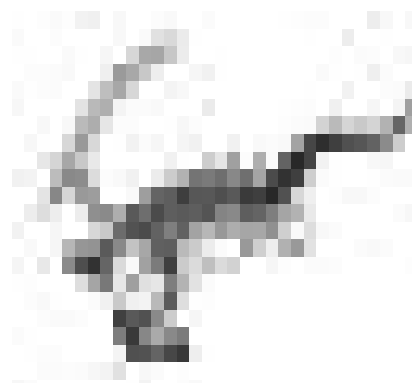


“NACIDOS PARA LA BATALLA”

Adira Amaya Urquijo*, Martha Marín Caicedo**



*“Porque no tenemos lucha
contra sangre y carne sino
contra principados,
contra potestades
contra los gobernadores
de las tinieblas de este siglo
contra huestes
espirituales de maldad en
las regiones celestes”
Efesios 6:12*

Las culturas juveniles urbanas de Bogotá poseen un valioso saber sobre el conflicto y la transformación del mismo. Las autoras de este artículo presentan a continuación algunos elementos y reflexiones surgidos de la investigación que actualmente realizan en este campo y, particularmente, con las culturas Metal y Hip Hop de la Localidad Cuarta, al suroriente de Bogotá. Mediante la inmersión en estas culturas y la incursión en sus espacios de producción, el equipo de investigación identificó dos mecanismos existentes para entender el conflicto y transformarlo: el guerro en el Metal y el reto en el Hip Hop. El propósito fundamental de la investigación es ahondar en estos dos fenómenos y aportar a la comprensión y transformación de los conflictos en un ámbito paralelo, el de la cultura escolar.¹

The urban youth cultures in Bogotá have valuable knowledge about conflict and its transformation. The authors of this article present as follows some elements and reflections that have arisen in the research that they are presently doing in this field, and particularly, in the Metal and Hip Hop cultures in the Localidad Cuarta, in the southeast section of Bogotá. Through the immersion in these cultures and the incursion in their spaces of production, the research team has identified two existent mechanisms of understanding the conflict and transforming it: *To War* in Metal and the *Battle* in Hip Hop. The main purpose of this research is to go deeper into these two phenomena and to contribute to the understanding and transformation of the conflicts in a parallel environment: the one of school culture.

* Magister en Comunicación de la Universidad Javeriana. Docente-Investigadora en la Facultad de Psicología de la Universidad Javeriana.

** Licenciada en Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana. Master of Sciences en Dirección y Producción de Cine y Televisión de Scottish Film Institute. Ex - investigadora del DIUC dedicada al estudio de Culturas Juveniles Urbanas.

La investigación que aquí nos ocupa intenta avanzar en la producción de conocimiento sobre dos frentes: culturas juveniles y conflicto. Los mayores desafíos que tal empresa nos presenta se relacionan con la sorprendente densidad de estas culturas laberínticas, con las vías de acceso demasiado inusuales que nos han planteado el *Hip Hop* y el *Metal* y también con nuestra intención de abordar el conflicto por caminos que no han sido transitados.

En el caso del *Metal* el acceso para los extraños es casi imposible puesto que la cultura entera está construida sobre una altísima valoración del *underground*. La información es un bien preciado que se adquiere durante años de búsquedas y de conexiones insospechadas entre elementos que poco a poco van configurando certezas. Y estas no se comparten con advenedizos. En cuanto al *Hip Hop* la dificultad radica en que se trata de una cultura fundada en el *rap*, el *grafitti*, el *break* y el *Djeing*, es decir, en formas artísticas especializadas. Los sentidos y la información sobre ambas culturas se hacen más asequibles a adultos capaces de sumergirse en la producción de esas formas artísticas o a aquellos que por su experiencia vital han tocado en algún momento de sus vidas esos universos juveniles y son acogidos como “veteranos”. Tal es el caso de nuestra investigación y ello nos ha permitido construir un diseño metodológico que está posibilitando:

1. La profundización en áreas específicas de las culturas *Metal* y *Hip Hop*.

2. Una comprensión de la transformación del conflicto que se aleja de modelos técnico- instrumentales propuestos por la psicología, la administración de empresas, la ciencia política y los estudios sobre paz que nos resultan asépticos y desconocedores de las especificidades culturales de los actores involucrados.

Nos interesa, por el contrario, privilegiar los sentidos producidos por los participantes de las culturas estu-

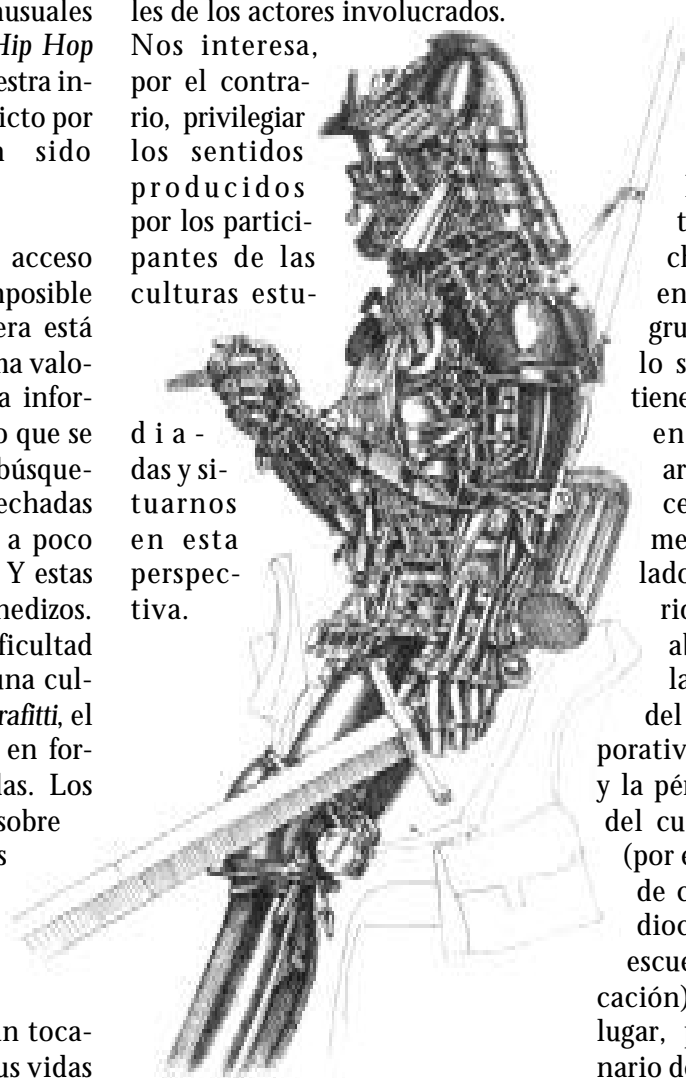
diadas y situarnos en esta perspectiva.

Guerreo en la cultura *Metal*

La cultura juvenil *Metal* se articula alrededor de la música que lleva el mismo nombre². A través de este género del rock la cultura ha tejido una red mundial de proximidades entre jóvenes habitantes de

sectores marginales de las grandes ciudades contemporáneas. Estos metaleros crean versiones locales de la cultura en la que participan retomando elementos musicales y vitales propios de su entorno, al tiempo que se ubican en el mapa más amplio de las profundas contradicciones humanas.

En la cultura *Metal* emerge una valoración de los conflictos distinta a la habitual, pues lejos de entenderlos en términos de choques directos y localizados entre oponentes (personas o grupos) los sitúa en el plano de lo simbólico imaginario. Esto tiene al menos dos implicaciones: en primer lugar, la cultura articula el conflicto en el escenario de temáticas fundamentales como la muerte, el lado oscuro de la vida, el deterioro del medio ambiente, el abusivo ejercicio del poder, la maquinización y sujeción del ser humano a sistemas corporativos corruptos y autoritarios, y la pérdida de valor e integridad del cuerpo humano y el engaño (por ej. a través de la circulación de conocimiento “falso” y mediocre como el que imparten la escuela y los medios de comunicación), entre otros. En segundo lugar, puede decirse que el imaginario de la cultura *Metal* trabaja sobre unidades en las que se integran elementos opuestos; por ejemplo exalta estéticamente la falsedad para neutralizar el peso de verdades artificiales creadas por “el sistema”³. De la misma manera se procede con las oposiciones civilización/barbarie, libertad/esclavitud, claridad/oscuridad y evidencia/ocultamiento.

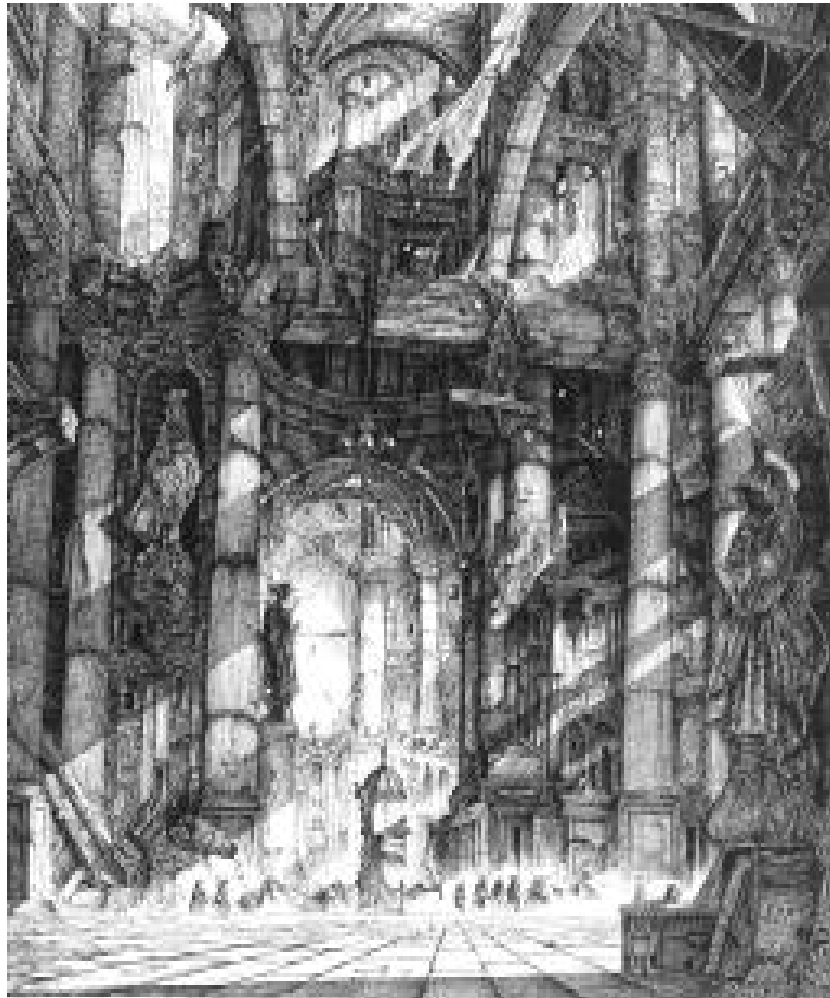


La aproximación a los participantes de la cultura *Metal* en la Localidad Cuarta, con quienes se ha estado en permanente contacto desde el inicio de la investigación, nos ha permitido precisar la existencia del *guerreo*. Debemos aclarar que este término se usa también en culturas diferentes a la que aquí nos ocupa. Además, el *guerreo* no es reconocido oficialmente por la cultura como un mecanismo de transformación de conflictos debido tal vez al altísimo grado de abstracción que éste adquiere en el *Metal*. Sin embargo, hemos adoptado el término para organizar elementos dispersos y aludir a un campo experiencial compuesto por hilos sutiles. El *guerreo* no está relacionado necesariamente con acciones bélicas. Es un hecho práctico que desafía aquellas circunstancias nocivas para la supervivencia física o espiritual. Es también una forma de construir un cuerpo, de portar una filosofía de la praxis y de hacer una apuesta por la audacia, la fortaleza y la propia capacidad de estar en el flujo. Guerrear es actuar de manera que suceda alguna otra cosa en el mundo y el *Metal* provee las armas para librar esta batalla.

El *Metal* irrumpe en el suroriente de Bogotá⁴ a finales de los años ochenta aproximadamente. Se instala en «áreas intersticiales» de la vida de los jóvenes (y de algunas mujeres), palpita en el barrio marginal y en «La Nueve» (la Avenida 19 en el centro de la ciudad); se

Entre los jóvenes del suroriente, el *guerreo* de la cultura *Metal* se constituye en alternativa para enfrentar sin mediación alguna y por vía experimental la «decadencia» y «barbarie» del mundo. El horror -al que el hippismo oponía su amor y espiritualidad teñida de orientalismo-, desata en el *Metal* un impulso hacia el “realismo” y la dureza de la vida. Se es metalero como alternativa a no ser «nadie» y a vivir en un mundo falso, e inclusive como alternativa a la de ser un joven *Hip Hop*. Dentro de este mundo cultural se marcan diferencias entre el metalero proveniente de sectores medios de la sociedad -de quienes se dice que privilegian el conocimiento técnico musical-, y el metalero «humilde» que privilegia la construcción de una «ideología propia» dentro del movimiento o «escena» sobre el

saber técnico instrumental. Para ser un metalero «auténtico» es necesario proceder del mundo «bajo», porque sólo allí se logra conocer y vivir en carne propia las situaciones dramáticas que luego son «vomitadas con la furia jamás vista» y «sinceridad brutal» en la audición, producción o puesta en escena de este género musical.



“La Iglesia”, 1973. Philippe Mohlitz

desplaza subrepticamente por los corredores de los colegios y se escucha en la privacidad de la habitación. Posteriormente en los noventa, entra al circuito metalero el Centro Comercial Veinte de Julio y el programa radial más importante para la «escena metalera» de Bogotá, el “Final de los tiempos”.

saber técnico instrumental. Para ser un metalero «auténtico» es necesario proceder del mundo «bajo», porque sólo allí se logra conocer y vivir en carne propia las situaciones dramáticas que luego son «vomitadas con la furia jamás vista» y «sinceridad brutal» en la audición, producción o puesta en escena de este género musical.

Hacerse guerrero en esta cultura es un proceso que implica escuchar *Metal* permanentemente y formarse un conocimiento profundo y obligado de las agrupaciones emblemáticas siguiendo las vicisitudes de vida de sus integrantes y de la banda preferida. Éstas llegan a ser consideradas por el metalero como «su familia». Él conoce toda la producción de estas agrupaciones, su simbología y hasta sus mascotas, generalmente monstruos o calaveras que sintetizan la ideología de la agrupación (p. ej.) *Eddy* de Iron Maiden y *Vik Rattlehead* de Megadeth.

Este proceso requiere la adopción de un estilo heroico. La dureza del *Metal* (en el sentido literal del término) se acoge hasta el extremo de que el cuerpo se vuelve armadura: la piel se hace cuero, clavos y tachas; el cabello crece y su longitud es prueba de que se sigue en la «lucha»; la vestimenta oscura y los tatuajes marcan en el cuerpo logros adquiridos en la búsqueda por una «ideología personal» y hablan de la propia «trayectoria» en la escena metalera. Los sentimientos interpretados a través de la música solo hallan eco en corazones rudos.

Guerrrear no se reduce a hacer o escuchar *Metal*, pero este provee una atmósfera, imaginarios y códigos de comportamiento que acompañan la energía necesaria para el *guerreo*. Tan cercana es la relación entre este último con el *Metal*, que una forma de guerrrear dentro de la cultura es crear una agrupación o sacar adelante un proyecto musical que ha sido incubado por largo tiempo. Este proceso culmina con el *demo* (muestra en cassette), el cual constata una fase de la producción propia, que pue-

de ser también el punto culminante de la banda. No en vano la imaginaria del *Metal* acude al mundo de los guerreros medievales surcado por la magia, el misterio y la potencia. Los integrantes de las bandas legendarias son representados como líderes que integran las primeras filas en un combate. En la tienda de música *Metal Rolling Disc* en la calle 19 reposa una estatuilla de Ozzy Osbourne que levanta desafiante una espada.

Angustia. Ira. Odio. Frío. Gris. Negro. Terciopelo. Dolor. Miedo. Gritos. Hielo. Viento. Lluvia. Decadencia. Coordenadas útiles en el tránsito por el *Metal*, en el despertar de la mente y la sensibilidad a «otro» conocimiento del mundo, en la exposición del propio cuerpo y de la lucidez a los rigores de lo real.

En esta cultura no opera la lógica de ganadores o perdedores en la transformación del conflicto. El estudio realizado hasta el momento y la estrecha relación con metaleros de la Localidad nos permite aventurar una hipótesis: el *guerreo* de la cultura *Metal* brinda al joven participante un mínimo de orden dentro del caos. El *guerreo* no está orientado a una solución del conflicto, pero su gran poder formativo reside en que contiene las pautas para Vivir-en-el-conflicto. El metalero adquiere mediante el *guerreo* las competencias necesarias para permanecer y no morir en el vértice de conflictos estructurales.

El reto en la cultura Hip Hop

Indagar por el sentido que confieren al conflicto y a su tramita-

ción los Hoppers⁵ de la Localidad Cuarta demandó a las investigadoras una inmersión en la cultura *Hip Hop* y la interacción continua con los hoppers en sus espacios de producción cultural. El trabajo de campo, que se realizó desde los inicios de la investigación y se basó en entrevistas y observaciones detalladas de los jóvenes y sus prácticas, nos condujo al hallazgo del reto: un dispositivo que fue propuesto originalmente por Afrika Bambaataa en el Bronx neoyorquino y cuya finalidad era tramitar pacíficamente los conflictos al interior de la cultura. El reto enfrenta a dos grupos o individuos que luchan por vencer al contrincante recurriendo a despliegues de creatividad y llevando las propias destrezas a alturas insospechadas.

La fuerza propulsora del reto mueve en cuatro plataformas expresivas del *Hip Hop*: en el momento definitivo de la «confrontación» ella inspira a los *D.Js* para ir a la caza del *beat* perfecto, a los *rappers* dominar la “poderosa y callejera prosa” y a los *artistas del graffiti* que marcan la calle con su chapa personal y con el virus de la revolución artística juvenil. También es la fuerza del reto la que induce a los *breakers*, bailarines de-la-danza-imposible a desafiar las leyes de la gravedad y a buscar nuevas figuras, giros y combinaciones.

El reto *Hip Hop* es relevante en el campo de los estudios pioneros sobre culturas juveniles y conflicto porque no funciona según los esquemas de la deliberación argumentativa racionalizada y estructurada a través de lógicas inductivas o deductivas. Tampoco trabaja sobre planteamientos de

tipo axiomático tan caros a los ámbitos escolares, académicos o científicos. Por el contrario, emerge como «Otro mecanismo de deliberación» altamente elaborado y complejo que hunde sus raíces en el mundo de las formas sensibles, en el corazón mismo de la exploración estética y poniendo en marcha universos expresivos como la danza, la música y la poesía.

El nacimiento del *Reto* fue en sí mismo la tramitación de un conflicto y está relacionado con una transición de importancia capital para el *Hip Hop*: la profunda transformación experimentada por Afrika Bambaataa quien, cansado del derramamiento de sangre joven en el gueto, deja de ser un pandillero para convertirse en el fundador y militante de la Zulu Nation en 1973. Esta organización ha difundido mundialmente un mensaje de paz, libertad, justicia, entendimiento y unidad entre las razas. Tiene como misión crear y mantener altos niveles de vida en los guetos y difundir y preservar la cultura *Hip Hop* a nivel planetario. Nótese la importancia de la praxis en la creación y enseñanza del *Reto* como mecanismo potencial de tramitación del conflicto: Bambaataa, el ejemplo moral, la prueba viviente de que un «hermano negro puede llegar a ser alguien», el talentoso músico y D.J. imparte la lección a través de sus prácticas, es decir, a través de acciones que adquieren dentro del *Hip Hop* el estatuto de manifiestos y de símbolos de una forma de pensar y asumir la vida.

“Afrika Bambaataa -comenta Diego, Breaker de la Localidad Cuarta⁶-, era uno de los pandilleros más grandes. Al ver que el break era

una sana forma de batallar contra los adversarios propuso a los pandilleros que dejaran las armas por el baile. Esta idea al principio no fue muy acogida pues los pandilleros preferían arreglar los problemas con violencia. Según mitos callejeros el primer *reto* que impactó y que llevó a todos los parches a pelear bailando fue entre los Demonios del Bronx y The Afrika Bambaataa Crew. Desde entonces, las riñas por territorios o por probar quiénes son los más grandes y poderosos se observaban o se medían según su categoría en el baile esbelto. El *break* se constituyó en el símbolo pacífico de principios de los ochenta.”⁷.

De todos los retos el que se produce en el *break* o b-boying es el que más claramente muestra una intención de manejo del conflicto por vía pacífica pues no sólo prohíbe el contacto directo entre combatientes, sino que se respeta un sofisticado protocolo creado para que los dos oponentes se desafíen en condiciones de igualdad.

Por esta razón decidimos centrarnos en el *reto* entre breakers y su estudio contempla la revisión de una extensa bibliografía sobre danza, la discusión permanente con breakers y la realización de una etnografía preliminar del *reto* que incluye: aprendizaje del breakdance, actuación en presentaciones, trabajo de campo y entrenamiento en los espacios propios del break en Bogotá, filmaciones de retos y shows para posterior análisis del movimiento y, finalmente, observaciones en festivales, eventos y fiestas *Hip Hop*. Entender, calibrar y sentir el break con nuestros cuerpos ha enriquecido la tradicional perspectiva del investigador(a) con

otros puntos de vista: el del bailarín, el del espectador, el del coreógrafo, el del explorador que intenta traer a la vida movimientos propios y nuevos. Era necesaria la aparición de una figura inusual, la del investigador-bailarín-humanista para empezar a comprender el *reto* en su inusitada complejidad. Iniciándonos apenas en este camino, hemos logrado algunas precisiones hasta el momento:

1. El break o b-boying avanza en el tiempo como un dispositivo que atesora los conocimientos, secretos y experiencias de la cultura juvenil *Hip Hop*. En este dispositivo se pueden encontrar elementos estéticos vanguardistas que la ciudad contemporánea regurgita en su vértigo y también ecos de guerreros africanos que danzan en círculo antes de lanzarse a la guerra. Como pasajeros del break, los bailarines saltan de un tiempo a otro, de un espacio a otro en cada paso: del locking a la capoeira, del electric boogaloo a las artes marciales, de las danzas africanas al cómic, de la gimnasia al contorsionismo, de la Megalópolis a las propias búsquedas ancestrales.

2. El break puede ser entendido como una danza guerrera pues este concepto se aplica a aquellas danzas ejecutadas por guerreros reales o simbólicos⁸. Además de contar entre sus afluentes con otras danzas guerreras como la capoeira, el break ha tenido desde sus inicios un estilo provocador y desafiante. “El break -afirma Remi, integrante de los Spartanic Rockers⁹-, es una danza guerrera que exige del bailarín mucha imaginación para ejecutar patadas, ganchos

y otros movimientos de batalla. La meta principal de un reto de break es derrotar al oponente siendo más creativo en el uso de figuras, “congelados” y ejecutando movimientos más difíciles y veloces”.

El break es una danza fuerte y capaz de lidiar con la energía agresiva de los «jóvenes guerreros urbanos» pues plantea un alto grado de dificultad, les exige autocontrol, rigor y un espíritu fogoso. Es, como las otras formas expresivas del *Hip Hop*, una lucha. En él puede verse una manera de manejo de los conflictos que reconoce la gran importancia de la fuerza agresiva entendida como potencia de acción y creación que se abre paso buscando oportunidades en la precariedad, en el riesgo y en la velocidad. La fuerza agresiva es transformada en energía cinética que el breaker usa para perfeccionar su ejecución, para superar a otros y a sí mismo, y finalmente para «elevar» al break y a la cultura *Hip Hop* a un nuevo estadio. En consecuencia, el uso de la violencia y el contacto físico durante los Retos, denotan ignorancia e inautenticidad y son duramente criticados por jueces y público.

En este contexto, la competencia es un imperativo: «La competencia entre breakers, -continua Remi- es la finalidad del break. Ellos practican por horas diariamente para superar a otros cuando compitan en retos o en encuentros informales. El factor decisivo para



“La novia amenazada”, 1975. Philippe Mohlitz

considerar un movimiento o paso como perteneciente al break es que permita «quemar o borrar» al oponente durante un reto. No hay profesores o lecciones para aprender este arte. Para aprender lo básico y progresar, un breaker debe practicar todo el tiempo y batallar o competir muy frecuentemente».

El break es también una danza que debe expresar fuerza y dinamismo. Las figuras acrobáticas, las actitudes desafiantes y las miradas combativas no son banales. Por el contrario, son gestos humanos que se hacen aún más densos y profundos al constituirse en puntos de paso y de visibilidad de líneas fundamentales para el *Hip Hop*, como la presencia de la ciudad atractiva y demolidora, la tradición radical de luchas y reivindicaciones sociales y étnicas, la búsqueda de los propios orígenes, la construcción que cada hopper hace de sí mismo en condiciones adversas.

”La danza guerrera -acota Judith Lynne Hanna-, es un juego con el cuerpo, con ideas y con emociones. Este juego permite a sus participantes realizar a salvo un examen de los problemas y dilucidar entre lo serio y aquello que no lo es”¹⁰. Aproximarse al break a la luz de las anteriores consideraciones nos incita a pensar que a través de esta danza el *Hip Hop* y sus participantes reflexionan sobre ellos mismos, sobre su época. Estamos ante una fuerte propensión de la cultura *Hip Hop* a discutir en el plano estético las contradicciones y pro-

blemáticas del mundo social que habita.

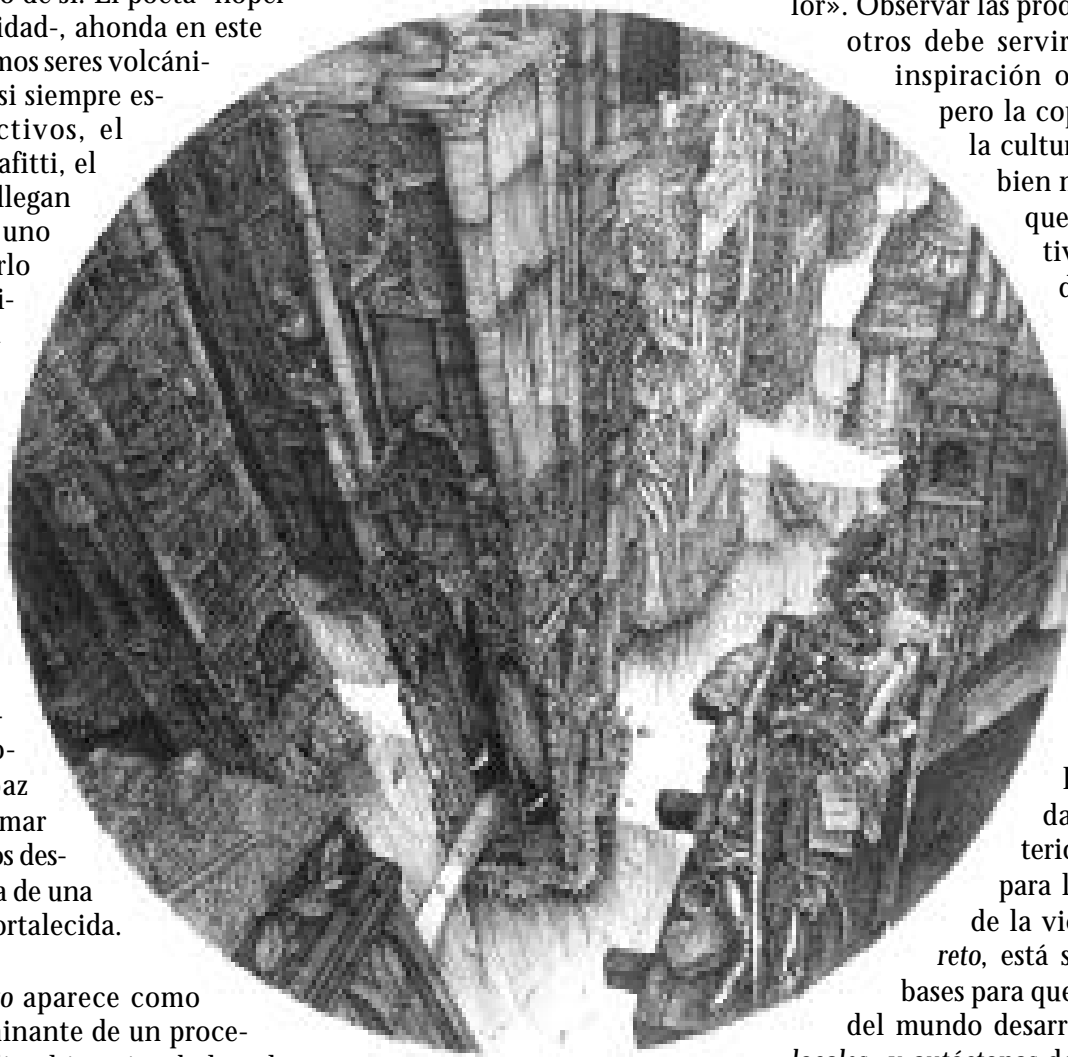
3. El break plantea altas exigencias a sus practicantes y en este proceso de superación paulatina de pruebas cada vez más duras y significativas el breaker siente cómo va rebasando límites interiores y cómo la certeza de que todo es posible crece dentro de sí. El poeta -hopper de la Localidad-, ahonda en este hecho: «somos seres volcánicos pero casi siempre estamos inactivos, el break, el graffiti, el rap o el Dj. llegan a la vida de uno para liberarlo y para permitir que salga esa gran energía que tiene adentro».

El *Hip Hop* propone una subjetividad juvenil resuelta y poderosa capaz de transformar los conflictos desde la riqueza de una identidad fortalecida.

4. El reto aparece como punto culminante de un proceso que se dio al interior de la cultura *Hip Hop* y que partió de las batallas callejeras para llegar a una representación simbólica de tales confrontaciones. Se produjo un tránsito del realismo vital de la cotidianidad a la dramatización de dicha cotidianidad, es decir, a la construcción de un mecanismo es-

pectacular donde dos contendores inmersos en la obtención de un logro se exponen a la mirada de un público espectador. Público que en algunos casos es decisivo para establecer cuál de los contrincantes obtiene la victoria.

Dentro de la cultura *Hip Hop* y por lo tanto en el break, existe



un lema fundamental: "lucha con creatividad, no con armas" y que evidencia una altísima valoración de la experimentación artística y, principalmente, de la creación de un estilo propio y original. Desde los momentos más tempranos de las fases de aprendizaje en cualquiera

de las formas expresivas del *Hip Hop* hasta el reto, el plagio se desaconseja. Hemos observado cómo en los retos hay breakers que denuncian la falta de originalidad de sus contendores mediante el ademán de *filmar su movimiento con una cámara*. Este ademán significa: «El paso que está ejecutando es copiado de un vídeo, por lo tanto no tiene valor». Observar las producciones de otros debe servir sólo como inspiración o como guía pero la copia envilece la cultura y ataca su bien máspreciado que es la creatividad. Cuando el *Hip Hop* exige a sus participantes la creación de un estilo propio y la búsqueda de sus raíces culturales, cuando instaura la originalidad como criterio importante para la definición de la victoria en un reto, está sentando las bases para que los hoppers del mundo desarrollen formas locales y autóctonas de expresión, de revolución simbólica y de transformación de conflictos propios de su realidad.

4. Independientemente de que el sentido del reto haya sufrido transformaciones o no en las últimas tres décadas, e independiente-

mente de que todo breaker conozca o desconozca la historia del *reto*, este existe en la memoria y en el imaginario *Hip Hop* como un recurso potencial para la tramitación o transformación de conflictos intraculturales que podría ser activado cuando la situación lo requiera y que capacita al breaker para enfrentar el carácter caótico, azaroso y relacional de todo conflicto verdadero.

Los elementos señalados anteriormente evidencian la importancia de la dimensión estética en la comprensión del sentido que los *hoppers* construyen en relación con el conflicto y su transformación. Sin embargo, llegados a este punto nos encontramos con un desafío mayor durante la presente investigación:

El estudio del conflicto en las culturas juveniles exige la confluencia de visiones, tendencias o campos del conocimiento que hasta el momento han marchado independientemente (en los estudios sobre juventud): Por un lado se ha enfatizado en el tema de las identidades juveniles vistas como constructos culturales y, yendo más allá, como laboratorios vitales en los que es posible realizar apuestas estéticas de creación artística y subjetiva. Por otro lado, partiendo de la artificial dicotomía deseo/poder y ahondando en el estudio de este último, se ha querido entender a las culturas juveniles y a sus producciones como simples reflejos o síntomas de las contradicciones sociales, políticas y económicas contemporáneas. Se han concebido las prácticas y manifestaciones de estas culturas como meros ejercicios de resistencia ante condiciones de opresión.

Las limitaciones epistemológicas, conceptuales y metodológicas que acarrearán estos recortes de la realidad saltan a la vista cuando abordamos una cultura como la *Hip Hop* que está totalmente construida sobre plataformas de creación artística (*break*, *grafitti*, *rap* y *DJeing*) pero que vehicula una clara sensibilidad política: «tiene una fuerte carga de resistencia en la cual se expresan antagonismos entre sectores sociales populares y de élite, reivindica un ejercicio amplio de los derechos ciudadanos que se ven amenazados por situaciones de exclusión y discriminación y... es una identidad juvenil que se refuerza en demostraciones públicas»¹¹.

Las dos tendencias han empezado a buscar puntos de encuentro y en esta confluencia se encuentra la posibilidad de mover discursos anquilosados, de eliminar puntos ciegos del conocimiento sobre las culturas juveniles y más recientemente, sobre su posición y manejo frente al conflicto. Desde nuestra mirada cultural y desde el campo de la relación comunicación/cultura podríamos afirmar que el énfasis puesto por las culturas juveniles en la dimensión estética corresponde a una forma contemporánea de vivir una ética, constituye la vía más eficaz de construir una política y es una manera de hacer filosofía y de extender los perímetros espirituales. En este sentido hay una *estetización de la política* o, en términos de Guattari, un paradigma contemporáneo donde «la estética ocupa una posición clave de transversalidad respecto a otros universos de valor, en cada uno de los cuales intensifica los focos

creacionistas y de consistencia autopoiética» (Guattari: 1994: 192). Desde los estudios en ciencias políticas que han abordado la cultura *Hip Hop* se parte de la intuición de que hay «un desplazamiento de la política desde las instituciones de representación tradicionales (partidos políticos, juntas de acción comunal, etc.) hacia campos de expresión y representación colectiva relacionados con manifestaciones de tipo estético y cultural, las cuales coexisten con el sistema político pero no constituyen sus instituciones»¹². Se empieza también a disentir con el concepto liberal clásico de ciudadanía que propone una sociedad igual para sujetos iguales y se sugiere la búsqueda de otras formas de ciudadanía que consideren la heterogeneidad de los sujetos, de los grupos sociales, de sus necesidades y de las relaciones que establecen en su experiencia colectiva frente a otros.¹³

¿Cómo trascender las barreras artificiales entre estética y política para producir nuevo conocimiento sobre el sentido del conflicto en las culturas juveniles y particularmente en la cultura *Hip Hop*, tan marcada por una sensibilidad estético-política?

¿Cómo comprender la ética que subyace al *guerreo*, es decir, cómo enfrentarse a la paradoja de rastrear aquel ideal de ser humano, digno y pleno que reclama el *Metal* en estéticas teratológicas, siniestras y decadentes que en apariencia, y este es un mero espejismo, celebran los valores opuestos a dicho ideal?

Pensamos en este punto y desde el contexto particular de nues-

tra investigación, lo siguiente: En las sabidurías plásticas, corporales y musicales que subyacen al reto y al *guerreo* encontraremos las pistas para elaborar un concepto de perspectiva generacional o perspectiva de generación que posibilite la intersección de estética, ética y política en toda su potencia, que haga énfasis en la Diferencia y en el estatus del joven como *sujeto de derechos*, que reconozca las particularidades culturales de la perspectiva generacional y que, finalmente, sirva como herramienta para crear espacios reales de convivencia.

Citas

- 1 La investigación se denomina: "Currículo silenciado. Una lectura generacional de la praxis para la elaboración del conflicto por parte de las culturas *Metal* y *Hip Hop* en la Localidad Cuarta de Bogotá y su relación con idéntica praxis en la Cultura Escolar". Es auspiciada por el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico IDEP. Cuenta con el apoyo de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Javeriana, la Fundación Cepecs y la asesoría de Germán Muñoz.
- 2 El *Metal* fue creado en la década de los setenta en Inglaterra, marcado especialmente por el descontento juvenil debido al estilo de vida hegemónico -que algunos jóvenes consideraban «equivocado, depredador y suicida»-, y a las gue-

rras que señalaban un declive en algunas reglas de convivencia entre naciones. Uno de sus iniciadores fue Ozzy Osbourne y su melancólica agrupación Black Sabbath, quienes abren con el *Metal* un recio campo juvenil de exploración y experimentación donde se vinculan sonidos «estridentes» con sentimientos «oscuros» de miedo y dolor que son vividos y compartidos colectivamente entre los jóvenes. El *Metal* quebró lo que para muchos metaleros radicales



“El ahorcado”, 1966. Philippe Mohlitz

eran “las estériles exhibiciones de virtuosismo” llegadas al rock a finales de los sesenta, e intentó recuperar la “pesadez original” de esta música. Adquirieron importancia rasgos sonoros que aún se conservan: densidad, velocidad, estridencia, predominio de la guitarra eléctrica «distorsionada», una batería fuerte, un bajo que conduce el ritmo y unas voces sencillas, guturales o rasgadas, que le dan a su interpretación un toque «dramático y temerario». Estos

elementos musicales expresaban una conciencia social juvenil y rockera más ruda. Existen varios géneros en el *Metal* que definen campos temáticos de interés o «campos de acción simbólica». Cada uno de ellos recoge una problemática y la trata desde una combinatoria musical diferente. En orden de aparición histórica se encuentran principalmente los géneros *Heavy*, *Thrash*, *Speed*, *Power*, *Death* y *Black*. En la localidad cuarta los géneros que tienen mayor acogida son el *Heavy*, *Death* y el *Black*.

3 En adelante, las expresiones encomilladas aluden a términos usados comúnmente por los metaleros o hoppers que asesoran esta investigación.

4 El *Metal* se funda en Bogotá con las bandas Darknes y Neurosis. También surge con la creación de las tiendas de música situadas en la Avenida 19 *Mort-Discos* y *Rock-Ola* y con el lanzamiento y disolución permanentes de agrupaciones musicales de las que sólo algunas logran acoplar una propuesta sonora para darse a conocer en salones comunales alquilados, bodegas de almacenes y plazuelas de algún centro comercial. Medellín se reconoce la «capital metalera» de Colombia, ciudad en la que el rock pesado tuvo acogida desde 1980, y actualmente la zona cafetera se manifiesta como el circuito metalero más importante del país.

5 Jóvenes participantes de la cultura *Hip Hop*.

- 6 Diego Aldana es líder de los *Style Force*, grupo de Break del barrio La Victoria.
- 7 Fragmento del diario personal de Diego Aldana, Breaker de la Localidad Cuarta y líder del grupo *Style Force*.
- 8 Hannah, Judith Lynne. “*To Dance is Human. A Theory of non verbal communication*”. University of Chicago Press, Chicago, 1987, pp. 179.

- 9 Grupo Suizo Japonés que ganó el premio a Mejor Show en The Battle of the Year, 1999 en Alemania: Dirección electrónica: <http://www.spartanic.ch/frame.html>.
- 10 Op. Cit. pp. 181.
- 11 Ceballos Medina, Marcela. “Rap: entrando al juego de las identidades políticas”. Tesis de Grado en Ciencias Políticas. Universidad de los Andes, Bogotá. Agosto, 1998, pp. 3.
- 12 Ceballos Medina, Marcela. 1998, Op. Cit. pp. 4.
- 13 Ceballos Medina, Marcela, Op Cit. pp. 3.

Bibliografía

- HANNAH, Judith Lynne. “*To Dance is Human . A Theory of non verbal communication*”. University of Chicago Press, Chicago, 1987.
- CEBALLOS Medina, Marcela. “Rap: entrando al juego de las identidades políticas”. Tesis de Grado en Ciencias Políticas. Universidad de los Andes, Bogotá. Agosto, 1998.
- GUATTARI, Félix. El nuevo paradigma estético, en: *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*, Paidós, México, 1994.

