

EMERGENCIA DE LA “CULTURA ELECTRÓNICA” ENTRE LOS JÓVENES COLOMBIANOS

Edgar Diego Erazo Caicedo

SÍNTESIS

El artículo pretende mostrar al lector las condiciones internacionales y nacionales de emergencia de la cultura electrónica, para lo cual se rastrean teorías más generales acerca de lo que significa la categoría “culturas juveniles” y desde allí interpretar el modo en que el fenómeno se presenta en nuestro contexto regional, a través de los testimonios de jóvenes inmersos en la escena. De este modo avanza en la construcción de conocimiento sobre la juventud, sobre lo juvenil, sobre las culturas juveniles en general (para Colombia y el Eje Cafetero) y la cultura electrónica particular, desde la perspectiva de una juventud creadora, con la estética como eje de su subjetividad.

DESCRIPTORES: *Culturas Juveniles, Cultura Electrónica, Subjetividad, Creación, Estética*

ABSTRACT

The article tries to show to the reader the international and national conditions of emergency of the electronic culture, for which more general theories about what it means the category “juvenile cultures “ are traced, and from there to interpret the way in which the phenomenon appears in our regional context, through the testimonies of young people immersed in this scene. This way it advances in the construction of knowledge about the youth, about the juvenile, about the juvenile cultures in general (for Colombia and the “Eje Cafetero”) and the particular electronic culture, from the perspective of a creative youth, with the aesthetics as the axis of their subjectivity.

DESCRIPTORS: *Juvenile Cultures, Electronic Culture, Subjectivity, Creation, Aesthetics.*

1. A QUÉ NOS REFERIREMOS

En los dos últimos decenios hemos visto que emergen nuevos modos de ser joven, nuevas subjetividades juveniles, que en principio parecían ser solo réplicas de aquellas que estaban desarrollándose en Estados Unidos y Gran Bretaña, pero que han ganado configuraciones particulares en nuestro territorio, sin cortar esa “esencia” que las liga con las culturas juveniles más globales de referencia. Las más estudiadas a nivel internacional y nacional son la cultura metal, la cultura skin head, la

cultura punk, la cultura hard core y la cultura hip hop.

No obstante, en el último decenio viene formándose y desarrollándose una cultura juvenil nueva, insuficientemente estudiada o comprendida, a la que provisionalmente denominamos “cultura electrónica”, y que al igual que las otras se convierte en una poderosa “matriz” de subjetividades juveniles, conectada íntimamente con las nuevas formas de sociedad, particularmente con la sociedad red y



las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's). Acercarse al fenómeno es provechoso para el conocimiento que las ciencias humanas y sociales vienen construyendo sobre la juventud, a fin de comprender mejor lo que somos en cuanto humanos hoy en día, es decir, la revolución antropológica que estamos experimentando.

2. PERSPECTIVA

Para abordar este fenómeno que viene consolidándose y tomando gran fuerza en los últimos seis años en Colombia, quisiéramos hacer su lectura desde la perspectiva de las culturas juveniles. Este concepto ha sido tratado desde diversas miradas en el último lustro, pero aquí adoptaremos la perspectiva de Marín y Muñoz en su texto "Secretos de Mutantes":

"No consideramos que cualquier grupo de jóvenes constituya una cultura juvenil, ni que éstas se definan exclusivamente en relación con la identidad. Consideramos más bien, desde la dimensión de la creación (entiéndase así a la estética), que se trata de múltiples y diversos "agenciamientos colectivos de nuestra época", de alta complejidad y dinámica, atravesados por una permanente búsqueda en los dominios de lo ético, lo político, lo artístico y la producción

de conocimiento desde la experiencia" (Marín y Muñoz, 2002, 9).

Es decir, como señalan los mismos autores, se trata de comprender una opción de vida hecha cultura juvenil, desde el ángulo de la transformación de sí mismo, de la construcción de subjetividades colectivas, de la co-creación de su cultura y de la creación artística. Ello supone controvertir tres tipos de mirada que prevalecen en la elaboración de políticas de juventud y entre algunos académicos estudiosos del tema.

a. Como Desviación Social

El rastreo de Páginas Web en Colombia acerca de la cultura electrónica, cuyo rasgo más visible lo constituyen los *rave*, aquí denominados "*after party*", evidencia un predominio de lectura peyorativa del fenómeno, al ser considerado como el principal foco de consumo de drogas de diseño¹, en particular cierto tipo de anfetaminas que aquí se conocen con el nombre de "éxtasis". Son los medios masivos y los institucionales, los que más inundan la opinión pública vendiendo esta imagen, que no ha posibilitado que la ciudadanía que desconoce el tema de primera mano, se forme una ima-

¹ Como muestra de lo anterior, presentamos un fragmento de la revista # 248 de la Policía Nacional: "En los *After Party*, donde se consume el éxtasis, se puede evidenciar que la rentabilidad o ganancia no la proporciona únicamente el cobro de la entrada y la venta del éxtasis, sino que también existe otro negocio en torno al agua. En muchos de los casos, los mismos organizadores de los *After Party*. Además eran muy cautelosos al distribuir los flyers o volantes para no entregárselos a alguien que pudiera informar a las autoridades".



gen más acorde con las posibilidades creativas que subyacen a la cultura electrónica. De fondo tenemos allí la concepción predominante respecto a los jóvenes y a las culturas juveniles como “desviación” (Clarke, 1990). En este abordaje se procurará *“trascender el foco único del estilo, entendido como moda, ir más allá de la categoría clase social –reducida a fuerzas de producción–, no limitar a las subculturas a puras operaciones en la esfera del ocio, separándolas de sus formas de resistencia y de espacios hegemónicos como escuela, hogar, trabajo”* (Marín y Muñoz, 2002, 13-14).

b. Como Grupalidades Transitorias

Pérez Tornero (1998, 72) plantea como hipótesis que:

“Una de las más recientes manifestaciones del conflicto identitario que afecta a los jóvenes de nuestro universo mediático tiene que ver con lo que algunos han denominado tribalización. Las “tribus juveniles” –algunos prefieren hablar de subculturas juveniles– son agrupaciones provisionales, efímeras e inestables que proporcionan a los jóvenes que se integran a ellas un sistema simbólico y práctico que les permite soportar la presión que el sistema ejerce sobre su identidad”.

La distancia tomada respecto de esta concepción alude a dos de sus planteamientos centrales: No consideramos las culturas juveniles como manifestación del conflicto identitario, puesto que la identidad no es un problema característico de la condición posmoderna², y segundo, en cuanto “cultura”, una cultura juvenil no se agota en sus formas de agrupación. La perspectiva aludida de Pérez Tornero, además, es afín con otro de los principios inspiradores de las políticas de juventud, el de “sujetos en riesgo”, principio que empobrece la mirada de lo juvenil, y además, percibe desde Europa a las culturas juveniles en América Latina, asociadas con la beligerancia, lo cual nos impediría una adecuada comprensión de la “cultura electrónica”.

Aunque la reflexión sobre las “tribus” denota una muy marcada impronta Europea –o, más genéricamente, típica de las sociedades altamente industrializadas–, resulta útil para analizar algunos fenómenos que también se dan, aunque por razones diferentes, en América Latina y el Caribe –como el renovado auge de los grupos de esquina, el desarrollo de las denominadas ba-



2 Planteamiento hecho por Michel Maffesoli en conferencia dada en Bogotá, el 19 de febrero de 2004, en el marco del seminario internacional “Jóvenes, Conflictos y Futuros”, organizado por la Universidad Nacional de Colombia. El autor plantea que los jóvenes hoy se ubican frente a un fenómeno de identificaciones múltiples y cambiantes, propio de una ética y estética del presente, del instante.

rras bravas del fútbol y otros- en el marco de una acentuada segregación residencial y del alarmante deterioro de la seguridad ciudadana.

Termina esta óptica emparentándose con la de desviación social al percibir las culturas juveniles asociadas con el peligro que supuestamente representan para la cohesión social. Sería clave, entonces, superar este enfoque de victimización y comprensión epidemiológica del asunto.

c. Como Formas de Actuación Política

En primer lugar, conviene llamar la atención acerca de la tendencia que asocia a la totalidad de la juventud con las culturas juveniles, lo cual no es acertado, y en segundo lugar, tomar distancia respecto a la concepción de las culturas juveniles como “formas de actuación política no institucionalizada”:

Las culturas juveniles han dotado a “la calle”, al concierto o a la “tocada” –como nombran los espacios musicales los jóvenes mexicanos- de una función política que desborda los espacios formales y legítimamente constituidos por la práctica de la política (Reguillo, 2000, 145).

No se quiere desconocer que las culturas juveniles, en su trabajo

creativo han producido saberes, formas de vida y cosmovisiones que conllevan aportes significativos a nuevas valoraciones de la vida social. Pero también es cierto que al interior de tales culturas se convive con relaciones de poder cercanas al totalitarismo, gestadas en sus propias experiencias. Y, es que las culturas juveniles no son homologables a organizaciones políticas; trascienden el concepto “organización”; “son a veces algo indeterminado, difuso y ambivalente, sin norte ni orden institucional” (Marín y Muñoz, 2002, 19).

3. EL SUJETO EN/DE LA CULTURA ELECTRÓNICA

Acercarse a la cultura electrónica alude a la pregunta por el sujeto creador y re-creador de dicho tejido simbólico y de sus prácticas. Para ello convendría un abordaje que relacione el tema del sujeto con el de nuevas identidades. De entrada, referiremos un acercamiento, ya bastante difundido, de Carles Feixa a las Culturas Juveniles, las cuales son descritas como la manera en que:

“Las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional” (Feixa, 1998, 84).



Deleuze, quizás, hablaría de *flujos de sentido* o *líneas de fuga* en medio de segmentos duros. Más allá de la aparente uniformización “globalizadora”, sorprende constatar la multiplicidad de actividades, de centros de interés, de mestizajes de todo orden, de sincretismos religiosos, filosóficos y musicales diversos, con una curiosa sinergia de arcaísmos y desarrollos tecnológicos. Siguiendo a Maffesoli (2001) podemos afirmar que sobresale allí la figura emblemática de *Dionisio*, la cual se impone en estos tiempos en general, y en la cultura electrónica en particular, de ahí la importancia de lo festivo, la potencia de la naturaleza y del entorno, el juego de las apariencias, el retorno de lo cíclico con su acento puesto en el destino, todo lo cual hace de la existencia una sucesión de instantes eternos. Al irse superando el paradigma del trabajo sacrificado, emerge como paradigma cultural predominante lo lúdico, con su dimensión creativa.

Según el mismo autor (Ibíd.), la verdadera vida está en todas partes, y no como se creía, solo en las instituciones. Se hace de ensayos y errores, lo cual es el distintivo por excelencia de la vitalidad en lo que tiene de aventurada. La verdadera vida no tiene proyectos, puesto que no tiene un objetivo preciso. De ahí el aspecto punzante de las manifesta-

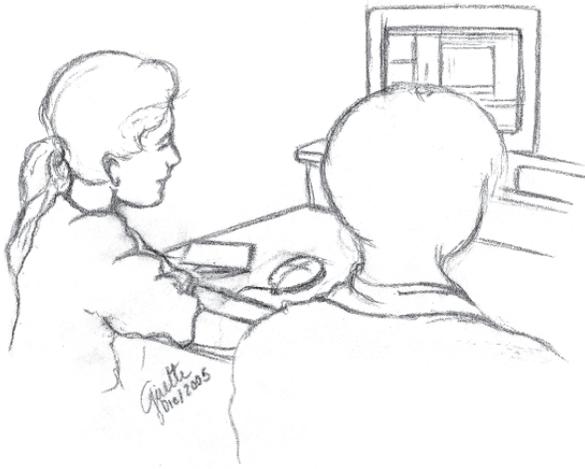
ciones más visibles de la cultura electrónica. De ahí la impresión de que esta forma de vida no conduce a nada, agotándose en el acto mismo de su propia creación.

Las dimensiones estética y cultural son vistas bajo sospecha, porque supuestamente deforman la mirada que se hace de la juventud o porque la simplifican demasiado. Tales dimensiones no concuerdan con una lectura de lo sociopolítico, la cual es considerada como básica por los estudiosos de la formación de la identidad. Se podría hablar mejor de “nuevos mapas de sujeto” o de subjetividad en construcción:

“No se trata, por supuesto, del mismo sujeto “receptor” y depósito de discursos establecido y sancionados; se trata de un sujeto autónomo, o con la aspiración de serlo, a quien es preciso mirar en la multiplicidad de planos que median su relación con el mundo, desde la más fina sensibilidad a la más sutil racionalidad.

No se trata de la simple desconexión del país y del mundo como resultado del privilegio de la descripción vivencial. Allí anida un riesgo más grande, el de quedar presos en la exaltación sensualista toda vez que la subjetividad viva en los jóvenes camina los senderos de la estética y sus lenguajes del cuerpo, la vivencia y lo emocional. El desafío es harto complejo: ¿cómo encontrar y descifrar el sujeto de la





era del símbolo y la comunicación sin olvidar que su ensamble subjetivo pasa, no únicamente por su individualización y autonomización, sino a la vez por su necesidad de pertenencia y raíz?

(...) Si se ha operado el tránsito de la institución al sujeto, ahora resulta imperativo el salto del sujeto a la sociedad: el sujeto no es mera conmoción emocional, sino lazo social urgido por la presencia del otro, de la intimidad y de la universalidad social” (Perea, 2002, 21).

No podemos evadir en esta lectura el hecho de que las formas de comunicación impulsadas por la sociedad del control, la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento³, tienen gran injerencia en la constitución de las subjetividades contemporáneas, tanto las de carácter masivo, como las de carácter más singular. No obstante, y a pesar de ello, el sujeto juvenil que se construye en y desde la cultura electrónica hace de su propia vida una obra de arte, incurre en prácticas de autoformación como sujeto (se hace a sí mismo, se constituye activamente). Es un sujeto experimental, cuya obra creadora de sí podría describirse como “*el ejercicio de uno sobre sí mismo mediante el cual se intenta elaborar, transformar y acceder a un cierto modo de ser*” (Foucault, 1987, 106).

Al sujeto creador de la cultura electrónica, no sólo le compete emanciparse, sino ante todo crearse y dentro de tales procesos, definir prácti-

3 “La *sociedad del control* (Hardt, Michael y Negri, Toni. 2000. *Empire*. Chicago: Harvard University Press) se caracteriza por una intensificación de los aparatos disciplinadores y porque el control trasciende los sitios de encierro (escuelas, fábricas y hospitales) y anima las prácticas comunes y cotidianas. La forma de poder propia de este orden en formación es el biopoder, que circula por las profundidades de las conciencias y cuerpos de la población y también a través de la totalidad de las relaciones sociales. En palabras de Michael Foucault: “la vida se ha vuelto ahora... un objeto de poder”.

La *sociedad informacional* es, según Manuel Castells, una nueva estructura social de carácter global que sucede en su aparición al industrialismo y cuyas principales fuentes de productividad son la generación del conocimiento, el procesamiento de información y la transmisión de símbolos. Algunos rasgos propios de la sociedad informacional, nacida de la interacción entre revoluciones tecnológicas y reestructuraciones del capitalismo son:

- Su ubicación en una dimensión temporal e histórica que empieza a conocerse como Era de la Información
- El carácter global de la economía informacional
- La lógica de interconexión de donde deriva un concepto de extrema importancia para entender los procesos de comunicación en el mundo contemporáneo: la sociedad en red
- La heterogeneidad, diversidad cultural e institucional de las formas sociales que coexisten en la sociedad informacional

La *sociedad del conocimiento* tiene como base la producción y reproducción del saber. Se caracteriza por un vertiginoso ritmo de desarrollo del conocimiento científico tecnológico, la incidencia de la ciencia en la cotidianidad cada vez más inmediata, haciendo del conocimiento un factor prioritario en los procesos productivos” (Marín, Muñoz, 2000, 10-11).



cas de libertad, entendidas como formas aceptables de existencia.

En síntesis, estamos abordando, no la pregunta moderna por un sujeto moderno que responde a parámetros universales, sino por una posición singular en relación con coordenadas del saber, del poder y de la subjetividad en creación y recreación. Es ingresar a un campo bastante complejo, el de una cultura en construcción, con un reconocimiento más reciente que el resto de culturas juveniles reconocidas⁴. Es claro que no se trata de buscar una “esencia”, sino de pensar en una “matriz⁵” de subjetividades, lo cual nos cuestiona, de entrada, lo poco que conocemos sobre sus procesos creativos.

4. ARTE-FACTOS CONSTITUTIVOS DE LA CULTURA ELECTRÓNICA

Para pensar la cultura electrónica convendría explorar, inicialmente, relaciones entre ésta y la música, dada la mutua alimentación entre ambas instancias, y para cuyo abordaje se requiere ahondar en la

historia de esta cultura en particular (lo cual no se alcanza a hacer en este capítulo), haciendo el reconocimiento debido a la dimensión sensorial y a la potencia del sonido que la caracteriza.

Los géneros musicales asociados a la cultura electrónica⁶, sostienen con ella una relación que trasciende la moda y el consumo masivo; cada género posee una historia, un devenir y se constituye en una “matriz” de origen a nuevas ramificaciones musicales y culturales.

La supervivencia de esta cultura está ligada a las características peculiares de creación y circulación de la música, con sus condiciones de consecución dificultosa de discos innovadores en la escena, y de conservación de dicha música como un bien pleno de sentido⁷.

La “ideología” o “filosofía” subyacente a la música, también es identificable en ella, y ésto es dificultoso para quienes estamos acostumbrados a la indagación del saber en el texto escrito, o por medio de técnicas de recolección convencionales

4 Jaime, un joven de la cultura techno en Pereira, relata, no obstante, que los primeros ensayos de música electrónica datan de principios del siglo XX y contaron con gran rechazo del público.

5 De igual manera, Jaime relata como la idea de la “matriz” es central al simbolismo de esta cultura, dada su relación con el funcionalismo; su icono más representativo es, por supuesto, la trilogía de cine “Matrix”.

6 Guti y Jaime relatan cómo, a partir del House (vía Estados Unidos) y del Tecno (Alemania), se genera toda la escena de la música electrónica, pero derivando en la creación permanente de múltiples géneros y subgéneros, dentro de los cuales se destacan en este momento, en Colombia, el House, el Tecno, el Dance, el Trance, el Deep House, el Drive, el Drum and Bass y el género nativo Colom-bit, con su sello Entre Casa.

7 Esta afirmación se basa en el relato de Edward, aprendiz de DJ, quien remite a la experiencia de Oscar, un joven que viaja con frecuencia a Brasil e importa grandes cantidades de discos con música novedosa en la escena, surtiendo a muchos DJ's de la región que quieren distinguirse por la exclusividad de lo que hacen sonar en los After Party.



en las ciencias sociales. Y, quizás, incurrimos en una imprecisión al hablar de “una” filosofía, o “una” ideología, dada la diversidad de influencias y tendencias. Además, es tal el crecimiento que está teniendo esta cultura, que para intentar construir conocimiento sobre sus procesos creativos y contar con nuevos referentes para su comprensión es necesario plantearse otras preguntas, como por ejemplo: ¿Qué sensibilidades caracterizan a los sujetos creadores de la cultura electrónica, en su interacción con las mediaciones tecnológicas y los géneros musicales asociados? Advienen entonces, sensibilidades de origen sónico⁸. Además, dadas las diferencias y divergencias entre géneros de música electrónica, se presentan también diversas formas de sensibilidad, generadoras de procesos creativos diferenciados.

Para pasar del asunto “música” al de “mediación tecnológica”, cerramos temporalmente aludiendo a la conceptualización que Jaime hace en su relato, acerca de los tres escenarios en que se está produciendo esta relación de la música con el sujeto creador en la cultura electrónica: *el mercado* (el cual ha venido en gran expansión y cuenta con múltiples escena-

rios), *la producción musical* que hacen los DJ’s, grupos y sellos, y finalmente la reflexión sobre el concepto, el cual se desplaza de “cultura techno” (que algunos asocian a uno de los géneros, y no precisamente el más querido en el contexto latino) hacia el más global de “música electrónica” y otros emergentes como “música sintética” o “música digital”.

En segundo lugar, pero intrínsecamente ligado al anterior artefacto, está toda la relación de la cultura electrónica con las mediaciones tecnológicas, particularmente los videojuegos, la navegación frecuente y en altas dosis por el ciberespacio, el acceso y consumo de múltiples ofertas de televisión y cine en vídeo, entre otros. Se destaca en el centro o eje (estructurante y conector) de toda esta mediación, la relación con el ordenador (el computador, preferiblemente portátil). Antes de ofrecer una interpretación conceptual a esta relación, conviene hacer una referencia, así sea breve, a lo que la misma implica de cara al grave fenómeno de exclusión que se vive en Latinoamérica. La CEPAL se refiere a ello a partir del concepto “brecha de conectividad”, es decir, la diferencia que tienen nuestros países en cuanto a

8 “Cuando oigo la música, veo colores, siento formas de vida. Por ejemplo el House me remite a lo fresco, a la vida, a la relación interpersonal cálida; en cambio el Tecno, me remite a algo frío, cuadriculado como un edificio, impersonal, inamovible. Latinoamérica es más Latin House, más personal, más cuerpo”. Relato de Jaime.

9 “Hay un umbral entre música ‘electrónica’ y música ‘digital’, dado que en la primera se incorporan secuencias de géneros más acústicos, en cambio la segunda es una producción netamente tecnológica”. (Relato de Jaime).



conectividad, respecto de las naciones más desarrolladas en este sentido, pero agrega que la *“brecha digital interna en la región, tanto social como productiva, en muchos aspectos es más amenazante que la brecha internacional”* (Cepal, 2000, 227-231). Esto tiene un gran impacto en relación con el tema, dado que un segmento muy amplio de la población no tiene posibilidades reales de participación en la cultura electrónica, al no contar con los recursos y condiciones para interactuar cotidianamente con las mediaciones tecnológicas a las cuales estamos haciendo alusión. A partir de esta mención, se puede inferir que apenas una élite de los jóvenes colombianos está habilitada para participar activamente de esta opción cultural¹⁰.

La mediación de la experiencia constituye uno de los mecanismos básicos de construcción del ser humano. La generalización y universalización de los dispositivos de significación producen un mundo de la experiencia mediada exponencialmente más rico, heterogéneo, complejo y relevante. La globalización social, como se ha venido a denominar el desenclave a escala planetaria de los procesos y prácticas socio-culturales, sólo es posible sobre la base de una

globalización de la experiencia mediada. Las *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación* (TIC's) aparecen como síntomas ineludibles de un proceso de transformación social que incluye el desenclave de la experiencia, la reflexividad generalizada en los relatos y productos de los sujetos y la transformación/separación de espacio y tiempo. Las TIC's se prefiguran así como tecnologías de la experiencia en una doble dimensión: tecnologías de la instantaneidad y tecnologías de la memoria. La función de mapa social y de reloj social (función cronotópica) característica de las TIC's sufre también transformaciones que, a su vez, redundan en cambios en la concepción social y que, sobre todo, afectan el concepto de sujeto¹¹, sobre el que la modernidad construyó la lógica entera del orden social. Ante la complejidad del actual proceso de tecnificación y comercialización de la experiencia mediada se impone una reflexión antropológica y social de fondo capaz de interrelacionar procesos tan dispares como el mestizaje y la segregación identitaria, pues, paradójicamente, los mismos entornos sociales que se caracterizan por una aspiración



10 Esta afirmación no pone en entredicho la afirmación del título del artículo, dado que se ha venido dando a entender que las culturas juveniles no son fenómenos de masa, sino precisamente de élites, entendiendo por este concepto, grupos pequeños que tiene acceso en exclusiva a determinado capital, que para este caso es simbólico.

11 “Se vislumbra en un futuro cercano una interfaz entre cuerpo y realidad virtual, tipo matrix” (Relato de Jaime).

transcultural (la producción de esquemas interpretativos transversales a una amplia diversidad de culturas y que tradicionalmente se ha venido explicitando en el metasujeto ‘humanidad’), se caracterizan a su vez por una representación, vía mediación tecnológica de la experiencia, fuertemente segmentada y autocentrada. El resultado apunta hacia una homogeneización descontextualizada de los marcos experienciales a través de los cuales los individuos interpretamos nuestras identidades particulares y colectivas¹².

El “diseño”, es otro de los artefactos fundamentales, que contribuye a la transformación de la *imagen gráfica*¹³, de la *estética corporal*, particularmente el cabello y la ropa, así como *los ambientes* en que se desenvuelven los bares y los rave o *After Party*. Es otro de los indicios que consolidan el concepto “cultura juvenil” (la ‘electrónica’ como *cultura juvenil*), en cuanto dimensión creativa de sí mismo y del ámbito social. Recordemos que la “estética” es una de las categorías centrales al “diseño”, en relación con la creación de objetos¹⁴.

Estos asuntos y otros muchos que desafían el pensamiento sobre esta cultura en construcción, se están poniendo en escena en los “Encuentros de Sonidos Electrónicos”, de los cuales ya se han realizado dos entre 2002 y 2003 en Bogotá, organizados por la Secretaría Distrital de Cultura. En el marco de estos Encuentros se realizan conversatorios que hacen posible acercarse a la historia y tendencias de esta cultura. Ojalá estos espacios se abran en otras ciudades de Colombia para ampliar el debate sobre el tema.

5. UN CIERRE PROVISIONAL

Los mismos jóvenes inmersos en este nuevo estilo de vida juvenil, en esta nueva cultura (que se autodenomina “electrónica”) nos están dando las claves hermenéuticas para comprender esta forma de subjetivación emergente, la cual se forma alrededor de una estética de la existencia constituida por géneros musicales producidos con alta tecnología informática y en escenarios vivos, en donde el DJ es el “sacerdote oficiante”. Es, quizás, la cultura juve-

12 “En la fiesta, en el After Party, hay una transpersonalidad que se hace presente en toda ella” (Relato de Jaime).

13 “Los flyers son coleccionados y conservados como si fueran obras de arte u objetos de culto. Es el arte de la publicidad” (Relato de Guti y Jaime).

14 “Hay una estética envuelta en esta música, estética que ha lleva a que, incluso el amor, se convierta en un artificio” (Relato de Guti y Jaime).



nil más globalizada, por la necesidad intrínseca de estar conectada a los nuevos ritmos, a las nuevas tendencias, a los nuevos avances tecnológicos, a las múltiples influencias, no sólo musicales, sino de otros órdenes, como las éticas, estéticas, políticas, entre otros.

Entender este fenómeno humano, subjetivo, además de facilitar la comprensión de lo que sucede con las personas que cronológicamente bautizamos como jóvenes, también nos per-

mite hacerlo respecto a los niños y aún de los adultos, porque la juvenilización que experimente nuestra sociedad hace que el impacto de las culturas juveniles trascienda las fronteras etáreas, de clase, de nacionalidad, regionales, de género, de credos, entre otros. Pereira es vanguardia en el Eje Cafetero en cuanto a escenarios concretos para la creación permanente de esta cultura, en la cual muchos hombres y mujeres encierran el espacio concreto para su construcción vital.



BIBLIOGRAFÍA

CEPAL. Globalización y Desarrollo. Publicación de las Naciones Unidas y la Santiago de Chile : CEPAL. 2002.

Clark Gary. Defending Ski-Jumpers: A Critique of Theories of Youth Subcultures. *On: Record: Rock, Pop and the Written Word*. Edited by Simon Frith and Andrew Goodwin. (Pantheon Books, 1990): 81-96. New York, 1981.

Feixa, Carles. *De Jóvenes, Bandas y Tribus: Antropología de la Juventud*. Barcelona : Ariel. 1998.

Foucault, Michel.. *Hermenéutica del Sujeto*. Madrid : Editorial La Piqueta. 1987

Marín, Martha y Muñoz, Germán. *Secretos de Mutantes. Música y Creación en las Culturas Juveniles*. Bogotá : Siglo del Hombre Editores y Universidad Central – DIUC., 2002.

Maffesoli, Michel. *El Instante Eterno. El Retorno de lo trágico en las Sociedades Posmodernas*. Buenos Aires : Paidós, 2001.

Perea, Carlos Mario. 2000. De la Identidad al Conflicto, los Estudios de Juventud en Bogotá. En: *Cultura y Región*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia – CES. Citado en Marín, Martha y Muñoz, Germán. *Secretos de Mutantes. Música y Creación en las Culturas Juveniles*. Bogotá : Siglo del Hombre Editores y Universidad Central – DIUC. 2002.

Pérez Tornero, José Manuel. El Ansia de Identidad Juvenil y la Educación, en *Viviendo a Toda. Jóvenes, Territorios Culturales y Nuevas Sensibilidades*. DIUC, Bogotá : Siglo del Hombre Editores, 1998.

Reguillo, Rosana. *Emergencia de Culturas Juveniles. Estrategias del Desencanto*. Bogotá : Editorial Norma. 2000.

