVER, Janet (1988). *La locura por el fútbol*, FCE, México.
- LEVINAS, Emmanuel. (1993). *Humanismo del otro hombre*, Siglo XXI, México.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1968). *Arte, lenguaje, etnología*, Siglo XXI, México.
- LIPOVETSKY, Gilles (1998). *La era del vacío*, Anagrama, Barcelona; (2003). *El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas*, Anagrama, España; (2004). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*, Anagrama, España.
- LLOVET, Jordi (1979). *Ideología y metodología del diseño*, G.G., Barcelona.
- LÓPEZ Austin, Alfredo (1998). *El núcleo duro, la cosmovisión y la tradición mesoamericana*, UNAM, México.
- LÓPEZ Rodríguez, Juan Manuel (1993). *Semiótica de la comunicación gráfica*, INBA/UAM-Azc., México.
- LOZANO Rendón José Carlos (1996). *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, Longman, México.
- LUHMANN, Niklas (1996). *Introducción a la teoría de Sistemas*, Anthropos, UIA, ITESO, México.
- LYOTARD, Jean Francois (1971). *Discurso y figura*, G.G., España; (1999). *La posmodernidad*, Gedisa, España.
- MAFFESOLI, Michel (1993). *El Conocimiento Ordinario*, FCE, México; (1990). *El tiempo de las tribus. El declinamiento del individualismo en las sociedades de masas*, Icaria, España.
- MAISONNEUVE, Jean (1984). *Modelos del Cuerpo*, Paidós, Argentina.
- MARRAMAO, Giacomo. (1987) *Poder y secularización*, Península, Barcelona.
- MARTIN Criado, Enrique (1998). *Producir la Juventud*, Istmo, Madrid.
- MARTÍNEZ Rentería, Carlos (2000). *Cultura contra cultura*, Comp., Plaza Janés, México.
- MATTELART, Armand (1998). *La comunicación masiva en el proceso de liberación*, Siglo XXI, México; (1998). *Los medios masivos en tiempos de crisis*, Siglo XXI, México.
- MEAD, Margaret (1985). *Adolescencia, sexo y cultura en Samoa*, Planeta, Barcelona; (1971). *Cultura y Compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*, Granica, Argentina.
- MERTON, King. Robert (1972). *Teoría y Estructura Sociales*, FCE, México.
- MOLES, Abraham (1975). *Teoría de los objetos*, G.G., España.
- MORALES, José Ricardo (1999). *Arquitectónica*, Biblioteca Nueva España, España.
- MORRIS, Charles (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*, Paidós, Barcelona.
- MOUNIN, George (1970). *Introducción a la semiología*, Anagrama, Barcelona.
- MUNARI, Bruno (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*, G.G., Barcelona; (1974). *Diseño y comunicación visual*, G.G., Barcelona.
- NEGRI, Rostan, F. Chel y T. Menoni (1992). *Semiótica del producto*, UAM-Azcapotzalco, México.
- NOELLE-NEUMANN, Elisabeth (1995). *La espiral del silencio*, Paidós, España.
- OLEA, Oscar y Carlos González Lobo. (1977). *Análisis y diseño lógico*, Trillas, México.
- ORTIZ, Renato. (1995). *Mundialización y cultura*, Alianza, Buenos Aires.
- O'HARA, Craig (1999). *The philosophy of punk*. AK, Inglaterra.

- PANOFSKY, Erwin (1979). *El significado en las artes visuales*, Alaianza, Madrid.
- PAPANÉK, Victor. (1977). *Diseñar para el mundo real*, Blume, España.
- PARSONS, Talcott (1972). *Youth in the context of American society*, Basic Books, Nueva York.
- PAZ, Octavio (1973). *El Laberinto de la Soledad*, FCE, México.
- PEIRCE, Charles Sanders (1996). *Collected Papers*, Harvard University Press, EUA.
- POPPEL, Karl (1973). *La lógica de la investigación científica*, Tecnos, Madrid.
- PORTELLI, Hugues (1990). *Gramsci y el bloque histórico*, Siglo XXI, México.
- POTTER Rusell. (1995). *Spectacular Vernaculars. Hip hop and the politics of postmodernism*, Sunny Press, EUA.
- PRIETO Castillo, Daniel (1987). *Discurso autoritario y comunicación alternativa*, Premia, México; (1982). *Diseño y comunicación*, UAM, México; (1982). *Elementos para el análisis de mensajes*, ILCE, México.
- PUNTE, Rosa (1993). *Dibujo y comunicación gráfica*, G.G., México.
- RAMÍREZ Torres, Juan Luis (2002). *El binomio madre-hijo. Paradigma primigenio y sacralización femenina*, IX Congreso Latinoamericano sobre religión y etnicidad, Perú.
- RANDALL, Housk (1996). *The Customized Body*, Serpent's Tail Publications, Inglaterra.
- REISFELD, Silvia (2004). *Tatuajes. Una mirada psicoanalítica*, Paidós, España.
- RICOEUR, Paul (2001). *La metáfora viva*, Trotta Cristiandad, España.
- RIVERA Márquez (1991). *La comprobación científica*, Trillas, México.
- RODRÍGUEZ, Gerardo (1997). *Epistemología científica*, UAEM, México.
- RODRÍGUEZ, Mauro (1991). *Creatividad en la investigación científica*, Trillas, México.
- ROJAS S. Raúl (1996). *El proceso de la investigación científica*, Trillas, México.
- SARLO, Beatriz (1988). *Una Modernidad Periférica*, Nueva Visión, Argentina.
- SARTORI, Giovanni (1988). *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Taurus, España; (2001). *La sociedad multiétnica*, Taurus, España.
- SARTRE, Jean Paul (1998). *El ser y la nada*, Posada, Argentina.
- SAUSSURE, Ferdinand (1995). *Curso de lingüística general*, Fontamara, México.
- SAVATER, Fernando (1996). *El mito nacionalista*, Alianza Editorial, Madrid.
- SCARDUELLI, Pietro (1983). *Dioses, espíritus, ancestros*. FCE, México.
- SCHILLER, Federico (1973). *La educación estética del hombre*, Espasa-Calpe, Buenos Aires.
- SCHRAMM, Wilbur (1964) *Procesos y efectos de la comunicación colectiva*, CIESPAL, Ecuador.
- SEXE, Néstor (2001). *Diseño.com*, Paidós Comunicación, Argentina.
- TECLA, Alfredo y Alberto Garza (1979). *Teoría, método y técnicas de la investigación social*, Ediciones de cultura Popular, México.
- TODOROV, Tzvetan (1993). *Teorías del símbolo*, Monte Ávila, Venezuela.
- TORRES Nafarrate, Javier (2004). *Luhmann, la política como sistema*, FCE, UIA, UNAM, México.
- TOUSSAINT, Florence (1975). *Crítica de la información de masas*, ANUIES, México.
- TURNBULL, Arthur y Russell Baird (1992). *Comunicación gráfica*, Trillas, México.
- VALE, V., y Juno Andrea (1989). *Modern Primitives. Tattoo, Piercing, Scarification. An Investigation of contemporary Adornment & Ritual*, Re / Search Publications, San Francisco, California, EUA.
- VALENZUELA, Eduardo. (1985). *La rebelión de los jóvenes*, Sur, Chile.
- VAN Dijk, Teun (1989). *La ciencia del texto*, Paidós Comunicación, España.
- VATTIMO, Gianni. y otros (1994). *En torno a la posmodernidad*, Antophos, Colombia; (1991). *Ética de la interpretación*, Paidós, Barcelona.
- VÁZQUEZ Montalbán, Manuel (2005), *Una religión en busca de un Dios*. Debate, Madrid.
- VILCHIS, Luz del Carmen (1999). *Diseño: universo de conocimiento*, UNAM, México.
- VILLAFÁÑE, Justo (1992). *Introducción a la teoría de la imagen*, Pirámide, España.
- VILLAMIL, Jenaro (2001). *El poder del rating. De la sociedad política a la sociedad mediática*, Plaza Janés, México.

- VILLANUEVA, Tino (1980). *Chicanos: Antología histórica y literaria*, compilación, FCE, México.
- WALKER, Kehr (1997). *Color Full Pain*, Universe Publishing Inc., Alemania.
- WARTOFSKY, Marx (1983). *Introducción a la filosofía de la ciencia*, Alianza Universidad, España.
- WHYTE, William F. (1972). *The corner society*, Chicago University Press, EUA.
- WILLIS, Paul (1977). *Aprendiendo a trabajar. Cómo los chicos de la clase obrera consiguen trabajos de clase obrera*, Akal, Madrid.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (1988). *Investigaciones filosóficas*, UNAM, México.
- WOLF, Mauro (1987). *La investigación de la comunicación de masas*, Paidós, Barcelona.
- WRIGHT, Mills (1977). *La imaginación sociológica*, FCE, México.
- YEMA, Danny y Karem Martínez (2004). *Perforaciones corporales. Ritos, tradición, moda y dolor*, CIEM, México.
- YURÉN, Ma. Teresa (1988). *Leyes, teorías y modelos*, Trillas, México.
- ZAVALA, Lauro (1998). *La precisión de la incertidumbre*, UAEM, México.

Discografía

- 50 Cent (2003). *Get rich or die tryin'*, Aftermath/Interscope, EUA.
- Ana Bárbara (2006). *No es brujería*, Fonovisa, México.
- Banda El Recodo (2005). *Hay amor*, Fonovisa, México.
- Bellamorte (2000). *Music from the Succubs Club – Vampire*, Dancing Ferret Discs, EUA.
- Blink-182 (1999). *Enema of the State*, MCA, EUA.
- Britney Spears (1999). *Baby one more time*, Jive, EUA.
- Café Tacuba, (1996). *Avalancha de éxitos*, WEA Latina, México.
- Depeche Mode (2001). *Exciter*, Mute Records, Inglaterra.
- Elton John (2000). *One night only*, Universal Records, EUA.
- Eminem (1999). *The slim shady*, Aftermath/Interscope, EUA.
- Green Day (2004). *American idiot*, Warner Brothers, EUA.
- Inspector (1998). *Blanco y negro*, Pepe Lobo Recordz, México.
- La Maldita Vecindad (1991). *El circo*, BMG Ariola, México.
- Lacrimosa (1991). *Angst*, Hall of Sermon, Suiza.
- London After Midnight (1996) *Selected scenes from the end of the world*, Dilema Records, EUA.
- Los Tigres del Norte (2006). *Historias que contar*, Fonovisa, México.
- Luzbel, (1994). *La rebelión de los degraiciados*, Sony Internacional, México.
- Marco Antonio Solís (2004). *Razón de sobra*, Fonovisa, México.
- Marilyn Manson (1996). *Antichrist Superstar*, Nothing/Interscope, EUA.
- Metallica (1985). *Master of puppets*, Megaforce Records, Dinamarca.
- Moby (2006). *The very best of Moby*, V2 Records, EUA.
- Orbital (2002). *Back to mine*, EMI, Inglaterra.
- Panteón Rococó (2002). *Compañeros musicales*, Sony Internacional, México.
- Puff Daddy (1999). *Forever*, Bad Boy Entertainment, EUA.
- Rammstein (1999). *Live aus Berlin*, Asche zu Asche, Alemania.
- Ricky Martin (1993). *Me amarás*, Sony Internacional, México.
- Sex Pistols (1977). *Never mind the Bollocks. Here's the Sex Pistols*, Warner Brothers, EUA.
- Thalía (1991). *Mundo de cristal*, Fonovisa, México.
- The Chemical Brothers (2005). *Push the button*, Astralwerks, Inglaterra.
- The Clash (1985). *Cut the Crap*, Epic Records, Inglaterra.
- The Notorious B.I.G. (1997). *Life after death*, Bad Boy Records, EUA.
- The Sisters of Mercy (1992). *Some girls wander by mistake*, Merciful Records, EUA.

DVD

Duna, Sam (2005). *Metal, a headbangers journey*. DVD. Toronto.

Hemerografía

Anales del Instituto Mexicano de la Juventud

Diario La Jornada, Demos, México.

Cruz Flores, Alejandro, "Los Panchitos ya son abuelos", contraportada, Sábado 7 de octubre de 2006.

Diario Oficial de la Federación, México

Diario Reforma, Grupo Reforma, México.

Revista 15 a 20, Notmusa, México.

Revista Cambio, Grupo Mac, México.

Revista Catálogo de Tatoos, Mina Editores, México.

Revista Chilena de Temas Sociológicos, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile,

Chile.

Revista Civas, Distribuidora Wow, México.

Revista Complot, Tungsteno 365, México.

Revista Eres, Televisa, México.

Revista Fibra América, Televisa, México.

Revista Furia Musical, Televisa, México.

Revista Fútbol Total, Grupo Medios, México.

Revista La Mosca en la Pared, Toukán, México. Rojas Caballero, Constanza, "X-Darkie", año 7, número 41, septiembre-octubre de 2002, p. 47; García Michel,

Hugo, "Tertulias culturales", año 7, número 42, noviembre de 2000, pp. 30-33;

Monsalvo, Sergio, "Lou Reed, en la tierra de Nevermore", año 10, número 76, diciembre de 2003, pp. 14-15; El Capitán Pijama, "Ensalada genealógica.

Mezcolanzas y alcurmia para las castas del tercer milenio", año 6, números 38 y

39, mayo-junio y julio de 2000, p. 53; Matamoros, Mauricio, "Cuentosytebeos.

Cómics satánicos", año 5, número 35, noviembre 1999, p. 44; García Michel,

Hugo, año 5, número 35, noviembre de 1999, p. 47.

Revista Orkus, Asterius, Alemania.

Revista Os Urbanitas, Instituto de Filosofía y Ciencias Humanas de la Universidad de Campinas de

Brasil.

Revista Quo, Grupo Editorial Expansión, México

Revista Piercing, Mina Editores, México.

Revista Pumas, Televisa, México.

Revista Rebelde, Telvisa, México.

Revista Récord, Notmusa, México.

Revista Seventeen, Televisa, México.

Revista Sociedad, Universidad de Buenos Aires, Argentina,

Zabludovsky Gina, "Metateoría y sociología: el debate contemporáneo".

Revista Soccermanía, Televisa, México.

Revista Switch, Premiere, México.

Revista Tatuajes y Perforaciones, Mina Editores, México.

Revista Tatuajes, Leo, México.

Revista Tatuarte, Publicaciones CIEM, México.

Revista Tú, Televisa, México.

Revista TV Notas, Notmusa, México.

Revista TV y novelas, Televisa, México.

Suplemento Enfoque del Diario Reforma, Grupo Reforma, México

Suplemento Laberinto del Diario Milenio, Grupo Editorial Milenio, México. Tercero,

Magali, "Mazahuacholokatopunk. Entrevista al fotógrafo Federico Gama", Sábado 4 de noviembre de 2006, p. 12.

Mesografía

www.jpunkrock.com
www.4x4hiphop.com
www.adcebra.com.mx
www.allposters.com
www.art.com
www.arzobispadodelima.com
www.balon-sport.com
www.beatles-photos.co.uk
www.binbit.com
www.blackvoices.aol.com
www.butumbaba.com
www.canaan.cl
www.chidomovil.com
www.churchforum.com
www.cinemexicano.mty.itesm.mx
www.club-tigresdelnorte.com
www.cmi.com.co
www.cruz-azul.com.mx
www.cultura-rave.com
www.cultureby.com
www.darkages.com
www.darketos.org.mx
www.deportivotolucafc.com
www.deviantart.com
www.doctormacro.com
www.elmundo.es
www.eminem.com
www.expresionesjovenes.com
www.fh-duesseldorf.de
www.grupomontezdedurango.com
www.heavymetal.com
www.hinchada.com
www.hiphopflash.com
www.hiphopmusic.com
www.indes-nepal.net
www.jovenesporcristo.com
www.korn.com
www.labibliaweb.com
www.laopinion.com
www.libertadeslaicas.com
www.live2006.dourfestival.be
www.madnessmusic.com
www.metaleros.com.de
www.moffatt.com.ar
www.movilmarker.com
www.movimientoska.com
www.mundoska.com
www.mundosoccer.com
www.mvsnoticias.com
www.novogate.com
www.origina.com.mx
www.portalgrupero.com

www.pulsorock.com
www.pumasunam.com.mx
www.punkunidos.com.ar
www.rammstein.com
www.raves.com
www.razonypalabra.org.mx
www.revistaetcetera.com.mx
www.revistaexpansión.com.mx
www.rock.com.mx
www.ska.com
www.ska-p.com
www.tatoodles.com.
www.tatuarte.com.mx
www.testigosde Jehova.com
www.themetalcircus.com
www.theramones.com
www.thissska.com.ar
www.todoska.com
www.wikipedia.org
www.z1k.wz.sk

TV

Serie documental "México Grupero". Canal Once. Producción de Fernando Sáenz de Miera. Conducción de Jaime Almeida. 13 episodios. México. Mayo de 2006

Índice de imágenes

1. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, portada.
2. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 73.
3. www.cultura-rave.com, consultado el 15 de diciembre de 2006.
4. www.movimientoska.com, consultado el 20 de diciembre de 2006.
5. Revista Quo, Grupo Editorial Expansión, número 84, octubre de 2004, México, p. 75.
6. www.wikipedia.org, consultado el 5 de enero de 2007.
7. Revista Catálogo de Tattoos, Mina Editores, número 22, septiembre de 2004, México, portada.
8. Suplemento semanal Masiosare, en Diario la Jornada, Demos, México, domingo 1 de febrero de 2004, p. 6.
9. www.cultura-rave.com, consultado el 15 de diciembre de 2006.
10. Suplemento semanal Masiosare, en Diario la Jornada, Demos, México, domingo 7 de marzo de 2004, p. 6.
11. www.indes-nepal.net, consultado el 15 de febrero de 2007.
12. www.raves.com, consultado el 10 de noviembre de 2006.
13. www.doctormacro.com, consultado el 20 de febrero de 2007.
14. www.beatles-photos.co.uk, consultado el 15 de febrero de 2007.
15. www.novogate.com, consultado el 15 de febrero de 2007.
16. www.cultureby.com, consultado el 5 de diciembre de 2006.
17. www.theramones.com, consultado el 5 de diciembre de 2006.
18. www.cultureby.com, consultado el 5 de diciembre de 2006.
19. www.allposters.com, consultado el 5 de diciembre de 2006.
20. www.fh-duesseldorf.de, consultado el 4 de diciembre de 2006.
21. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 6.
22. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 58.
23. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 24.
24. www.darkages.com, consultado el 6 de marzo de 2005.

25. www.raves.com, consultado el 12 de noviembre de 2006.
26. www.raves.com, consultado el 12 de noviembre de 2006.
27. www.cultura-rave.com, consultado el 13 de noviembre de 2006.
28. www.cultura-rave.com, consultado el 13 de noviembre de 2006.
29. www.madnessmusic.com, consultado el 6 de noviembre de 2006.
30. www.mundoska.com, consultado el 6 de noviembre de 2006.
31. www.mundoska.com, consultado el 6 de noviembre de 2006.
32. www.cinemexicano.mty.itesm.mx, consultado el 28 de octubre de 2006.
33. www.hiphopmusic.com, consultado el 4 de octubre de 2006.
34. www.z1k.wz.sk, consultado el 4 de octubre de 2006.
35. www.blackvoices.aol.com, consultado el 4 de octubre de 2006.
36. www.eminem.com, consultado el 4 de octubre de 2006.
37. www.heavymetal.com, consultado el 7 de octubre de 2006.
38. www.rammstein.com, consultado el 8 de octubre de 2006.
39. www.korn.com, consultado el 8 de octubre de 2006.
40. Revista TV notas, Notmusa, número 531, 2 de enero de 2007, México, p. 8.
41. Revista TV y novelas, Televisa, año XIII, Número 27, 30 de junio de 2006, portada.
42. Revista seventeen, Televisa, año 2, número 32, junio de 2006, portada.
43. Revista 15 a 20, Notmusa, año 3, número 54, abril de 2006, portada.
44. www.hispanicwire.com, consultado el 22 de febrero de 2007.
45. www.club-tigresdelnorte.com, consultado el 22 de febrero de 2007.
46. www.portalgrupero.com, consultado el 23 de febrero de 2007.
47. www.grupomontezdedurango.com, consultado el 22 de febrero de 2007.
48. www.testigosdejehova.com, consultado el 23 de febrero de 2007.
49. www.canaan.cl, consultado el 23 de febrero de 2007.
50. www.arzobispadodelima.com, consultado el 23 de febrero de 2007.
51. www.expresionesjovenes.com, consultado el 23 de febrero de 2007.
52. www.cmi.com.co, consultado el 24 de febrero de 2007.
53. www.elmundo.es, consultado el 24 de febrero de 2007.
54. www.laopinion.com, consultado el 24 de febrero de 2007.
55. www.ska.com, consultado el 15 de febrero de 2007.
56. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 13.
57. www.raves.com, consultado el 10 de noviembre de 2006.
58. www.art.com, consultado el 10 de noviembre de 2006.
59. www.musica.fiestras.com, consultado el 15 de febrero de 2007.
60. www.art.com, consultado el 10 de noviembre de 2006.
61. www.cultura-rave.com, consultado el 6 de noviembre de 2006.
62. www.todoska.com, consultado el 15 de noviembre de 2006.
63. www.jovenesporcristo.com, consultado el 7 de febrero de 2007.
64. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 75.
65. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 56.
66. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 56.
67. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 59.
68. Revista Orkus, Asterius, diciembre de 2002, Alemania, p. 59.
69. Revista Piercing, Mina Editores, número 1, enero de 2004, p. 14.
70. Revista Catálogo de Tatoos, Mina Editores,, número 22, septiembre de 2004, p. 29.
71. Revista Piercing, Mina Editores, número 1, enero de 2004, p. 17.
72. Revista Piercing, Mina Editores, número 1, enero de 2004, p. 38.
73. Revista Piercing, Mina Editores, número 1, enero de 2004, p. 42.
74. Revista Quo, Grupo Editorial Expansión, número 84, octubre de 2004, p. 77.
75. Revista Catálogo de Tatoos, Mina Editores,, número 22, septiembre de 2004, p. 43.
76. Revista Tatuarte, Publicaciones CIEM, número 15, año 2, mayo de 2005, p. 34.
77. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
78. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
79. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.

80. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
81. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
82. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
83. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
84. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
85. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
86. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
87. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
88. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
89. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
90. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
91. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
92. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
93. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
94. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
95. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
96. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
97. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
98. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
99. www.zonataattoos.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
100. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
101. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
102. www.tintadistinta.com, consultado el 25 de marzo de 2007.
103. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
104. www.tattoorock.com, consultado el 24 de marzo de 2007.
105. Revista Quo, Grupo Editorial Expansión, número 84, octubre de 2004, p. 78.
106. Revista Catálogo de Tatoos, Mina Editores,, número 22, septiembre de 2004, p. 62.
107. Revista Tatuarte, Publicaciones CIEM, número 15, año 2, mayo de 2005, p. 43.
108. Revista Catálogo de Tatoos, Mina Editores,, número 22, septiembre de 2004, p. 17.
109. www.cultura-rave.com, consultado el 24 de febrero de 2007.
110. www.live2006.dourfestival.be, consultado el 24 de febrero de 2007.
111. www.live2006.dourfestival.be, consultado el 24 de febrero de 2007.
112. www.live2006.dourfestival.be, consultado el 24 de febrero de 2007.
113. www.live2006.dourfestival.be, consultado el 24 de febrero de 2007.
114. www.moffatt.com.ar, consultado el 24 de febrero de 2007.



MoreBooks!
publishing



yes i want morebooks!

Buy your books fast and straightforward online - at one of world's fastest growing online book stores! Environmentally sound due to Print-on-Demand technologies.

Buy your books online at

www.get-morebooks.com

¡Compre sus libros rápido y directo en internet, en una de las librerías en línea con mayor crecimiento en el mundo! Producción que protege el medio ambiente a través de las tecnologías de impresión bajo demanda.

Compre sus libros online en

www.morebooks.es



VDM Verlagsservicegesellschaft mbH

Heinrich-Böcking-Str. 6-8
D - 66121 Saarbrücken

Telefon: +49 681 3720 174
Telefax: +49 681 3720 1749

info@vdm-vsg.de
www.vdm-vsg.de

