

**FORMAS DE SOCIALIZACIÓN, INDUSTRIAS CULTURALES Y NUEVAS
SENSIBILIDADES; EXPLORANDO LOS MUNDOS JUVENILES**

LUIS FELIPE VANEGAS OSORIO

Asesor:

ADRIÁN ÁLVAREZ MÁRQUEZ

Sociólogo

Trabajo de grado para optar al título de

Sociólogo

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

MEDELLÍN

2017

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Introducción.....	5
Delimitación del tema.....	7
Estudios precedentes.....	9
Formulación del problema.....	22
Objetivos.....	28
Marco teórico.....	29
Metodología.....	42
Análisis de la información.....	47
Conclusiones.....	65

RESUMEN

El trabajo “*FORMAS DE SOCIALIZACIÓN, INDUSTRIAS CULTURALES Y NUEVAS SENSIBILIDADES; EXPLORANDO LOS MUNDOS JUVENIL*” tiene como propósito principal generar una exploración crítica por las realidades juveniles en el mundo actual, el concepto de *industrias culturales* permitió la comprensión crítica del arte y el entretenimiento en el mercado capitalista, por otro lado el concepto de *nuevas sensibilidades* posibilitó comprender a los mundos juveniles en sus potencialidades como constructores de nuevas relaciones sociales y nuevas pautas culturales cargadas con contenidos éticos renovados.

Palabras clave: Formas de socialización, culturas juveniles, nuevas sensibilidades, Industrias culturales

ABSTRACT

The paper "FORMS OF SOCIALIZATION, CULTURAL INDUSTRIES AND NEW SENSITIVITY; EXPLORING THE YOUTH WORLDS" has as main purpose to generate a critical exploration for the youthful realities in the world today, the concept of cultural industries allowed the critical understanding of art and entertainment in the capitalist market, on the other hand the concept of new sensibilities made possible To understand the youthful worlds in their potentialities as builders of new social relations and new cultural patterns loaded with renewed ethical content.

Keywords: Forms of socialization, youth cultures, new sensibilities, Cultural industries

El capullo desaparece al abrirse la flor y podría decirse que aquel es refutado por esta; del mismo modo que el fruto hace aparecer la flor como un falso ser allí de la planta, mostrándose como la verdad de ésta en vez de aquella”

Georg Wilhelm Friedrich Hegel

INTRODUCCIÒN

La presente reflexión sociológica, pretende por un lado acercarse a esas nuevas maneras en que los jóvenes están socializando en la ciudad de Medellín; por otro lado, ubicar a esos jóvenes como agentes que reproducen y transforman las maneras culturales existentes, como actores que reproducen la industria cultural, y como actores que producen nuevos códigos culturales a través de las practicas que emergen de la socialización.

En un inicio está incógnita por la cuestión juvenil emerge en el marco del proyecto “*Clubes Juveniles*”, política pública de la ciudad de Medellín ejecutada por la Universidad de Antioquia en el periodo 2015-2, en el cual participé como pasante de investigación. Allí tuve la oportunidad de observar el mundo juvenil de la ciudad, sus potenciales, sus organizaciones y la gran diversidad cultural que gracias a ellos le da vida a la ciudad. Es en esta experiencia donde se origina esta incógnita: ¿Cuál es el papel que juegan los consumos y las industrias culturales en las formas de socialización de los jóvenes? Si bien, puede parecer ambigua la pregunta, la idea es sencilla: los jóvenes dan vida a sus agrupaciones (formas de socialización) en sus prácticas cotidianas, donde se enfrentan a un sistema cultural que les ofrece opciones con las cuales ellos dan forma a sus identidades; pero no solo se trata de elegir opciones (tendencias), sino de crear,

transformar e innovar pautas culturales. Es allí en el elemento creativo donde se encuentra la potencialidad social de los jóvenes, y para ello, encontramos a medida que avanzaba la investigación que el concepto de nuevas sensibilidades de Marcuse engloba lo que pretendemos explicar.

Ahora bien, cada conjetura formulada obedece a las relaciones observadas en la realidad, enlazadas con las relaciones teóricas; y si bien, la tarea de la investigación es dar cuenta de la realidad, dicha tarea se hace rigurosa solo cuando hay una rigurosa definición teórica. Seleccionar una escuela de pensamiento que sea a los ojos del investigador la más adecuada para dar cuenta del fenómeno, en este caso, la tradición sociológica desarrollada en la escuela de Frankfurt, de la cual yo hago beneplácito: ofrece las herramientas para comprender la manera en que los jóvenes se enfrentan a las realidades sociales del mundo moderno con los conceptos de *industria cultural* desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer, además del aporte de Marcuse con el tema *de nuevas sensibilidades*; si bien ambos conceptos distan de sus objetos analíticos, ambos conceptos se abrazan en la tradición de la teoría crítica. Simmel es un pilar fundamental, podríamos decir que su teoría es un enlace entre las teorías clásicas, sus posturas sobre la *formas de socialización* nos permiten entender en que consiste la socialización, nos esgrime que las agrupaciones ambiguas y dispares de jóvenes, son posibles de comprender a la luz de dicho concepto; donde lo más valioso es considerar la socialización como un proceso natural de la condición humana, que obedece a unas condiciones, procesos y fines particulares.

DELIMITACION DEL TEMA

Si hay una tarea difícil en el proceso investigativo es delimitar un tema, dicha dificultad radica en la naturaleza de los fenómenos sociales que se transforman continuamente, y que transcurren en relaciones con otros fenómenos que los condicionan o moldean. Por ende el aprieto al momento de establecer los límites de un hecho que se quiere comprender. Como es propio de la investigación social asentada en un enfoque cualitativo y teórico-critico, el proceso de conformación de las partes que componen un fenómeno se desarrolla a medida que avanza la investigación, puesto que es adentrándose en el problema como se van construyendo los límites; en este caso, el problema de la juventud fue el centro de interés, pero... ¿cómo identificar un fenómeno significativo en la complejidad de factores que atraviesan la condición de ser joven en el mundo actual? ¿Hoy en la ciudad de Medellín por ejemplo...? Ser joven significa en muchos casos pertenecer a un grupo con fines y prácticas particulares, esto conduce a la pregunta: ¿cuál es el origen y la finalidad de dichas prácticas organizadas y racionalizadas por los mismos jóvenes? El mismo proceso de revisión documental, de teoría, y de observar esa realidad diversa y creativa de las socializaciones juveniles, desembocó casi que por sí mismo en la siguiente conclusión: existe una *industria cultural* a la cual los jóvenes se inscriben como reproductores; pero además y quizás lo fundamental, lo potencial, y es que estos jóvenes son ampliamente creativos, constructores y creados de nuevas pautas culturales; pautas que contienen contenidos políticos en diferentes medidas. Es en este punto donde el tema de *nuevas sensibilidades* emerge como esa categoría capaz de abarcar las condiciones, cualidades o propiedades de la creación cultural.

Pero a nivel empírico la delimitación también es compleja, si quisiéramos implementar una investigación cuantitativa, se hubiese explicitado un universo poblacional, una muestra

significativa y otras herramientas para delimitar el mundo empírico. Pero la intensión acá presente es la comprensión del fenómeno, y es la siguiente: ¿Cómo participan esas identidades juveniles en la reproducción y creación cultural? Por ende se escogieron esos líderes representativos para entrevistarlos, se observaron las prácticas, se realizó la investigación documental, y se estableció que “estas identidades si bien son micro-fenómenos, son incontables, múltiples y se encuentran diseminados por la ciudad”; en este sentido la reflexión pretende comprender esos grupo específicos y además el funcionamiento más general en la relación de los jóvenes, las industrias culturales y las producciones culturales.

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS

El tema de interés de nuestra investigación es la juventud, la pregunta principal apunta a las relaciones que se establecen en las formas juveniles de agrupación para darle cuerpo a sus identidades, en relación a las industrias culturales y a su condición de sujetos activos en la configuración de cultura y política desde espacios no tradicionales. Este tema se ha estudiado desde diferentes enfoques y posturas teóricas, que han explorado las temáticas que se relacionan con los mundos juveniles. Podemos agrupar las diferentes investigaciones en dos grupos, unos con tendencia hacia el factor político, los otros hacia el factor cultural, si bien en todas se pueden extraer ambos elementos hay una acentuación visible hacia uno u otro factor que se percibe en la lectura de los textos.

Investigaciones inclinadas a lo político

“El futuro ya fue. Juventud, Educación y cultura” de José Manuel Valenzuela Arce, en este trabajo se presenta el concepto de juventud como algo polisémico, con construcciones culturales, sociales e históricas delimitadas, múltiples y heterogéneas maneras de ser encarnan las juventudes, las cuales se concretan en los estilos de vida y las prácticas diferenciadas. Las prácticas, culturas y estilos de vida juveniles implica pensarlos en sus relaciones con los grandes proyectos sociales dominantes “*se encuentran insoslayablemente articulados a sus deudas, sus desigualdades y sus promesas incumplidas.*” (Arce, 2005, pág. 2), esta idea es fundamental, porque exige relacionar los actores y grupos jóvenes en relación directa con las estructuras sociales que los condicionan. acá entra la idea que plantea que los jóvenes viven en una

volatilidad constante debido al riesgo y la incertidumbre que se presenta en la sociedad, inseguridad, enfermedades, pobreza, falta de confianza en las instituciones, y otros factores que establecen una situación de incertidumbre generalizada, lo que se convierte en motivo de un “*presentismo intenso*” donde los jóvenes ya no ven futuro, y sumergen su vida completa en la vivencia del presente, “*para ellos el futuro es ahora, para ellos el futuro ya fue*” (Arce, 2005, pág. 2)

Un trabajo importante y adecuado para la definición la formación del concepto de juventud en este trabajo fue retomado de “*La construcción social de la juventud*” Mario Margulis y Marcelo Urresti. (1998), allí se plantean varias ideas importantes, por un lado la juventud como una etapa diferenciada de la vida en la sociedad occidental aparece sólo recientemente, con la consolidación del capitalismo en el siglo XVIII y XIX, aparece como un sector de la población que goza de cierto beneplácito y permisividad.

Los jóvenes son así mismo el resultado de su contexto histórico, por eso los autores afirman: “*los jóvenes son nativos del presente*” (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998) esto, debido a que las generaciones coexisten y se socializan de manera similar cuando sus rangos de edades son similares, en otras palabras cada joven es producto de un proceso de socialización con sus contemporáneos. Otro concepto importante que ponen los autores en su reflexión, es el de la *juventud paradigmática*, que se refiere a los jóvenes que son portadores de los símbolos presentados en los medios de comunicación de masas, juventud deportiva, alegre, despreocupada, bella, que está a la moda, vive romances, pero se mantiene ajena a toda responsabilidad y conflictos relacionados con la economía, el trabajo, o la familia (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998).

Otro elemento importante que aportan los autores es el de la clase social, allí existe un horizonte de confinidad, que permite establecer una relación y similitud en las conductas de los jóvenes que comparten posiciones socio-económicas similares.

Presentan además y como el aporte más significativo a esta investigación el tema de lo cultural:

“El avance de la cultura de la imagen y, además, el encumbramiento de lo juvenil fetichizado por los lenguajes hegemónicos de la sociedad de consumo” (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 15), la industria cultural y la sociedad de consumo van de la mano, la cultura intenta homogenizar mediante símbolos estandarizados las formas juveniles, aun así, los jóvenes no son simples consumidores, sino que tienen la capacidad de filtrar los esquemas de la sociedad de consumo, es en resistencia a este intento de homogeneización o implantación de símbolos para el consumo que surgen las agrupaciones juveniles que llaman los autores *tribus*; *“las tribus son una reacción, consciente o no, a la progresiva juvenilización de sectores medios y altos, que no son alcanzados y aparecen desvinculados de la conflictividad social, del aumento de la pobreza, el desempleo y la exclusión”*, la tribalización de los jóvenes aparece como resistencia y dispersión de identidades en un medio cultural que intenta uniformar a los jóvenes. Los jóvenes que no se reconocen así mismos con el joven mito presentado en el sistema mediático, acuden o conforman las tribus para encontrar un refugio donde reconocen y configuran sus núcleos identitarios.

Otro trabajo sobre los jóvenes en Medellín es; *“Culturas juveniles en tono de mujer. Hip Hop en Medellín (Colombia)”* de Angela Garces Montoya, en este trabajo se analizan como los jóvenes se apropian de los medios de comunicación para configurar identidades diferenciadas, generar conocimiento y difusión artística, teniendo como eje el papel de la mujer en las dinámicas juveniles, también presenta un balance a nivel general de cómo se ha abordado el tema de jóvenes en Colombia;

“El interés académico por las juventudes en Colombia tiene fecha reciente (1980) y su búsqueda mantiene un sesgo en poblaciones y problemáticas marcadas por jóvenes vulnerables y jóvenes en medio del conflicto; así, en el acumulado de investigaciones prevalecen los estudios de jóvenes relacionados con las pandillas y agrupaciones comunitarias” (Montoya, 2010, pág. 43)

Se evidencia según el trabajo mencionado, que en Colombia hay amplitud de investigaciones sobre jóvenes en contextos de guerrilla, narcotráfico, violencia armada, en contextos urbanos y rurales. Esta investigación tiene en cuenta que el contexto de Medellín ha sido especialmente violento, y los jóvenes son quienes encarnan directamente los procesos de violencia que se presentan en la ciudad como víctimas directas o indirectas, por ende los jóvenes reaccionan *“configurando espacio-tiempos juveniles que renuevan las imágenes de jóvenes violentos; estos jóvenes se consideran al margen del conflicto armado al declararse actores políticos activos desde el arte, la música y la estética como una opción de vida no violenta”* (Montoya, 2010, pág. 43) . Entrando el siglo XIX, se empieza a estudiar la juventud como productora de cultura, al joven como portador de una cultura específica, subcultura, microculturas o culturas juveniles, el joven como creados de prácticas culturales en contextos específicos, incluso prácticas globales. Se plantea que las culturas juveniles urbanas son una reacción hacia cualquier tipo de autoridad, y se explora el reconocimiento que ha tenido la mujer en estos contextos juveniles como sujeto en igualdad de derechos. *“nos interesa resaltar las actitudes de nuevas mujeres jóvenes que se atreven a transgredir el rol de género, para ampliar sus expectativas de vida desde el arte y la resistencia cultural”* (Montoya, 2010, pág. 44).

hasta el momento de este estado del arte, que más que serlo en el sentido riguroso y extenso de la palabra, hemos encontrado una cierta línea común sobre los estudio que se han realizado con los jóvenes en Medellín, esta línea es la violencia, la ciudad que desde los 70's y luego en los 80's, debido al fenómeno del narcotráfico hasta el día de hoy, sigue siendo flagelada en diferentes medidas por las estructuras ilegales, quienes aún dominan o permanecen mutando a través de las generaciones y de los territorios.

El trabajo “*los jóvenes de Medellín: ¿ciudadanos apáticos?*”, plantea un argumento con la intención de darle una interpretación política a las acciones conjuntas de los jóvenes, este trabajo investigativo y reflexivo se enfoca en analizar cuál es el contenido político y si existe un contenido político en las formas diversas que adoptan los jóvenes en la culturas específicas y diferenciadas. Presenta una búsqueda reflexiva y en el trabajo empírico, sobre el contenido político de las formas culturales como una transposición del accionar tradicional de la política, una manera de hacer política a través de los rituales, estéticas y prácticas desempeñadas por los jóvenes en Medellín.

un interrogante central de este trabajo es la pregunta por si existe una apatía política en los jóvenes o si sus formas de expresión culturales renuevan las formas de hacer política ; “*aunque no cesan de declarar su malestar con la política, no han abdicado de la política, ni han declarado su muerte*” (Galeano, 2010, pág. 100), es en este sentido al cual apunta la reflexión, la idea de que los jóvenes están al margen de la política debe ser reformulada, si bien los espacios propiamente estatales son herméticos, los jóvenes reinventan su accionar político por medio del juntarse unos con otros y expresarse en los escenarios públicos y privados por medio de su accionar :

”En esas formas y ejercicios políticos y ciudadanos emergentes en las experiencias de los jóvenes, quienes reclaman el reconocimiento de sus diferencias, de sus identidades, de sus subjetividades, de su creatividad individual, no cesan de pensar en la necesidad de construir un proyecto común, es decir, un horizonte de futuro en el que sea posible una sociedad más justa” (Galeano, 2010, pág. 100).

Es tarea entonces descubrir el sentido social que allí tiene lugar, y una herramienta conceptual para ello es la *política de la vida cotidiana*, que se refiere a las relaciones sociales por fuera del Estado, donde se dan nuevas formas de hacer política, buscando esas bases culturales de los fenómenos en su relación con el poder y, que implican actividades de cooperación y conflicto. Este trabajo además llega a la conclusión de que las experiencias juveniles están marcadas de una u otra manera por el conflicto urbano que ha tenido existencia en la ciudad de Medellín, es ante la violencia urbana que los jóvenes configuran nuevas formas para socializar que los separa del conflicto.

Y si bien para esta investigación tenemos como reflexión los jóvenes y sus nuevas formas de socialización, uno de nuestros puntos de referencia es el Parkour, una tendencia deportiva que se abre paso en todas las ciudades del mundo, un deporte si se quiere informal, o al límite de lo legal, puesto que no se encuentra reglamentado, ni es cobijado por ninguna confederación o institución que lo regule. El trabajo *“deportes informales para conquistar los espacios urbanos. El caso de París”*, estudia este fenómeno que se coloca a sí mismo como una manera de conquistar los lugares urbanos y rurales, en este trabajo se clasifica como una práctica deportiva informal, que se apropia de los espacios de manera lúdica, construyendo legitimidad. Se utilizan dos conceptos por un lado el *derecho a la ciudad*, y por el otro *identificación*, y se interpreta como una práctica lúdico-deportiva que no está bajo la tutela de ninguna institución, desmarcándose así de los

deportes tradicionales, *“responden a una lógica en común, hacer vivir la ciudad”* (Florian Lebreton, 2012, pág. 2) ,los practicantes del parkour mantienen una relación lúdica con el medio ambiente, *“Actuación donde cada uno se muestra ante los otros. Sujeto a la valoración de los demás, cada practicante desempeña individualmente su papel, para apropiarse colectivamente del lugar frecuentado, utilizando, señalado y practicado por el grupo”* (Florian Lebreton, 2012, pág. 2).

En este sentido el parkour aparece como un dinamizador de la vida urbana, los jóvenes agrupados desarrollan su deporte donde no solo cultivan sus habilidades físicas, sino que se cultivan a sí mismos con los valores que componen dicha práctica: *“la ciudad se perpetúa gracias a lo que se mueve, lo que se inventa y lo que cambia a diario por y a través de la diversidad cultural de las prácticas sociales”* (Florian Lebreton, 2012, pág. 3) , en esta relación espacio-cuerpo se cultivan valores y representaciones que componen la identidad de los traceurs (jóvenes que practican el Parkour). Esta práctica deportiva y cultural nace al margen de la cultura oficial, he ahí la carga política y filosófica del Parkour, al nacer al margen se configura con valores al margen de la cultura oficial: *“la práctica contestataria -en la calle- crea así un espacio mental, social y corporal destinado a resistir la regulación urbana”* (Florian Lebreton, 2012, pág. 9). Ahora bien, en este trabajo y generalmente en la manera que se miran los deportes urbanos se hace un fuerte énfasis en la relación del cuerpo con el espacio, en la dinamización de la vida urbana, acá al parkour, intentaremos relacionarlo con las industrias culturales y las nuevas sensibilidades, es decir, encontrar que hay en el de influencia de las industria culturales y los medios masivos de comunicación, igualmente, encontrar que hay en el cómo potencial político, a partir de sus prácticas y sus valores.

Investigaciones de tendencia cultural

En el texto "Emergencia de culturas juveniles estrategias del desencanto" de Rossana Reguillo, se plantea un amplio análisis de la situación juvenil actual, en términos de la configuración de identidades, e involucrando una serie de aspectos que deben ser indispensables para estudiar los fenómenos juveniles, por ejemplo se clasifican dos tipos de actores juveniles según su manera de relacionarse con la sociedad, los *incorporados* y los *alternativos* o *disidentes*, los primeros desenvuelven sus prácticas en los ámbitos escolares, laborales, religiosos, familiares o institucionales, los segundos se mantienen al margen de los esquemas de la cultura dominante, y es a través de su lenguaje, su vestuario, sus rituales donde deben identificarse esos elementos constitutivos de su identidad, según Reguillo si bien hay ambigüedad en su relación con los esquemas dominantes, deben ser analizados como sujetos de discurso, capaces de hacer crítica de sus propios procedimientos, y de su contexto social.

tres elementos deben ser fundamentales para comprender las identidades juveniles, primero, la forma como ellos entienden y nombran su constitución, segundo, como ven a los otros, tercero, cuales son su prácticas y formas de acción, identificar estos elementos puede dar cuenta de manera general de los elementos de una identidad juvenil, claro que para dar cuenta de manera más amplia debe estudiarse la historia de los jóvenes y de sus prácticas, sus contextos y condiciones económicas, políticas y culturales.

"La identidad es centralmente una categoría relacional (identificación-diferenciación). Todos los grupos sociales tienden a instaurar su propia alteridad. La construcción simbólica, "nosotros los jóvenes" instaura diferentes alteridades

principalmente aunque no exclusivamente, con respecto a la autoridad: la policía, el gobierno, los viejos, etcétera.” (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto, 2000, pág. 41)

Desde una perspectiva política formal se opaca o se ve carente de acción política las agrupaciones juveniles, que son cambiantes y efímeras, su actitud política; *“adquiere corporeidad en las prácticas cotidianas de los actores, en los intersticios que los poderes no pueden vigilar”* (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto, 2000, pág. 43), es en esta línea como los jóvenes entienden o experimentan la política; en este sentido la política toma cuerpo en las experiencias culturales de los jóvenes, *“es más bien un red variable de creencias, un bricolaje de formas y estilos de vida, estrechamente vinculado a la cultura, entendida esta como “vehículo o medio por el que la relación entre los grupos es llevada a cabo”* (Jameson, 1993)”, (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto, 2000, pág. 43) , en este orden de ideas, la relación con la cultura determina o moldea los significados sociales y políticos de los jóvenes, es a partir de las expresiones culturales que los jóvenes se hacen visibles como actores sociales. se rescata también en este trabajo la capacidad de los jóvenes para procesar conocimiento y realizar operaciones que les permite lograr fines específicos, es decir, que los jóvenes constantemente están en un proceso de creación, esto es a partir de la integración de elementos de su mundo exterior, metabolizan, transforman, y crean nuevos significados, *“han encontrado manera novedosas para resistir a las condiciones de miseria y opresión en las que se encontraban inmersos, transformando por ejemplo mediante complejas operaciones cognitivas y simbólicas, los estigmas sociales que sobre ellos pesaban en emblemas identitarios”* (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto,

2000, pág. 66), queda claro entonces según la autora, que los jóvenes tienen habilidades minuciosas y creativas para recrear los símbolos que los rodean.

“Si “el consumo sirve para pensar”, como ha señalado García Canclini, es porque su análisis permite entender las distintas configuraciones del mundo, que de maneras contradictorias y complejas los jóvenes construyen a partir de sus vínculos con las industrias culturales pero anclados en sus propios colectivos o lugares de significación” (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto, 2000, pág. 71), es en este punto donde el tema de la industria cultural se convierte no solo en columna del trabajo de Reguillo, sino que se conecta con el núcleo de esta misma investigación, es en relación con la industria cultural como los jóvenes obtienen los símbolos y estilos que componen sus identidades, dando lugar a una fuerte relación entre objeto-símbolo-identidad.

El texto de Edwin Alfonso Montes Marín *“Jóvenes: Estéticas, Tendencias y Consumos”* nos trae una perspectiva sobre los Jóvenes desde el concepto de tribus urbanas de Maffesoli, que se explica cómo el desarrollo de microgrupos en el contexto de una sociedad en masificación creciente. Es también fundamental el papel de los Mass-media, que marca y consolida tendencias mundiales juveniles, consumos globales que marcan estéticas globales, y el hiperconsumo promovido que incitan a los jóvenes a la euforia por lo novedoso, por el presente y lo inmediato;

“para los jóvenes la sociedad de consumo se entiende como un nuevo sistema de sociedad, de socialización, de sujeto, de forma de ser, y de estar en el mundo, incluso como un valor que no se puede reducir a la estimulación de necesidades y al hedonismo” (Marín., pág. 4)

El consumo de masas, ofrece multiplicidad y constante renovación de símbolos dirigidos a los jóvenes, a partir de los cuales se constituyen las expresiones estéticas diferenciadas para la personalización de las identidades.

Un concepto importante es el de *estéticas juveniles*, estas tienen lugar en la vida cotidiana de los jóvenes, quienes son portadores del conjunto de símbolos que los integra, algunas tienen una postura crítica o filosofía frente al orden establecido, la institucionalidad, o el medio social, esta postura del autor muy controversial se manifiesta en la generalidad de las estéticas juveniles.

”De las culturas juveniles al estilo”, de Carles Feixa con un enfoque más antropológico, pero muy ligado en la línea de los anteriores en el sentido de que las identidades se componen de un conjunto de símbolos provenientes del mercado cultural, el concepto central en este trabajo es *culturas juveniles* concepto que hace énfasis en la identidad, visible en las estrategias, la vida cotidiana y los actores. El concepto de *estilo* debe utilizarse según el autor en como un término concreto para ubicar las culturas juveniles, estilo hippie, estilo punk, estilo rasta, etc., otro concepto que el autor emplea para darle cuerpo a su esquema conceptual es el de *microculturas*, que se refiere al conjunto de significados y valores localizados, ejemplo, la microcultura de la esquina, la microcultura del bar, la microcultura del parque, etc.

Además el autor propone dos maneras de interpretar las culturas juveniles en términos de su relación con la institucionalidad, en esta intención concuerda con la mayor parte de los trabajos acá referenciados, en este caso tenemos dos términos, las *culturas maximalistas* que se refiere a las culturas que se desempeñan en el marco de la institucionalidad, y las culturas minimalistas

que se caracterizan por; su autonomía respecto de las instituciones, con espacios y tiempos específicos ligados al cambio social.

“Las culturas juveniles se traducen en estilos más o menos visibles, que integran elementos materiales e inmateriales heterogéneos, provenientes de la moda, la música, el lenguaje, las prácticas culturales y las actividades focales” (Feixa, 1996, pág. 75) , considerando que cada estilo tiene una concreción histórica. Una idea casi que transversal continua siendo la del consumo y los sistemas culturales, la emergencia de la juventud como un nuevo sujeto social”, hace apelación a la cultura de masas y los medios de comunicación, un mercado de consumo que es dirigido especialmente a los jóvenes, *“Las industrias juveniles aportaron los materiales brutos y los bienes, los objetos estaban allí, a su disposición, pero eran osados y transformados en la construcción de estilos distintos... lo que implicó a menudo subvertir y transformar estos objetos, desde sus significados y usos originales, hasta otros usos y significados”* (Feixa, 1996, pág. 82), por ende un estilo no consiste en la repetición de una tendencia tal cual está plasmada en la industria, sino que un estilo requiere una organización activa de los objetos y así una configuración activa de los valores que conforman el grupo en particular, mediante una operación de *bricolaje*, similar a como lo plantea Reguillo, donde se produce a partir de una combinación de elementos, formas nuevas llenas de creatividad simbólica, que hacen parte de la experiencia de las culturas juveniles, utilizando múltiples y creativas vías para dotar de sentido sus espacios vitales y sus prácticas sociales. Este punto es también una referencia que se hace desde las diferentes perspectivas, la alta capacidad de los jóvenes para ponerse como sujetos activos en la creación de cultura.

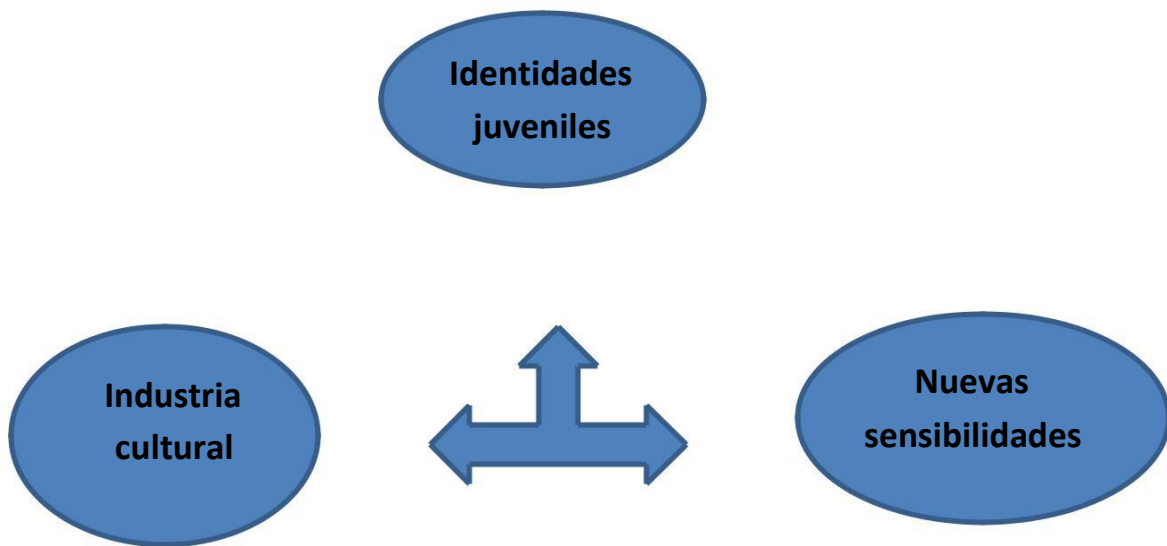
Otro trabajo muy útil para encontrar afinidades y distancias fue *“Industria cultural y MassMedia: Claves para la comprensión de las identidades juveniles”* Valentina Cadavid Gaviria, este trabajo es un estado del arte que pone en perspectiva las tendencias temáticas en las investigaciones sobre el tema de juventud en Medellín, la principal intención de este trabajo es ; *“como ha sido entendida la relación entre los conceptos industria cultural y medios de comunicación y la noción de identidades juveniles desde una perspectiva psicosociológica”* (Gaviria, pág. 1). Y una de las principales tesis se encuentra muy en la línea de nuestras conjeturas, es que *“los jóvenes construyen su identidad a partir de la relación que establecen con el consumo cultural, la posición que toman ante las ofertas vendidas por los medios y su aceptación o no a las lógicas de la industria”* Valentina Cadavid pag 1, es por eso que el tema de la industria cultural es un eje central en esta investigación, con la producción en masa del arte, ésta pierde su autenticidad para convertirse a sí misma en producción serializada.

“La industria cultural como punto central para entender las prácticas y expresiones culturales juveniles, no solo desde los modos adaptativos y pasivos del capitalismo y la maquinaria cultural, sino desde la reacción de algunos jóvenes de forma crítica y creativa a través de propuestas de producción cultural” (Gaviria, pág. 4)

Además se toma en cuenta el internet, ese medio que es para los jóvenes una manera de articularse, de comunicarse y de compartir conocimiento frente a sus gustos específicos.

“la industria cultural encuentra en la juventud un público potencial para la oferta de bienes de consumo, y a su vez la juventud encuentra en la industria cultural una nueva alternativa para disfrutar del tiempo libre, socializando y habitando nuevos espacios” (Gaviria, pág. 8), en este trabajo vemos como se entablan conjeturas conceptuales muy útiles para comprender y explicar la relación de la juventud con las industrias culturales

FORMULACION DEL PROBLEMA



El tema de interés para esta indagación sociológica hace referencia a los jóvenes, el estudio de cualquier realidad social debe antes que nada ubicar su fenómeno dentro de la generalidad social, esto es en este caso; ubicar a los jóvenes en las condiciones y contextos sociales que moldean sus experiencias, sus prácticas y sus significados, este ejercicio de contextualización permitirá conocer sobre qué condiciones se despliegan las relaciones sociales. La sociedad actual, nos muestra una diversificación progresiva de formas de socialización, en la población joven no es diferente, si bien su condición de juventud les mantiene en cierta medida al margen de la institucionalidad y el trabajo, en esos mundos juveniles se manifiestan múltiples maneras de vivir, de socializar, y de coexistir. Estas *formas* juveniles articuladas alrededor del ocio, el arte, el

deporte, la diversión, la educación, la religión, entre otras esferas sociales, se muestran como espacios comunes, en los cuales se configuran relaciones interpersonales, se ingresa en procesos de socialización y sentidos de pertenencia, se convierten en las formas grupales que adoptan los jóvenes en la sociedad postindustrial o del capitalismo tardío. Generalmente se les es tratada como subculturas, culturas juveniles, tribus urbanas, contraculturas, identidades juveniles o adscripciones juveniles, y se presentan en la vida moderna como esa gran diversidad de estilos que encarnan los jóvenes en la vida urbana, en la mayoría de las ciudades occidentales se presentan estas tendencias diferenciadas entre los jóvenes, claro está que son únicas y particulares según las condiciones sociales del lugar. La cuestión central y que interesa en esta investigación es comprender cómo esas identidades o formas de socialización juveniles se configuran alrededor o nucleadas por el consumo y la producción de bienes culturales, *las relaciones identidades juveniles con la industria cultural* y *las identidades juveniles como portadores de una nueva sensibilidad*, nos permitirán generar un acercamiento y conocer más de cerca esas dinámicas de consumo y producción culturales no para quedarnos allí, sino para comprender cuál es la situación política que de allí emerge; en términos de reproducción de la industria cultural, y en términos del potencial transformador en sus producciones artísticas y sus prácticas culturales.

Las formas de socialización han existido como fenómeno humano, partiendo de que el hombre es un ser social por naturaleza, existe una necesidad natural sociológica en la vida humana, los contenidos de cada sociedad influyen y limitan luego en gran medida, las formas de socialización que allí aparecen. Y en estas formas de socialización entre los jóvenes se generan ciertas prácticas de consumo y producción artística que los caracteriza y los identifica como grupo y les brinda una identidad particular.

La identidad es un fenómeno que preocupa ampliamente la escena académica de las últimas décadas, y la preocupación no es un simple capricho de los intelectuales, dicha preocupación aparece al observar la realidad de las sociedades en la modernidad tardía, o sociedad postindustrial, una modernidad donde se da el estallido de múltiples maneras de estar y de ser en el mundo, maneras provocadas en gran medida por la gran oferta cultural, y los cambios propios del comportamiento humano en cada época, cambios que obedecen a regularidades y mutaciones históricas, entrados tres quinquenios en el siglo XXI; el *consumo* es estimulado y utilizado como elemento ideológico para guiar la práctica de las personas de manera funcional para con el sistema económico, las industrias y los medios de comunicación. Las industrias culturales son exitosas al momento de cooptar o influir en las prácticas de las masas, “incluso las muy inconformistas, como demuestra el éxito de la instrucción de la rebeldía que, a partir de la década de los 50 y 60, inundo el mercado de artículos subversivos dirigidos a los jóvenes rebeldes que con ellos expresaban su identidad rebelde”(pág. 813, *la identidad como problema social y sociológico*). La industria cultural como aparato productor de bienes culturales es incentivada constantemente por el sistema mismo de producción, los jóvenes en contacto con esos bienes culturales, en su consumo, optan por cierto tipo de bien que los diferencie de otros grupos, y que les permite identificarse a los miembros como pares.

A estas maneras de cooptación cultural que se da en el contacto con el sistema cultural los jóvenes proponen rupturas, formas propias y alternativas de creación cultural, mediante una praxis estética que contiene en la latencia y en algunas ocasiones una nueva sensibilidad, reivindicando con estas formas culturales creadas y producidas, alternativas a lo que el sistema cultural hegemónico les impone, adoptan formas diferenciadas desde la base de su socialización

que les permite tomar una posición como sujetos grupales, como identidad además de consumidora, también creadora y propositiva.

En estas creaciones culturales teatro, juegos, pinturas, música, grafitis, las modas etc., los jóvenes nutren la cultura, dinamizan la ciudad, y manifiestan artísticamente su desencanto para con el mundo, transforman las condiciones adversas en constructos estéticos, en actividades recreativas, de esta manera asumen una posición de resistencia frente a la propia sociedad y al sistema cultural, frente al tipo de joven que la sociedad capitalista promueve.

El concepto de *identidad* en los nuevos tiempos aparece como el concepto que permite articular o enganchar alrededor de un modo de ser a grupos de individuos, aparece como el concepto que reemplaza el de *comunidad*, plantea Irene Marquillo haciendo referencia a Bauman: "la identidad goza del predicado que tiene por qué se ha convertido,..., en un *sustituto de la comunidad*, de ese supuesto "hogar natural"" (LA IDENTIDAD COMO PROBLEMA SOCIAL Y SOCIOLOGICO, 2006, pág. 812), las identidades juveniles tienen su carga antropológica y sociológica al momento de ofrecer una comunidad de sentido, permite a los individuos sentir que pertenecen a algo junto con otros.

El individuo, en este caso el individuo joven esta encadenado a *la tiranía de las posibilidades* como diría Beck (tomado de: (Sahuquillo, 2006, pág. 813)), en la dinámica del mundo moderno cada individuo debe buscar su identidad, esa búsqueda es tarea individual, aun cuando solo puede realizarse en sociedad, en la multiplicidad de posibilidades alrededor de prácticas deportivas, consumo de géneros musicales, creaciones artísticas, causas políticas o practicas recreativas, el individuo debe elegir a que grupo se adscribe para darle fundamento a su identidad, y las industrias culturales y los medios de masas cumplen su papel fundamental al ofrecer a los grupos

de jóvenes esos elementos simbólicos y materiales que utilizan para definir qué tipo de identidad define su ser, es decir lo que son; deportistas, artistas, músicos, jugadores. Para hacerlas parte de su manera de ver el mundo, a cada expresión se le otorga una significación colectiva, que a su vez está ligada al universo simbólico y su visión general del mundo

Es decir, que las formas de socialización de los jóvenes a partir de esas adscripciones y consumos culturales configuran también unas maneras de actuar, los jóvenes configuran sus propias acciones sociales diferenciadas a partir del ámbito de las expresiones culturales; “detrás de cada identidad se encuentra la lógica del mercado; el consumo de ciertos bienes permite a la juventud crear identidades diferenciadas dependientes de gustos y elecciones”. (pág. 68. Juventud e industria cultural: Referentes identitarios en transformación)

Para analizar el consumo de los objetos de la oferta cultural se requiere de una vinculación con el sistema económico, es decir el consumo que hacen los jóvenes para configurar su identidad requiere de un análisis económico que sitúe los jóvenes en sus condiciones económicas, y como a partir de esas condiciones acceden a la oferta cultural, acá la relación de las identidades juveniles con la industria cultural se hace manifiesta, es el consumo artístico, estético y/o cultural el que nos permite enlazar la formación de la identidad con la industria cultural.

Cabe resaltar que los jóvenes son agentes activos en el consumo y en su relación con la industria cultural, los símbolos, valores y objetos que son recibidos o consumidos por ellos son también objetos transformados y adaptados para la configuración de sus identidades grupales. Por ende, no solo nos interesa comprender la relación con el consumo cultural, sino también la capacidad creadora de los jóvenes, a partir de su imaginación, de sus representaciones y sus prácticas cotidianas, como configuran unas prácticas artísticas, estéticas y/o culturales contenedoras de

críticas frente a la sociedad actual, y contenedoras a su vez de potencialidades de transformación de la sociedad, cuando puede presentarse que en esa producción artística ya se esté orientando el cambio de la sociedad, lo que llamaría Marcuse la aparición de *nuevas sensibilidades*.

Las novedades de los grupos juveniles en la actualidad consisten en su alta capacidad de integrar conocimientos externos, y partir de allí generar alternativas, nuevas formas que les permiten resistir las condiciones de miseria y opresión, “transformando por ejemplo mediante complejas operaciones cognitivas y simbólicas, los estigmas sociales que sobre ellos pesaban emblemas identitarios” (Cruz, 2000, pág. 66), los jóvenes demuestran esa alta capacidad de metabolizar información externa o estigmas, y generar a partir de allí maneras artísticas, estéticas, lúdicas, religiosas, tecnológicas que les permiten transformar lo negativo en expresiones positivas de su propia identidad.

En este orden de ideas ubicamos el problema de esta investigación, que pretende hacer un análisis de las identidades juveniles en Medellín, y como estas están configuradas en relación con el consumo y producción de bienes materiales y simbólicos (*bienes culturales*), a los cuales los jóvenes tienen acceso en su relación cotidiana con las diferentes esferas sociales y culturales, como la familia, la educación, el internet, la televisión, pero sobretodo, el consumo y la producción cultural dentro de sus mismas formas de socialización, en sus ratos de ocio y de ése estar juntos.

OBJETIVOS

PRINCIPAL

-Analizar las relaciones y expresiones que se tejen en las formas de socialización de los jóvenes con respecto al consumo cultural y la producción cultural.

SECUNDARIOS

1: caracterizar algunas identificaciones juveniles de la ciudad de Medellín, para reconocer en qué condiciones se da el *consumo y la producción de bienes culturales* (por definir cuales identidades).

3: comprender esos procesos de socialización de los jóvenes en su relación con la industria cultural y en sus potencialidades como portadores de nuevas sensibilidades.

MARCO TEORICO

En el presente marco teórico se presentaran los conceptos básicos de diferentes autores que nos permitirán reflexionar el problema de las identidades juveniles, los consumos culturales, las producciones culturales y las dinámicas de los grupos, desde perspectivas sociológicas como las de Simmel hasta los pensadores de la escuela de Frankfurt.

Formas juveniles de socialización desde George Simmel

Lo primero que nos dice Simmel para el estudio de los grupos es que hay que estudiarlos como si fueran “sujetos con vida propia, leyes propias y rasgos de carácter propios” (Simmel, 2002, pág. 58), esto para comprender cómo las diferentes *formas de socialización* aparecen, se modifican y desaparecen en el transcurso de la historia. Una de las ideas sobre lo que impulsa al individuo a entrar en relación con otros es la eficiencia de las sociedades para alcanzar objetivos con respecto a las limitaciones del individuo, esto señala una necesidad de socializar en tanto medio para, o fin en sí mismo, el individuo por su parte está condicionado fuertemente por la duda, la emoción y los sentimientos, mientras que el grupo por su lado se convierte en una forma eficiente de lograr fines, aun cuando los fines sean la pura socialización en sí misma, esto interesa en sentido de plantear las condiciones por las cuales el individuo joven se agrupa en identidades colectivas, cómo y por qué su naturaleza humana lo empuja generalmente a juntarse con otros, pero continuemos con las ideas de Simmel, “ El asegurar la existencia, la adquisición de nuevas posesiones, el placer de afirmar y ampliar la propia esfera de poder, la protección de lo adquirido, éstos son los estímulos fundamentales del individuo, en función de los cuales puede asociarse” (Simmel, 2002, pág. 59), estas mismas condiciones para la asociación, pueden ser consideradas

de otras maneras al momento de explicar la configuración de las identidades juveniles, sin embargo es evidente que cualquier agrupación presenta varias o todas estas finalidades como metas de su propia socialización.

El tipo o *forma de socialización* depende de la repercusión recíproca de la interacción de los individuos, dicha forma de agrupación surge de determinados impulsos, necesidades o finalidades del individuo, finalidades artísticas, eróticas, el juego, la enseñanza entre muchos otros o cualquier motivo compartido, así deviene la socialización de varios individuos, se convierte en un estar juntos entorno a algo.” *Por tanto, la socialización es la forma como se realiza de incontables maneras diferentes en las que se va creciendo la unión de los individuos en razón de aquellos intereses sensitivos o ideales, momentáneos o duraderos, consientes o inconscientes, que empujan causalmente o arrastran teleológicamente y que se realizan dentro de esta unión”* (Simmel, 2002, pág. 79).

En *el significado sociológico de la coincidencia y la diferencia entre individuos*, Simmel expresa la importancia práctica para la vida social de las coincidencias y la diferencias entre personas, *coincidencias* que son la base de las adscripciones individuales, y por otro lado en la *diferencia* cuando se considera a los otros como lo extraño, lo diferente o lo externo, “*ambas son los grandes principios de todo desarrollo exterior e interior, de modo que la historia cultural de la humanidad misma se puede definir como la historia de la lucha y de los intentos de reconciliación entre ellos”* (Simmel, 2002, pág. 63), en este sentido lo que se plantea, es que el sujeto encuentra su importancia y ubicación social en la medida en que se diferencia de otros, en la medida en que es individualizado o particularizado, y en la medida en que se agrupa con los

que coincide, y a partir de esa agrupación formada con los que coincide o se identifica, se ve tendido a crear otras distinciones o diferenciaciones frente a otros grupos, una “*uniformidad frente a otros contrastes*” (Simmel, 2002, pág. 63). El concepto de identidad según como acá es entendido se concreta en los matices que adoptan las formas de socialización específicamente de los jóvenes, entendiendo entonces que no toda forma de socialización conlleva a un tipo de identidad sólida, grupal y con elementos propios, como es bien sabido ya por Simmel existen formas de socialización tan efímeras e impersonales que no podrían dar paso a la construcción de unos códigos comunes de pensamiento y comportamiento, por lo tanto las formas de identidad que acá referenciamos y analizamos corresponden a formas de socialización particulares.

Dinámica de grupos, desde Adorno y Horkheimer

Sobre la sociología de los grupos Adorno y Horkheimer presentan una mirada sociológica, para estudiar precisamente el tipo de agrupaciones que se manifiestan en la modernidad y cómo abordarlos científicamente, ya veremos por qué su pertinencia conceptual para esta investigación; antes que nada y tomando como referencia a Simmel los autores de la escuela de Frankfurt presentan el concepto de grupo como “*ya sea una comunidad de intereses como una conglomeración causal de individuos; una comunidad unitaria en el tiempo y en el espacio*” (Horkheimer, 1969, pág. 59), según los autores los grupos se definen según algunas características que los diferencian, existen grupos momentáneos, efímeros, durables, abiertos, exclusivos, organizados y no organizados, voluntarios y coactivos psicológicos e institucionales, esta variedad en la que se presentan los grupos sociológicamente, permitirán también ubicar las agrupaciones juveniles y comprenderlas en todas sus dimensiones, para esta investigación

efectivamente es más relevante el estudio de los grupos pequeños, porque no solo se asemejan a los objetos de estudio, sino que su dinámica permite las relaciones cara a cara entre los individuos, tan fundamental a la hora de configurar una identidad juveniles. *El grupo primario* pertenece a la unión y la colaboración íntima, familia, amigos, vecinos, grupos de juego, allí el individuo tiene una experiencia de sí como individuo lo que permite la identificación recíproca entre los individuos. *El grupo secundario* hace referencia por su parte al estado, a la clase, al partido, a la empresa, la corporación etc., allí en estos grupos el individuo pierde sus determinaciones particulares y se pone al servicio del gran proyecto, el individuo recurre a una *superidentificación* que le permite hacerse a la ilusión de que participa del destino del grupo. A estas dos clasificaciones de los autores le añadiríamos una que se adapta a los intereses de la investigación, este sería; los *grupos intermedios*, que estarían ligados por vínculos de proximidad, vecindad y colaboración interpersonal, pero que también tendría el elemento racional, la organización y la búsqueda de fines colectivos, allí podríamos ubicar mejor algunos elementos del objeto de estudio de esta investigación; las identidades juveniles.

Acá una cita de los frankfurtianos que nos permite comprender y justificar claramente la aparición de las identidades juveniles como formas espontáneas e inconscientes de la dinámica de la socialización en la actual sociedad de masas; “ *vemos constituirse en la base, como protesta inconsciente, espontánea y frecuentemente destructiva contra la presión y la frialdad de la sociedad de masas, nuevas formas de grupos pequeños, que ofrecen al individuo una envoltura colectiva, estrecha solidaridad, y algunos esquema de identificación*” (Horkheimer, 1969, pág. 75), este papel mediador del grupo entre la sociedad y el individuo es lo que le da tal importancia a la hora de comprender la vida social y todas las formas de socialización que se despliegan en ella.

Identidades juveniles desde Reguillo, Mario Marguilis y Marcelo Urresti,

Las *Identidades juveniles* son el concepto que nos permitirá remitirnos a las agrupaciones de jóvenes articulados alrededor de algo, como forma de crear, de protegerse, de socializar o de diferenciarse y hallar reconocimiento, se convierten en espacios de pertenencia para la producción de saberes, “el grupo de pares, que opera sobre la base de una comunicación cara a cara, se constituye en un espacio de confrontación, producción y circulación de saberes, que se traduce en acciones” (Reguillo, Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto, 2000). Se convierten en espacios de adscripción identitaria, a través de los cuales se puede consolidar y a dar forma al proyecto de vida. Se configura un círculo de socialización en el cual se produce arte, cultura y recreación, la socialización se convierte en la esencia de su agrupación, y sus motivos y finalidades pueden ser tan amplios como incontables.

La identidad es un concepto relacional, y como realidad empírica igualmente, la relaciones en el interior de una identidad implica una serie de códigos comunes que identifican unos a otros, y para ser particulares se hace necesaria la diferenciación de los otros grupos, es decir que la identificación con el *nosotros*, y la diferenciación de los *otros* es fundamental para comprender las identidades juveniles, esto es; como se reconocen ellos mismos y como ven y perciben a los otros.

Ahora bien, pasando del plano meramente sociológico que además de explicar la socialización y la dinámica de los grupos, nos permite justificar sociológicamente la agrupación de los jóvenes en adscripciones identitarias, pasaremos a la manera ya no como se socializan o se agrupan los individuos, sino a como se ha pensado el tema de la juventud desde diferentes autores, más bien,

como se ha pensado la juventud en relación a lo que significa ser joven, y a como esas *juventudes agrupadas* se configuran en relación con unos consumos y productos culturales.

Mario Marguilis y Marcelo Urresti nos presentan una perspectiva general de lo que significa ser joven en la sociedad moderna, en términos de género, generación y clase, estos tres condicionantes moldean la experiencia de la juventud socialmente. Lo jóvenes son *nativos del presente*, esto en el sentido de que su formación es el resultante de la época en la que se socializan, es decir, el presente, y cada generación de jóvenes trae consigo nuevos códigos sociales que los caracterizan y diferencian de las otras generaciones.

En la actualidad los jóvenes son vistos por el mercado como clientes o como portadores de nuevas códigos culturales explotables económicamente, lo juvenil se ha convertido en el emblema de los medios de comunicación para sembrar un tipo de joven aceptable y legítimo, un tipo de joven de acuerdo con las exigencias de las industrias, los poderes y el Estado, a esta juvenalización de la juventud escapan las *tribus urbanas*, (este concepto será reemplazado acá por identidades juveniles), el concepto de tribus aparece para señalar esas formas organizadas de los jóvenes para romper con las medidas que les impone la cultura hegemónica y los mass-media, como la aparición de los grupo pequeños frente a la sociedad de masas en Adorno y Horkheimer, así aparecen las tribus según Marguilis y Urresti,okllllll como maneras de proteger al individuo y de resistir frente a la exigencias de la cultura dominante. Los medios de masas, los valores neoliberales, las sociedad actual en su conjunto ha construido un tipo de joven paradigmático precisamente el de la cultura dominante; *“la que se presenta con abundancia de símbolos en el plano mass mediático: deportiva, alegre, despreocupada, bella, la que viste las ropas de moda, vive romances y sufre decepciones amorosas, pero se mantiene ajena, hasta su pleno ingreso, de*

las responsabilidades de la vida, a las exigencias, carencias y conflictos relativos a la economía, el trabajo y la familia” (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 6).

El tipo hegemónico de joven es una negación de las condiciones adversas, conflictivas y precarias en las que viven la mayoría de jóvenes de las grandes ciudades del mundo latinoamericano, este desconocimiento de la realidad por parte de la industria cultural o la cultura hegemónica es el motivo consiente o inconsciente, espontaneo o planificado que explica la aparición de múltiples formas de identificaciones , es decir, estas formas identitarias juveniles tan variadas son la respuesta al modelo de joven presentado por los mass media, *“la tribalización como resistencia múltiple y dispersión de identidades”* (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 18), esta lucha, dicen los autores enmascara la lucha de clases, y es librada en el plano meramente cultural

”librada sobre todo en el plano simbólico” (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 19).

Las tribus urbanas o tribus juveniles (que en esta investigación nombraremos identidades juveniles) se convierten en sí misma en una forma de resistencia frente a la cultura hegemónica, a la industria homogenizante presentada en los medios de comunicación y la publicidad, grandes conductores de la cultura moderna, las identidades juveniles se convierten en esos espacios a los que escapan los jóvenes que no se reconocen como representantes del joven presentado en el sistema mass mediático, en esas formas de socialización configuran núcleos identitarios, *“ se trata también de resistencia activa –en algunas ocasiones reflexiva y en otras espontanea- contra el molde, implícito en las forma culturales hegemónicas, orientado hacia las generaciones que serán protagonistas en el futuro cercano”* (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 19).

Industria cultural desde Theodor Adorno y Max Horkheimer

El tema de la *industria cultural* se convierte acá, en un elemento analítico fundamental, a la hora de comprender y hacer una crítica de la influencia ejercida por la cultura hegemónica, los medios de comunicación, y la cultura que se les impone a los jóvenes para que sean formados dentro de un sector de la cultura, como público que reproduce un esquema ya preformado, la industria cultural define a los jóvenes, los clasifica y los pone a funcionar en el esquematismo de la producción cultural, los jóvenes en el contacto con los medios técnicos de la producción cultural en el sistema capitalista se ven imbuidos casi imperceptiblemente dentro de esas relaciones forjadas en la gran industria cultural. La tarea de la industria cultural es generar la uniformidad de las partes y el todo, es decir, de generar formas estandarizadas de producir y consumir arte. Quedando la real creación artística dominada o restringida, al no poder escapar de una manera ya estandarizada, el estilo nuevo es una promesa sin cumplir, puesto que el estilo es impuesto desde afuera al impulso del artista, “ el concepto de <<estilo autentico>> se revela en la industria cultural como equivalente estético del dominio” (Theodor Adorno y Max Horkheimer, 1969, pág. 174), con esto queremos aproximar el análisis de las producciones y consumos culturales de los jóvenes a la realidad de la industria cultural como sistema hegemónico que tiende a la coerción del consumo y la producción artística y cultural.

Ahora bien, no todo está perdido, según Adorno y Horkheimer, en su propuesta crítica hay posibilidades de fundar un estilo y un arte realmente autentico y con sentido formativo, este se encuentra en las manifestaciones artísticas capaces de expresar lo negativo del mundo, los problemas, la inequidad, el hambre, el sufrimiento, la discriminación y la irracionalidad de este mundo que se dice así mismo racional, “la pretensión del arte es también siempre ideológica. Sin embargo, solo en la confrontación con la tradición, que cristaliza en el estilo, halla el arte

expresión para el sufrimiento” (Theodor Adorno y Max Horkheimer, 1969, pág. 175), con esto lo que se plantea, es que en la confrontación con las formas ya cosificadas de hacer y consumir arte, se generan nuevas formas que escapan de lo ya estandarizado, y en estas nuevas formas se puede sustraer y salir un artista o un consumidor de arte de lo ya estandarizado.

La resistencia a la industria es compleja, se puede hacer, pero en ese hacer resistencia se puede quedar integrado, “lo que se resiste puede sobrevivir solo en la medida en que se integra”

(Theodor Adorno y Max Horkheimer, 1969, pág. 176), los consumidores generalmente aceptan los productos estandarizados y repetidos, se convierten en conformistas y se contentan con la repetición de siempre lo mismo. Y uno de los mayores logros de la industria cultural es haber logrado la trasposición del arte a la esfera del consumo, el arte se banaliza y se convierte en mercancía, pero ojo, no todo lo que existe y circula es estilo estandarizado y con fines económicos, hay baches, hay grietas y posibilidades por donde muchos creadores afirman su actitud crítica y auténtica.

Si la industria cultural privilegia y endiosa la imitación de siempre lo mismo, los jóvenes en su acción creativa no solo confrontan los viejos esquemas con sus percepciones y sus realidades, sino que se ponen como agentes activos y creadores, en sus formas de socialización construyen arte que en ocasiones reproduce la industria cultural, pero en otras ocasiones o en ciertas formas de socialización se dan las condiciones para producir arte crítico, y así producir cultura de manera activa.

Además hay que resaltar que lo que se considera hoy en día como industria cultural ha tenido mutaciones en comparación a la época en que fue estudiado por los teóricos de la escuela crítica, de la industria cultural si pudiese hacerse una expansión del concepto no solo participan las

grandes industrias de la cultura y el entretenimiento, sino que, además, un sin número de pautas creadas y emanadas desde abajo, esto es, desde la base de la sociedad que consume y crea de manera espontánea nuevos productos o símbolos culturales, así lo concibe Rossana Reguillo en una consideración más moderada sobre el concepto;

“Las industrias culturales han abierto y desregularizado el espacio para la inclusión de la diversidad estética y ética juvenil... ...Es en el ámbito de los significados, los bienes y los productos culturales en donde el sujeto juvenil adquiere sus distintas especificidades y despliega su visibilidad como actor situado socialmente, con esquemas de representación que configuran campos de acción diferenciados” (Reguillo, CULTURAS JUVENILES; Formas políticas del desencanto, 2012, pág. 41).

Teniendo esto presente, consideramos entonces que aquello que llamamos industria cultural está nutrido de los impulsos creadores de los artistas urbanos, callejeros y todos esos que crean arte a nivel microsocioal de sus localidades y barrios

Nuevas sensibilidades desde Herbert Marcuse

En concepto de *nuevas sensibilidades* en Marcuse apunta a la relación armónica entre razón, imaginación y sensibilidad, que se concreta en las prácticas artísticas y culturales de los jóvenes, el concepto es un tipo ideal si es que puede llamárselo así, puesto que todavía no está *dado* como orden de lo sensible, es decir en el mundo, sino que se encuentra en potencia objetivada en las creaciones artísticas, como fenómeno estético, y consiste en darle *forma* por medio del arte al mundo real, darle forma según la imaginación y la representación, por medio de una proyección

artística. Según Marcuse la reconciliación del mundo artístico con el mundo real devendrá en la medida que se expanda esa nueva actitud como forma de desarticular toda la moral y la cultura dominante, y abrirle paso a lo estético para que transforme la vida social, “La nueva sensibilidad, que expresa la afirmación de los instintos de vida sobre la agresividad y la culpa, nutriría, en una escala social, la vital urgencia de la abolición de la injusticia y la miseria, y configuraría la ulterior evolución del "nivel de vida" (Marcuse, 1969, pág. 30).

Donde se tenga fe en la potencialidad de la imaginación, al servicio de un proyecto que priorice una sociedad libre, graciosa, ligera, y para esto se deberá exigir por medio de las creaciones estéticas una nueva moralidad, una nueva cultura, una estética que sirva como guía y darle forma a una producción estética de la realidad;

“La técnica tendería entonces a devenir arte y el arte tendería a formar la realidad: la oposición entre imaginación y razón, entre altas y bajas facultades, entre pensamiento poético y científico, sería invalidada. Aparecería así un nuevo Principio de Realidad, bajo el que se combinaría una nueva sensibilidad y una inteligencia científica desublimada para la creación de un ethos estético. (Marcuse, 1969, pág. 31)

En este orden de ideas, el concepto de nuevas sensibilidades nos proporciona el reconocimiento de las potencialidades y de la crítica latente o en potencia que emerge de las identidades juveniles, sus prácticas y producciones estéticas manifestadas en el arte pueden o no, ser contenedoras de una nueva sensibilidad, encaminada al establecimiento de una sociedad diferente, sin violencia, más justa y en la cual se evolucione o se supere la actual forma capitalista

que convierte los hombres en sujetos unidimensionales, por medio de la opresión y la dominación cultural.

En esta investigación el concepto de Marcuse nos permite reconocer en las formas de producción artísticas de las identidades juveniles potencialidades de crítica y transformación social, a partir de una praxis estética, una producción artística que manifieste por medio de la imaginación la nueva sociedad;

“La imaginación, unificando sensibilidad y razón, se hace "productiva" conforme se hace práctica: es una fuerza orientadora en la reconstrucción de la realidad: una reconstrucción con ayuda de una gaya scienza, una ciencia y una tecnología relevadas de su servicio a la explotación y la destrucción y, así, libres para las exigencias liberadoras de la imaginación.” (Marcuse, 1969, pág. 30)

La idea entonces apuntaría a comprender en qué medida esas producciones artísticas que son a su vez culturales se convierten en fuerzas productivas del cambio social, claro está que esto no es una afirmación sino un punto ideal al cual se debería llegar, la realización de la nueva sensibilidad implicaría ya la anulación de la división de lo estético y lo real, anulación también del dominio de la industria cultural hacia el arte, un arte que se convierte en vida social.

Esta sería una de las tensiones o relaciones que nos interesa encontrar o explorar en el tema de las identidades juveniles, no solo su relación de sumisión y consumo frente a la industria cultural, sino también sus potencialidades latentes en cuanto al mejoramiento de la sociedad, como esas

expresiones culturales pueden llevar dentro de sí, en bruto, en potencia o en latencia la esperanza de un mundo social nuevo, sin injusticia, sin discriminación y sin violencia.

METODOLOGIA

Para iniciar la justificación o exposición de una metodología, lo más propicio sería aclarar que se entiende antes que nada por la misma, se entiende por lo tanto, como un proceso mediante el cual el sujeto investigador accede al conocimiento de una realidad social, moviéndose por diferentes etapas, en un proceso acumulativo, no lineal, más bien aleatorio pero orientado por los fines planeados, donde la razón del sujeto investigador hace beneplácito y emplea las herramientas teóricas, metódicas y técnicas apropiadas para edificar un conocimiento coherente, para construir una reflexión plausible sobre determinado fenómeno.

Es menester considerar que existen verdades que son relativamente evidentes y necesarias, puesto que sirven como punto de partida y las podemos dar por hechas, el establecimiento de unos *a priori* permiten entonces emprender el camino para darle respuesta a las preguntas por lo social, en este caso consideramos necesario partir de unos presupuestos que le den base a la investigación; 1) damos por hecho de que así como existe una industria textil, una industria automotriz, una industria turística existe una industria cultural, que se encarga de la producción y circulación del arte o los productos para el entretenimiento, la contemplación y el ocio, 2) también partimos de certezas como que la sociedad está en un constante movimiento, que con cada época aparecen nuevas expresiones de socialización que antes no existían, con contenidos tradicionales y renovados, que las nuevas manifestaciones de la sociedad como una u otra agrupaciones juveniles, son expresión de procesos profundos, que están limitados, causados o moldeados por situaciones sociales, políticas, culturales, económicas o religiosas. 3) Otra de la premisas o bases para la edificación de este proceso investigativo es el considerar la sociedad

como un proceso conflictivo, como un conjunto de partes que se intentan ordenar, pero que guarda y manifiesta lógicas caóticas, energías transformativas, fuerzas no previstas, no necesariamente en el sentido marxista ortodoxo de considerar la lucha de clases como el motor de la historia, sino en el sentido más bien de un conflicto mucho más fragmentado en las diferentes esferas y niveles de la sociedad, y para esta precisa investigación, la lucha se libra a nivel micro-social contra macro-estructuras sociales, es la lucha que Simmel expuso detalladamente del individuo contra la sociedad, una lucha que tiene como efecto las más impensables expresiones, es la lucha que empuja la aparición de nuevas expresiones de lo social.

Generalmente la investigación social empírica se dedica al estudio de las opiniones, motivaciones, comportamientos subjetivos y también los hechos sociales objetivos. El avance de la sociología empírica amenaza por sus métodos restringidos la esencia misma de la sociología que es la comprensión teórica, el ejercicio especulativo y crítico de la sociedad. El carácter experimental de la investigación empírica está inspirado en los métodos de las ciencias naturales, y se extiende a todos los ámbitos de investigación sociológica, no se trata acá de desechar la sociología empírica, sino de conocer profundamente sus resultados y reflexionar críticamente sobre sus principios. El problema de la sociología empírica es la negación de la crítica. (Horkheimer & Wiesengrund Adorno, 1969). Ahora bien, la crítica no debe ser una especie de procedimiento para coartar los métodos ya establecidos, acá se entiende como una manera de hacer avanzar hacia la reflexión sociológica los métodos empiristas. Esto que se plantea es para fundamentar la importancia de considerar el proceso investigativo como un proceso artesanal, donde el artesano define los criterios y las técnicas para moldear su pieza, además de afianzar la necesidad de comprender a la vez que se hace crítica teórica sobre la sociedad.

Ahora bien, teniendo estas consideraciones a priori sobre la sociedad o lo social podemos exponer como ha sido el desarrollo de esta investigación, además en aras de perseguir cierta disciplina o rigurosidad para la exposición de la metodología, se establecieron unas preguntas guías para darle momentos a la narración del proceso investigativo; ¿cuál es el tema?, ¿qué clase de investigación es; enfoque?, ¿idea de partida?, ¿cuáles conceptos que guiaron la investigación, criterios o justificación?, ¿cómo se conformó el objeto-sujeto de estudio, criterios?, ¿Las técnicas utilizadas para la recolección de datos?.

El tema: el tema que se desarrolló en esta investigación es la articulación de un sector social; los jóvenes con las industrias culturales, y como esta relación se manifiesta en las prácticas de consumo y producción cultural. La idea nace como interés investigativo en el marco de un proyecto interinstitucional “Clubes Juveniles” ejecutado por un equipo de profesionales y estudiantes de la Universidad de Antioquia, en el proyecto el contacto directo con las organizaciones y los grupos juveniles de la ciudad posibilitaron el interrogante por conocer como esos grupos reproducen unos códigos culturales.

Desde allí se comenzó a edificar el tema, y a medida que se avanzó en las lecturas se le fue dando consistencia y forma, las herramientas teóricas que tomamos para darle cuerpo al tema fueron esenciales, el concepto de *industrias culturales* de T Adorno Y Max Horkheimer nos permitió comprender como funciona el gran sistema de símbolos y productos culturales, bajo que lógicas funciona, y cuál es su capacidad de cooptar los individuos. Se vislumbró desde los primeros acercamientos a las experiencias juveniles que de allí emanaban un conjunto de prácticas creativas y originales con evidentes o sutiles contenidos político-sociales, estrategias y acciones que ponían a los jóvenes como hacedores de la cultura y su entorno, en este aspecto se utilizó la

categoría de *nuevas sensibilidades* de Herbert Marcuse, que básicamente expresa la capacidad de interpretar y transformar el entorno por medio de una praxis estética o artística.

Enfoque: El enfoque acá implementado es el cualitativo, donde la generación de conocimiento es un proceso flexible, que enfrenta las diferentes subjetividades involucradas con las realidades concretas del mundo, “*en donde las contradicciones entre los elementos esenciales de los fenómenos impulsan los cambios cualitativos de la realidad*” (Soriano, 1983, pág. 10), En este sentido la investigación se convierte en una articulación de la realidad, donde los métodos y técnicas permiten abstraer de la realidad las determinaciones para ponerlas en el plano lingüístico o analítico. La tarea consiste entonces en darle forma a una realidad cambiante, ambivalente, que se escapa de entre los dedos, pero a la cual se le da unos límites con los conceptos y la manera de formular las conjeturas que conforman el proceso investigativo. Por ende la importancia de la combinación de los datos recogidos con la teoría “*Integramos nuestras ideas con la recolección y análisis de datos, y generamos nuevas ideas y construimos a partir de las ya existentes. Tener ideas y teorizar sobre nuestros datos es esencial a la empresa investigativa*” (Coffey & Paul Atkinson, 2003, pág. 168). Teniendo presente que si bien el trabajo empírico es fundamental, la interpretación y utilización de teoría es también fundamental para la construcción de la investigación.

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos: Se implementaron diferentes entrevistas, donde se discutió alrededor de elementos guías, como las prácticas, los espacios, los valores de dichas expresiones, los rituales, estilos y otros elementos que emergieron a medida que se desarrolló la recolección de la información. Dos formas de socialización vistas a través de las entrevistas, y dos formas de socialización diferentes, cada expresión con sus particularidades, sus grados de consumo, sus rituales, sus prácticas y producciones culturales: Parkour y Frikis, dos

formas de socialización quizás distantes entre sí, pero con cosas en común, por ejemplo, todas participan en algún nivel de la industria cultural, del consumo y de la producción cultural mediante prácticas y rituales.

Dar cuenta de una dimensión cuantitativa no es nuestro interés, sino más bien la reflexión crítica, concreta y cuando se es necesario especulativa sobre el fenómeno, de tal manera que permita su comprensión general, y lograr así un cometido ético de toda investigación, aportar al entendimiento y conocimiento de los fenómenos, sobre todo cuando se trata de manifestaciones poco exploradas por la sociología como en este caso, por su reciente aparición histórica en la ciudad de Medellín, en este orden de ideas, se utilizó el apoyo de información de todo tipo, prensa, redes sociales, videos y documentos sobre estas expresiones para complementar un conocimiento general y así emprender la edificación del fenómeno como sociológica.

ANÁLISIS DE INFORMACION

Los Frikis; entre las pasiones, la organización y la cultura.

Lo que caracteriza esencialmente a **los frikis** es la posibilidad de tener un conjunto de aficiones o alguna afición, a las cuales entregan sus pasiones o casi como una adicción la cual viven casi hasta la locura, el termino friki viene del inglés y quiere decir extraño o raro, la *forma de socialización friki* inviste un conjunto de prácticas, ornamentos y valores que son “extraños” según ellos, que no hacen parte del tipo de joven generalmente presentado en los medios de comunicación, *“el friki es diferente por su forma de desarrollo social, por las prácticas que tiene, por las cosas que le gustan, por la intensidad con la que viven sus pasiones”* (David). Grupos de personas que comparten gustos específicos, Puede gustarle uno o varios de los siguientes productos, el manga, las series japonesas, el anime, los videojuegos, las películas, las sagas, la literatura, los comics, la ciencia ficción en cualquier presentación, además de la fantasía, súper héroes, terror, literatura negra, literatura de espías, música japonesa, música coreana, juegos de roll, entre otras variedades de productos, géneros y prácticas que los caracterizan.

Orígenes del mundo friki

Un texto especialmente útil para la comprensión del fenómeno friki, teniendo en cuenta la escases de investigación sobre este tema en lengua española fue; *“LA BÚSQUEDA DE NUEVOS VALORES, REFERENTES Y MODELOS EN UN MUNDO LÍQUIDO: EL REFUGIO DE LA CULTURA "FRIKI" EN ESPAÑA”*, en esta tesis doctoral se hace un útil recorrido por fenómenos fundadores y hechos históricos, acá tomamos lo específico al fenómeno en su origen en EEUU y Japón, también fueron de alta utilidad algunas reflexiones sobre el fenómeno friki en relación a

los valores, la economía, el mundo virtual, y sobre las prácticas y conocimientos diversos que se cultivan al interior del mundo friki, se tomó sobre todo para obtener datos concretos sobre el fenómeno friki, y si bien esta investigación fue desarrollada en España, la similitud de la cultura friki hispanohablante es amplia.

Lo primero que se debe formular para darle forma a la especificidad del fenómeno, es la cuestión de si son diferentes al resto de la sociedad, y en que consiste esa diferencia, puesto que así mismo se reconocen como raros, y la sociedad también los considera raros y excéntricos, en este sentido, se debe explorar y considerar el interior del mundo friki, un mundo instituido a partir de las más diferentes manifestaciones que se crean a partir de la imaginación, donde los mitos, los héroes, la ciencia y lo inexplorado toman cuerpo en historias fantásticas, alejadas de retratar la vida real, son así, mundos fantasiosos donde la realidad toma cuerpo en la imaginación. En este sentido identificamos ya una manera de salirse de la realidad moderna, una huida del trabajo, las relaciones familiares, la educación oficial, una huida temporal, puesto que los frikis, también desempeña roles cotidianos como estudiar o laborar. Pero es precisamente el interior del mundo friki una salida, a un mundo de aventuras y aficiones en el tiempo de ocio.

El origen de los frikis tiene lugar en la sociedad norteamericana, sus primeros eslabones los encontramos desde principios de siglo XX, donde se publican las primeras revistas de historietas, revistas pulp, productos que adquieren gran popularidad; 1926 primeras revistas de historietas, 1938-39 aparece Batman y Superman (popularizando el Comic de superhéroes. 1955 novela El Señor de los Anillos, 1974 primer juego rol Dungeons & Dragons, da origen a los juegos de rol, 1974 se publica La Guerra de las Galaxias, en la década de los 90 se desarrolla la informática y con ella el mundo red. Estos son algunos hitos claves que han marcado la historia y

el desarrollo de lo que hoy se conoce como la cultura friki, estos acontecimientos tuvieron fecha en su país de origen EEUU, pronto comenzarían a expandirse por el resto del mundo occidental, a Colombia, o por lómenos a las grandes urbes, los productos frikis comenzaron a comercializarse en los 80s, sin hablar aun de una conformación de una comunidad friki que se reconozca como tal así misma, acá estamos haciendo referencia a esos productos que son epicentros de la comunidad friki, y les de origen. En EEUU las primeras palabras que se utilizaron para referirse a los jóvenes que no se asemejaban al joven normal fueron *nerd*, o *geek*, con ellas se referían a los aficionados a las matemáticas, la ciencia, y la ciencia ficción, (García, 2014, pág. 114), para el año 66 se estrena la serie Star Trek.

En el año 1966 cuando se estrena la mítica serie de culto para el público friki Star Trek, y cuando comienza a hablarse de un fenómeno *freak* en EEUU, abanderado por el intérprete Frank Zappa y su banda Mothers of Invention, en esta época los *freaks* son los miembros de una subcultura poco definida, con estilo post-hippie y pre-punk de corte bohemio, que se manifiesta de forma eléctrica pidiendo ante todo libertad e incorporando al credo hippie una reivindicación por el fin del sexismo. Son, de cierta manera, los “amantes de los raro” seguidores de lo diferente y a menudo de lo chocante. Mediante este amor a la diferencia, el mensaje que transmiten es que todos somos igual de dignos y válidos, nadie es superior a nadie y nadie debe ser discriminado por su forma de pensar, vestir o comportarse. También se llamaba *freak* por extensión a todo tipo de gente rara e inadaptados sociales, entre los cuales estaría el perfil

de lo que hoy llamaríamos frikis y que en EEUU comenzara llamándose nerds y geeks. (García, 2014, pág. 118)

Según la cita anterior, en los años 60`s ya estaba desarrollando un fenómeno que sería precedente del fenómeno *friki*, por lómenos, muchos de estos valores y premisas en el fenómeno que nace con Stark Treek los *freaks*, por ejemplo; la idea por acoger lo raro, lo excéntrico, lo diferente se convierte en pilar de la subcultura friki que nace algunos años después. Además otras denominaciones como nerd, ñoño, geek, han sido populares y asociadas comúnmente como los jóvenes frikis.

En, 1972 se publica el primer videojuego comercializado masivamente por Atari llamado Pong, desde allí comienza una carrera de desarrollo de los videojuegos y tras de sí, la consolidación de un gran porcentaje de jóvenes seguidores que se reproducen con las generaciones (García, 2014, pág. 119). Hoy en día los *gamers* hacen parte de la comunidad friki, como un grupo con un gusto particular, y hacen parte de una industria multimillonaria a nivel mundial.

Un evento fundador de la cultura friki en EEUU y que luego se extiende a un gran número de países es la *ComicCon*, la primera versión se realizó en 1970 en San Diego, desde allí se ha ido extendiendo primero a diferentes países de Europa luego a países de Sur América, en Medellín el festival se realiza desde 2013, convocando a gran cantidad de público y agrupando las diferentes ramas del mundo friki. En el 74 con la primera versión de Dungeons & Dragons se le da origen a una tendencia esencia del mundo friki, el juego de *rol*, una de las practicas más emblemáticas del mundo friki, con este tipo de juego, la imaginación de cada participante tiene la libertad de

desarrollar un rol, según la propia espontaneidad de la historia, el guion no está prescrito, y cada quien le da vida a su personaje según sus propios criterios.

En los años 80 empieza a llegar a América Latina el Anime Japonés:

“A pesar de todo eso, la buena respuesta de su joven público no se hizo esperar. Toda una generación de niños, y no tanto, estaba pendiente y disfrutando de aquellas fantasías de distancias remotas. **Las hicieron parte de su vida y de su infancia**, aún sin saber que eran, de donde venían o cómo se llamaban. De esa forma gente como mi tío Jorge se hicieron adeptos de Meteoro, y sellaron el comienzo de una relación muy especial con el animé, que se extendería incluso a sus hijos en años posteriores.

Eran los primeros pasos, allá por finales de los 70's, pero ya vislumbraban un brillo especial que no tardaría demasiado en llegar de la tierra del sol naciente” (Rizzo, 2015)

Es necesario entonces, comprender la importancia de la cultura japonesa a la hora de poner su parte en el mundo friki, el anime no solo caló en la mentalidad de quienes son frikis, sino que la sociedad en general ha absorbido en gran medida el anime japonés. Estos son solo algunos momentos importantes que darán forma a la cultura friki, pero el hito quizás más importante es la creación del internet, y con él, la expansión de la información y el fenómeno friki por todo el mundo.;

“es a partir de la creación del internet que la realidad friki se convierte en un fenómeno internacional, ya que pone en contacto a aficionados de distintos lugares del mundo, que

empiezan a moverse en círculos cada vez más amplios e interconectados” (García, 2014, pág. 126)

Además de la posibilidad de conectarse con otros fans, el internet posibilita el acceso fácil y rápido a cualquier contenido, series, anime, cine, música, etc., el material subido en la red es de fácil acceso, garantizando cierta democratización sobre los materiales, hay que añadir además, que el internet ofrece la posibilidad de circulación de saberes y críticas frente a los productos, el hecho de que todos puedan opinar promueve la reconstrucción continua de esos mundos simbólicos que consumen y los reinterpretan de manera colectiva.

En los noventas los fenómenos que acompañaron la etapa de niñez de los que hoy son frikis jóvenes entre los 20 y 30 años, están asociados a la masificación de la *Play Station* la consola de SONY, la popularización de series como, *Dragón Ball*, *Pokemon*, *Sailor Moon*, *Los Caballeros del Zodiaco*, entre otros animes japoneses que marcaron la infancia de la generación de los 90's, de ahí hasta la actualidad la cantidad de series japonesas son incontables.

Los Otakus, los roleros, los mil espadas, los gamers, el cinéfilo, el coleccionista, el cosplayer, entre otros diversos submundos del mundo friki, son todas aficiones con altos grados de imaginación, donde generalmente la fantasía toma partida, “los frikis suelen rechazar los temas más mundanos, la vida real del día a día les parece aburrida, gris, o en ocasiones hostil, por lo que prefieren volar en las alas de la imaginación” (García, 2014, pág. 161), muchas de estas ficciones frikis han sido acogidas por grandes sectores de la población no frikis, niños y jóvenes no frikis consumen por todo el globo los productos que se han institucionalizado dentro de la comunidad friki, aun así, por otro lado tenemos además que muchos productos frikis son impopulares y son

ellos quienes más los consumen, así los frikis se mueven entre unas prácticas raras y unos materiales altamente comerciales.

Teniendo presentes que mucho productos se hacen frikis (existen antes de ser frikis) y otros salen del mundo friki hacia el exterior, hay que aclarar que la cualidad de ser Friki corresponde al uso que se le da al interior de la socialización, y como se nombre x o y producto;

“El motivo más moderno que convierte a una afición más o menos corriente en una actividad friki es la propia creación de la etiqueta que arrastra consigo categorías antes consideradas normales; por ejemplo, en el ámbito literario, autores clásicos como Asimov, Poe, Lovecraft, o el propio Tolkien, se han considerado generalmente como grandes autores de su género(ya sea ciencia ficción, misterio, terror o fantasía), pero han empezado a considerarse “autores frikis” desde el momento en que sus obras y los seguidores de sus obras han recibido esa etiqueta (García, 2014, pág. 163)

Sobre los frikis

Así diríamos que la realidad es que muchísimos jóvenes son aficionados a series o videojuegos, o a literatura de ciencia ficción, pero no han adquirido un autor reconocimiento como friki, como pertenecientes a una subcultura específica, a una manera de socialización particular.

Tenemos entonces que los frikis invierten amplias partes de su tiempo para disfrutar de esas aficiones que les permite conformas su propia identidad, en cada serie, cada libro, cada juego pone al individuo friki al frente de un conjunto de valores y experiencias que conforman esa

afición particular, los pone frente a valores y símbolos que toman como suyos, los interiorizan y configuran su propia subjetividad o visión del mundo en esta relación con sus pasiones.

Hay que reconocer que el repertorio de producción cultural que puede consumir el friki es amplio, sin embargo acceder a ese mercado es particularmente complicado por las condiciones económicas de la mayoría de jóvenes de la ciudad; así lo expresa David haciendo una diferenciación del friki norteamericano y el friki latino, el de Medellín en concreto; por un lado el friki latino lo es de noche, de día, en la escuela, en la universidad, con la familia, en el trabajo, el friki latino lleva su estilo friki a todas sus esferas sociales, a diferencia del norteamericano que es friki solo en su casa o con su pequeño grupo de amigos, otra particularidad del friki latino es que desarrolla amplias habilidades virtuales para acceder a los productos que consumen, debido a su incapacidad de estar continuamente comprando productos importado y originales, desenvuelven habilidades y destrezas en el manejo del mundo virtual, incluso aprenden a dibujar y escribir sus propias historias, “ *al ser una amenaza se convierte en una potencialidad, al obligar a los frikis a generar nuestros propios productos y a conseguir la manera de acceder a ellos*”(David Betancur- Pepe).

El anime, y el acercamiento en general a los productos frikis permite no solo entretenimiento sino como lo hemos mencionado la circulación de unos saberes que comúnmente no son adquiridos en otras esferas, así lo expresa Mateo en el minuto 4, cuando habla del protagonista de Samurai X un anime japonés, que ilustra la vida de quien antaño fue asesino, y ahora se dedica a defender las causas de los más débiles;

“trata de un individuo, que antes era un asesino, llamado kenchin kimura, y se convierte a luchar por las causas de los más pobres y más desprotegidos, y muestra

toda la cultura japonesa de la era Tokugawa a la restauración Beiji, y como eso empieza a influir en el cambio de las políticas japoneses, y el protagonista hacia frente a los más totalitarios y malos” (mateo mint 4)...

“el samuray con su técnicas, ... la cultura lo enaltecía como héroe, y él se ponía no con el poder, sino a pelear contra esas lógicas del poder... y hay una confrontación entre el poder y la justicia y como él entendía la justicia como la protección a los más desfavorecidos. Y eso en mi concepto es una mirada de sociedad diferente que se dio en la en la transición de la era tokugawa a la restauración Beiji en Japón”(minuto 7)

Es así como lo frikis construyen un cuerpo de símbolos y valores a partir del consumo de sus productos son valores encarnados en las historias fantásticas e históricas en muchas ocasiones, historias que involucran otras culturas y expresan también los conflictos sociales de esa cultura, es este acercamiento el que permite una expansión del pensamiento de los frikis y una reflexión sobre la vida también a partir del consumo de los productos frikis como el anime.,

Los frikis en la ciudad están fuertemente organizados, los reúne la (*red cultural juvenil comunidad underground de Medellín*) celebran festivales, participan de programas institucionales, constantemente se reúnen para socializar, para jugar, para compartir, para crear y para participar como agentes activos en la vida de la ciudad, adquieren las características de una identidad juvenil, los símbolos, lo organizacional y la cantidad de adscritos los ubica como identidad juvenil. En este orden de ideas se concluye lo siguiente; su capacidad de organización les permite formar unos lazos fuertes y duraderos en sus formas de socialización, sus prácticas no son una afrenta al orden o a la institucionalidad, más bien son una afrenta a la violencia, al

egoísmo, al folclor más popular, y se convierten en núcleos formadores de jóvenes creativos y habilidosos, que por medio de la contemplación de sus series o el juego que sea que los reúna, logran construir un micromundo-motor de formación para “ñoños” constructores de cultura.

La alta capacidad de desarrollar habilidades para adquirir y crear sus productos, su nivel organizativo, las diferentes habilidades y destrezas que aprende un friki en sus círculos de socialización, les permiten por medio de prácticas como el juego y el consumo de sus productos, ser portadores de desarrollo cultural, se podría tranquilamente afirmar que hoy la comunidad friki en la ciudad es una sólida fuerza creadora de jóvenes talentos con habilidades muy particulares.

Así se conciben ellos su propia labor:

“El termino friki hace referencia a un montón de ñoños y ñoñas, gente que de por si son muy creativos, sumamente inteligentes, que tienen la capacidad siempre de estar intentando encontrar a través de la percepción de sus medios nueva formas de expresión del mundo, no se dan cuenta muchas veces todo lo que saben, hasta que se topan de frente con lo que hacen, conocen tendencias organizativas, conocen procesos en los que se mueven a través e la forma política, se organizan con otros grupos, generar interacción, generan productos, generan bienes culturales”

(entrevista pepe mnt 4:40)

Pensando en que los frikis ya se reconocen y se saben a sí mismos cómo creadores de cultura, pensaríamos entonces y siguiendo a Adorno y Horkheime, que la conformación de estos grupos en las sociedades actuales obedece a la vida masificada y estandarizada, es decir, el grupo es una coraza donde el individuo se diferencia y se protege de la masificación, grupos con contenidos

reinventados, que precisamente responden a esa búsqueda del individuo por darle sentido e identidad a su experiencia de vida. Por lo tanto los Frikis logran consolidar una identidad en tanto su alto grado de organización en la ciudad. Además debido a que su accionar cultural no se ve solo limitado al consumo, sino que discuten, transmiten y reformulan unos saberes que les permiten a través de unas prácticas de ocio, entretenimiento o estético-culturales convertirse en productores de

El Parkour; practica estética y valores otros.

El **parkour** o el arte del desplazamiento, como también lo llaman quienes dominan el argot alrededor del parkour, algunos lo consideran deporte, otros una disciplina física, otros una práctica urbana, tiene nacimiento en Francia a finales de la década de los 80's y sigue desarrollándose durante los noventa, expandiéndose en el siglo XXI a otros continentes del mundo como una práctica urbana globalizada.

El parkour encuentra su antepasado en un método de entrenamiento llamado el Método Natural (MN), elaborado por Georges Hébert 1875-1957, un militar, bombero y educador físico francés, quien durante sus incursiones a África como militar quedaba asombrado de las altas habilidades y capacidades físicas que desarrollaban las personas en un ambiente natural, así se inició la formación de un método de entrenamiento físico el cual tiene como fundamento el desarrollo de las habilidades físicas, viriles y psíquicas para la superación de situaciones concretas. La conformación del método natural implica una fuerte elemento ético y moral, como fundamento del MN dichas habilidades deben ser útiles para la solución de problemas y ayudar a otras personas, “De este desarrollo surge el concepto principal de MN *etre fort pour etre utile*.

Individuos capaces de adaptarse al entorno y responder de un modo altruista” (Martínez, 2015, pág. 80). En este orden de ideas el ancestro del Parkour tenía como base moral el altruismo, la ayuda a los otros y la exaltación de valores como la lealtad y el honor, “ser fuerte para ser útil a los otros” (Martínez, 2015, pág. 81).

El parkour como habíamos mencionado tiene su nacimiento a finales de los 80`s y principios de los 90`s, cuando Raymon Bell junto a su hijo David Belle, quien se considera el fundador del parkour, y otro grupo de familiares y amigos comienzan a explorar de manera deportiva, acrobática y técnica los diferentes lugares generalmente periféricos de grandes ciudades francesas, “fue David Belle quien introdujo toda una serie de conceptos aprendidos de su padre” (Martínez, 2015, pág. 89). Los primeros fundadores crearon métodos y sistemas de entrenamientos donde se reproducían los valores del Método Natural, a la vez que se iba configurando poco a poco la nueva práctica, desde sus inicio los grupos de parkour generaron cohesión basada en el esfuerzo individual, se apoyaban y se exigían mutuamente para la superación y el logro de objetivos.

“ De esta manera, fueron codificando la práctica encontrando, explotando nuevos espacios y construyendo movimientos a través de la imaginación, leyendo espacios, a la vez que se preocupaban por encontrar desafíos ante los que poner en juego todo su potencial, enfrentándose a acciones que comportaban un gran riesgo, pero que eran asumibles a partir del entrenamiento” (Martínez, 2015, pág. 95)

Al parkour tiene como esencia subvertir la manera establecida en que se utiliza el espacio, su accionar sobre el espacio combina altas dosis de imaginación, reconstrucción del espacio social, y movimientos altamente visuales, así quedó plasmado desde sus orígenes, una actividad que implica entonces disciplina, riesgo, y cierta valentía para asumir ese riesgo. La aleatoriedad y armonía de los movimientos, la exploración del espacio y la fluidez dotan al parkour de unas grandes cualidades estéticas y artísticas.

Desde sus orígenes también quedó la huella de la no competición como pilar ético, el parkour no se practica para competir o ganar premios, sino para ayudar a otros, para conocerse más a sí mismo y superarse física y mentalmente, este conjunto de valores y habilidades físicas son la esencia inicial del parkour. Como muchas prácticas emergentes, en su corto desarrollo histórico, el parkour se ha visto envuelto en diferentes contradicciones con sus propios valores, debido a su contacto con los mass media, cabe resaltar que es el componente estético es que nos enlaza directamente con una praxis de creación de pautas culturales, además abre la posibilidad de una nueva sensibilidad, pero es también este componente estético del parkour el que lo hace espectacular, bello, así mismo le permite ser introducido o absorbido por la industria cultural. Este elemento estético del parkour podría ser justificado de diferentes maneras según la propia concepción de estética sobre la cual se apoye.

Profundizar sobre las implicaciones de desarrollar una teoría estética propia de la acción corporal del parkour estaría lejos del alcance de esta investigación, asumimos entonces que aparte de lo armónico de los movimientos, al momento de la experiencia estética (espectador) del que contempla la práctica, existe en el hecho de explorar los espacios una experiencia estética, en la cual los espacios urbanos ya preconcebidos, son delineados con una lógica propia del traceur, el practicante de parkour en su desplazamiento delinea un camino que él diseña interiormente a

medida que explora y redescubre los espacios con sus movimientos; “Es decir, el carácter estético de la actividad esta supedita al carácter exploratorio de la ciudad para poder encontrar diferentes oportunidades de movimiento que permiten poner en jaque las estructuras urbanísticas como elementos inmóviles” (Martínez, 2015, pág. 138)

El parkour ha incursionado desde sus inicios en los medios de comunicación, generalmente a partir de los medios audiovisuales, en un principio en Francia, pronto en diferentes lugares del mundo donde sus primeros fundadores empezaron a participar en espectáculos, campañas publicitarias, documentales, videoclips, videos musicales, e incluso cine, el parkour ha sido rápidamente mediatizado por su potencialidad estética, la primera película donde el parkour se considera un elemento central es en “*Yamakasi: les samuráis des temps modernes*” (Ariel Zeitoun y Julian Seri. 2011) en esta película y generalmente en el cine, se ha relacionado el parkour con la marginalidad y los sectores bajos o populares de las ciudades, el parkour aparece como una práctica espectacular y relacionada con la marginalidad y la persecución, así mismo identificable en la exitosa cinta *BELIEVE* 13, (Pierre Murrel)2004, donde el propio David Belle es protagonista, esta cinta ejemplifica el contraste entre los dos mundos urbanos que coexisten en una misma urbe pero que entran en conflicto continuamente, la ciudad y la ciudad marginal, el parkour se desarrolla siempre en relación a ese origen urbano-underground, la persecución, la ruptura de las normas, la exclusión social, la corrupción y la justicia son elementos que juegan en el desarrollo de esta película, otras películas como *Babylon A.D* (Mathieu Kassovitz. 2008), *The Prince of Persia: The Sands of Time* (Mike Newell, 2010) y *Casino Royal* (Martin Campbell 2006) estas u otras películas han llevado el parkour a escenarios masivos, en este sentido el parkour por su gran potencial armónico tiene a ser visto como un espectáculo por la industria cultural.

Quienes inician en esta práctica comienzan un proceso mediante el cual perciben el espacio de manera diferente, sabemos que desplazarse es una actividad natural y necesaria en el ser humano, digamos entonces que existe un desplazarse construido de manera social limitado por unos códigos de comportamiento ligados a una tradición cultural y unos espacios en particular dispuestos y establecidos para ese desplazamiento, en el Parkour ese desplazarse natural comienza a ser pensado de otra manera, ya no es desplazarse como un medio para llegar a un lugar, sino desplazarse como la finalidad misma de la práctica: *“anula la finalidad de los movimientos cotidianos que usualmente buscan desplazarse para alcanzar un lugar determinado”* (Díaz, Diciembre 2013-Marzo 2014, pág. 88). Un desplazarse tecnificado, espontáneo, armonizado, veloz y que rompe con los límites espaciales diseñados para ello, en este sentido es donde la dimensión espacial se convierte en esencial para el practicante, puesto que es en el espacio donde el arte del desplazamiento toma sentido y realidad.

El Parkour presenta sus propias lógicas, efectivamente se ha convertido en una práctica colectiva de grupos articulados entre sí, con unas territorialidades específicas, con unos rituales específicos, y una organización, además de albergar un conjunto de valores que configuran sus relaciones interpersonales, su visión sobre la vida y el mundo, valores propios del Parkour sobre los que volveremos más adelante, los “trazadores” (así se les llama a quienes practican el parkour), agrupados moviéndose en apariencia al azar, corriendo, haciendo acrobacias y sorteando obstáculos utilizando los movimientos de la manera más armoniosa y técnicamente posible, a eso es lo que llamamos Parkour. Si bien esta práctica se aparece en principio como un deporte, no está cobijado por ninguna organización estatal y supranacional que rijan sus normas, lo que la hace deporte es la posibilidad que existe de mejorar las habilidades físicas, psíquicas y sociales, en una práctica regular y orientada por ciertos principios o conductas que la hacen ser particular; “

complejo entramado de movimientos al azar que se propone un deslizamiento duradero por las superficies tanto urbanas como naturales” (Díaz, Diciembre 2013-Marzo 2014, pág. 88)

Lo meramente técnico, motriz, mecánico o físico son las habilidades concretas que desarrolla el trazador, mas allá de eso, los valores que emergen de ésta práctica, el contexto social y relacional en la cual se realiza esta práctica a pesar de la individualidad de los movimientos, es lo que llamamos la cuestión socio-cultural que más nos interesa analizar, puesto que se hace indudable que en estas relaciones sociales vivenciadas por los jóvenes se configuran unas identidades cargadas de pautas y posiciones frente a la realidad y el mundo en el que viven.

El Parkour es considerado un deporte urbano que combina destreza física, destreza mental, superación del miedo, constancia y la idea por superar cada obstáculo posible y trazar cada camino posible, se ha convertido en una *forma de socialización de jóvenes* que va más allá de ser una disciplina física, decimos que va más allá porque la práctica del parkour contiene unos valores y principios singulares, por ejemplo hacen fuerte énfasis en la *no competición* como un principio filosófico del deporte, fuertemente anclado en el imaginario de los jóvenes que desarrollan su identidad en relación a esta práctica, la competición se libra con cada uno en su interior, y consiste en superarse cada vez, a través de la constancia y la disciplina de la práctica, la idea es desarrollar cada vez mejores movimientos, otro de sus principios es crear movimientos armónicos, estéticos y bellos a la vista, en su definición más técnica como nos cuenta Sebastián :

“ el parkour consiste en desplazarse de un punto A a un punto B utilizando el cuerpo, utilizando un espacio rural o urbano de la manera más fluida y rápida posible, a esto se le agregan acrobacias para embellecer el movimiento” (Sebastian, entrevista), quien ha visto practicar parkour no puede negar lo atractivo y armónico de los movimientos que se ponen en juego, el

estilo de los *trazadores* es tranquilo, sencillo, sus prendas son anchas y cómodas para tener la libertad motriz necesaria.

En Medellín Diferentes agrupaciones de jóvenes que se articulan alrededor de esta práctica, se reúnen ocasionalmente y tienen eventos a nivel de ciudad con cierta regularidad. Por ejemplo Medesplazo, es una organización que agrupa en eventos regionales los diferentes grupos de la ciudad y de zonas regiones cercanas, puede albergar a más de 20 a agrupaciones. Para ellos esta práctica es transformativa, así lo reconocen quienes así lo han experimentado, es abundante el material audiovisual en internet de estos jóvenes mostrando sus habilidades, no solo de jóvenes de todo el mundo, sino sobre todo los de la ciudad de Medellín, Sebastián nos cuenta *“algo que adoptamos es hacer videos, una forma de plasmar nuestro proceso y con esos videos que hacemos podemos motivar a más personas a que sigan evolucionando o a que comiencen en esta disciplina”*(mnt 10:00, entrevista sebastian), en este sentido, se lee en esa actitud de manifestarse, de difundir, de difuminar la práctica del Parkour, el ideal de que más jóvenes se unan y se motiven a iniciar en el proceso, o para reforzar la convicción de los que simplemente siempre quieren mejorar, el Parkour es leído así, una práctica que combina lo deportivo, lo estético, lo ético y lo disciplinar, configurando formas juveniles de socialización con unas prácticas, valores y rituales característicos, en ese sentido los que lo experimentan optan por su difusión audiovisual, para que otros se motiven a tener la experiencia, ellos saben que han transformado algo en ellos y que es positivo lo que ha devenido de la práctica para su propia vida, así lo afirma sebastian;

“En el Parkour todos comienzan porque es algo impactante, pero luego...pero luego de que llevas un tiempo te das cuenta de que es algo más profundo, se trata de cómo me siento y los valores que a uno le dejan, cuales son; la

constancia, uno sabe de qué tiene que practicar día a día y de que solo así, es que se logra un verdadero objetivo, y de que eso se puede aplicar para cualquier circunstancia de la vida, para el estudio, para ser bueno en el trabajo, para ser un buen lector”(Sebastian, mnt 02:00)

Los jóvenes inmersos en el mundo del Parkour absorben esos valores y los reproducen en las otras esferas de su vida, en sus demás círculos sociales, así lo reconocen, saben y expresan el gran desarrollo individual que les ha aportado esta práctica.

El Parkour funciona con una lógica diferente a la gran mayoría de deportes de la época moderna. En una sociedad donde todos los deportes se hacen objeto de la industria cultural, alrededor del deporte en el mundo moderno giran los símbolos, los ídolos, las marcas, los públicos, las industrias, los eventos mundiales etc., una variedad de elementos que constituyen la industria cultural del deporte, y tiene la capacidad de incorporar cualquier práctica deportiva al movimiento económico. El parkour que tiene como núcleo el principio de la no competición, es portador de un valor diferente, un componente ético-otro al que reina en el mundo del deporte actual, una posibilidad encerrada allí en el parkour, pero que cada joven que lo practica se hace portador de ese valor, cada joven tiene la conciencia de la no competición, allí no se lucha por un camino ganador, en el parkour cada trazador ubica su camino, sus obstáculos y emprende la ruta, su papel para con el otro es más bien de animarlo, aplaudir los logros, orientar y acompañar. De alguna manera cada uno es triunfador en la medida en que se va superando a sí mismo.

CONCLUSIONES

Introducción a las conclusiones

Cada generación de jóvenes trae consigo nuevos códigos sociales que los caracterizan y diferencias de las otras generaciones, en la actualidad los jóvenes son vistos por el mercado como clientes o como portadores de nuevas tendencias explotables económicamente, y lo juvenil se ha convertido en el emblema de los medios de comunicación para sembrar un tipo de joven aceptable y legítimo.

Pero cada generación trae consigo también sus propias energías, la energía inherente a la juventud, a veces rebelde sin causa, a veces con causa, otras sin rebeldía, pero siempre impredecible en el futuro, esas energías de cada generación son las que se manifiestan y deben ser pensadas y reflexionadas desde sus núcleos valorativos hasta sus prácticas más cotidianas, y esta reflexión es un intento por darles voz, por reconocerlas como fuerzas activas en la realidad de la ciudad.

Además que si bien es evidente que existe una incertidumbre y un desazón para con el sistema que los rodea, existe también la idea de la posibilidad de cambiar las cosas, a partir de todas las inequidades y vacíos del mundo moderno los jóvenes construyen y levantan sus propios mundos sus propias maneras de participar en la construcción del mundo. Esto significa observar su accionar en el marco de un accionar para con la sociedad que los rodea.

Conclusiones específicas

Diferentes autores concluyen en que desde hace varias décadas existe un desvanecimiento del ideal de futuro en las generaciones de los jóvenes, este desvanecimiento de la construcción de un proyecto colectivo viene dado por las diferentes crisis globales, guerras, exclusión de grandes sectores poblacionales urbanos de las posibilidades del desarrollo económico y social, un espacio óptimo desplegar la vida en sus derechos y libertades, todo esto ocasiona que esa no proyección o desesperanza en el futuro, abra paso a la desviación de la fuerza imaginativa por otros canales, el canal del presente, en el presente los jóvenes concretan, desatan, desfogon, objetivan, cristalizan su propia voluntad creadora, en ese sentido la disciplina día a día del trazador, o el disfrute de la literatura japonesa de un friki, el trazador pone a disposición su cuerpo para sortear los obstáculos en el espacio público, el friki, pone a disposición su organización para expandir y recrear la cultura friki, existe un constante accionar en el presente, ambas formas juveniles se apropian temporalmente del espacio, lo dinamizan con las practicas, simbolizan y politizan lo que sin ellos sería solo cemento, los jóvenes en sus maneras de reciprocidad intercambian saberes que se concretan en sus producciones artísticas, sus prácticas deportivas o recreativas, en este sentido dando paso a un círculo de prácticas positivas en el sentido de la creación cultural y la formación de seres humanos que se forman en la cotidianidad de esas mismas dinámicas.

Conclusiones frikis

Por ende la necesidad de explorar estas prácticas y valores que se cultivan al interior del mundo friki, existen allí múltiples estéticas posibles de ser contrastadas con las estéticas de la vida cotidiana, explorar allí una relación conflictiva o contrapuesta, unos símbolos que posibiliten el desarrollo de otros valores, una praxis estética que unifique imaginación y razón, practica de

resistencia o irreverencia, es cierto que los frikis se alejan del mundo real en cuanto se introducen en la fantasía, aun así, su paradoja radica en que su origen y proceso es altamente funcional para el desarrollo de la industria cultural y con ella de la movilización de grandes sumas de dinero por todo el mundo, lo uno no excluye lo otro; *“En términos económicos, han conquistado un mercado propio que mueve millones de euros y dólares a escala mundial.”* (García, 2014, pág. 12)

Los frikis han tenido existencia en el interior de la industria cultural, sus productos, a los cuales veneran, hacen parte de la mecánica que circula para llenar los espacio de ocio, el entretenimiento en sus más diversas expresiones, entretenimiento que se piensa para ocupar esos espacios no laborales, pero que en la medida en que se encuentran con el sentimiento humano, quienes les dan vida, los consumen y a la vez los significan, y en muchos casos los recrean, es posible entonces comprender que la relación con la industria cultura de un friki norteamericano es diferente a un friki Latinoamérica, por el nivel de vida y la capacidad adquisitiva, quizás en estas latitudes el consumismo no sea tan intenso y desbordado como en los países industrializados, ello no impida la absorción de todos esos producto por otras vías.

Tenemos entonces que los Frikis también concretan nuevas pautas culturales, objetivadas en juegos, comics, series, donde la realidad estética combinada con la fantasía manifiesta los sentimientos y experiencias de la mente creativa que los crea, o pone al que los percibe en esa situación de contemplación estética, en ambas situaciones implica salirse de la realidad cotidiana y situarse en una estética o recreativa, una realidad con contenidos vastos, múltiples y variados de todos los tipos y géneros. El concepto de nuevas sensibilidades tal cual lo pensaba Marcuse no presenta las mismas características de lo que vemos en los Frikis, la aparición de una nueva sensibilidad implica una transformación cultural por medio de un principio de realidad que

deviene de la creación estética, esto se refiere a una producción estética que contenga el potencial para desarticular los valores de la sociedad existente, y por medio de esa práctica estética concretar esa actitud transformativa en la realidad social, ahora bien, pensar en la aparición de una nueva sensibilidad como tal, como manera de transformar las relaciones en el mundo es un pensamiento utópico desde el punto de vista de las condiciones actuales, en este sentido, es que se hace necesario reconocer que en estas identidades juveniles se encuentran las semillas o los embriones de esa nueva sensibilidad, esto, en tanto que en sus maneras de socialización desarrollan practicas estéticas que en muchas ocasiones los hace cuestionarse sobre sus propios valores o aprender nuevos, además de que esas prácticas impulsan el desarrollo personal del individuo, así entendidas, las practicas recreativas y estéticas, se convierten en espacios de creación y cualificación de individuos.

Conclusiones parkour:

Es por eso que sería imposible negar que en el parkour hay potencia, hay belleza en el movimiento y en la imaginación de quienes lo practican, “*Imaginar y re-imaginar las estructuras para hacer el movimiento*” (Sebastian), son estas capacidades la física y la mental las que desarrolla el joven parkurero en la cotidianidad de su práctica, teniendo positivamente un avance en los demás aspectos sociales de la vida, cuando nos dicen imaginar y re-imaginar las estructuras nos dice que el parkurero antes de emprender la ruta la piensa en su interior, la imagina, la diseña con su mente, luego la recorre y la supera, se desarrolla un conocimiento sobre el propio cuerpo y sus límites, se aprende a superar los obstáculos, a pensarse los caminos y las estructuras, seguramente también en otras esferas, como en su vida interpersonal y social.

Esa capacidad de estar re imaginando los espacios, inventando obstáculos y caminos sin duda, puede desarrollar esas mismas habilidades a nivel psicológico para aplicarlas a los demás aspectos de la vida. Se desarrolla en esos jóvenes la capacidad de pensarse la propia sociedad en la que viven, de analizarla, pensando la manera de superar momentos de dificultad, trazando el camino a seguir, y luego aplicarles los valores del parkour, la no competición, a ayuda mutua, la superación, el evolucionar, bueno, allí pues, encontramos en latencia, a través de una expresión que más que deportiva se convierte en estética, el embrión de los valores que harían de la ciudad una ciudad mejor, más colaborativa y menos competitiva, no solo una ciudad sino un mundo, un mundo que se supere en cada movimiento y que trace nuevos caminos cada vez, hay un asomo, seguramente de una nueva sensibilidad, de unos valores que están envueltos atrapados en quienes practican ese deporte, pero en la medida en que se expandan empaparan el mundo con una nueva dinámica.

Para cerrar espero que este texto sea recibido como una invitación para que los jóvenes se interroguen a sí mismos, para que cuestionen infatigablemente sus contextos sociales, y sigan siendo esos jóvenes formadores de otros jóvenes, formadores de cultura, actores enérgicos en la construcción de ciudad, que defiendan sus derechos a recrear el mundo, a inventarlo en cada práctica, en cada juego, o en cada ritual, el concepto de *nuevas sensibilidades* es un concepto muerto sin la vida y la práctica de los jóvenes, y hace referencia es a la vida cotidiana de los trazadores de parkour o en los frikis, o en tantas otras formas de socialización juveniles que no quedan acá referenciadas, pero que también son jóvenes activos en la vida política, cultural y comunitaria, acá se los reconoce.

Conclusiones teóricas

Las *formas de socialización de jóvenes* además de ser entendidas como espacios de socialización, en los cuales se produce y se consume cultura, hay que entenderlos además como una reacción al tipo hegemónico de joven, la sociedad actual con sus grandes sistemas culturales ligados a los demás poderes sociales, en estas sociabilidades lo jóvenes implementan constantemente una negación de las condiciones adversas, tiene la capacidad de transformar, de metabolizan lo negativo del mundo en producciones recreativas, artísticas o rituales.

Estas formas de socialización juvenil resisten a la industria cultural y a la manipulación mediática y discursiva de los sectores privados y públicos, que actúan frente a los jóvenes pretendiendo opacar y camuflar toda situación conflictiva y precaria en las que viven gran parte de la población de jóvenes en las grandes ciudades del mundo latinoamericano. Este desconocimiento de la realidad por parte de la industria cultural se convierte en motivo consciente o inconsciente, espontaneo o planificado que explica la aparición de múltiples formas de identificaciones, es decir, estas formas identitarias juveniles tan variadas son la respuesta al modelo de joven presentado por los mass media, *“la tribalización como resistencia múltiple y dispersión de identidades”* (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 18) .Esta lucha, dice Margulis y Urresti, enmascara la lucha de clases, que es ya librada en el plano meramente cultural *“librada sobre todo en el plano simbólico”* (Mario Margulis y Marcelo Urresti, 1998, pág. 19), se trata entonces de considerar estos espacios culturales de los jóvenes, como campos en tensión, en conflicto y en contraposición a muchas otras esferas de la sociedad, pero su lucha no es por la vía de la violencia física, la lucha se libra en la construcción de cultura, en la enseñanza a los jóvenes, en el arte, en los juegos, en las esquinas, en los teatros, en los barrios, en las canchas o en los parques.

La búsqueda de una *nueva sensibilidad* es tarea no solo de la reflexión académica sino que debe ser de la vida cotidiana misma de los jóvenes a diario en la ciudad, de donde emerjan las nuevas sensibilidades, ellos quienes han de ser los que motiven el avance cultural de la ciudad. Querer ver el concepto tal como lo entendía Marcuse puede ser complejo para nosotros, la época de Marcuse es diferente a la de hoy, y cada pensador es un pensador para su época, pero el concepto sobrevive, la idea sobrevive para ser actualizada y para servirnos de ella como lupa analítica de la realidad.

Bibliografía

- Arce, J. M. (2005). El futuro ya fue. Juventud, educación y cultura. *Anales de educación común*, 1-38.
- Coffey, A., & Paul Atkinson. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Diaz, S. (Diciembre 2013-Marzo 2014). Deleuze, Política y Subjetividad. El Parkour o la subjetivación lúdico-política de los cuerpos post-urbanos". *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, 87-98.
- Feixa, C. (1996). De las culturas juveniles al estilo. *Nueva Antropología*, 71-89.
- Florian Lebreton, G. R. (2012). Deportes informales para conquistar los espacios urbanos. El caso de París. *Gazeta de Antropología*.
- Galeano, D. H. (2010). Los jóvenes de Medellín: ¿ Ciudadanos apáticos? *Nomadas*, 99-115.
- García, C. M. (2014). *LA BÚSQUEDA DE NUEVOS VALORES, REFERENTES Y MODELOS EN UN MUNDO LIQUIDO: EL REFUGIO DE LA CULTURA "FRIKI" EN ESPAÑA*. Madrid: UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA.
- Gaviria, V. C. (s.f.). *INDUSTRIA CULTURAL Y MASSMEDIA: CLAVES PARA LA COMPRENSIÓN DE LAS IDENTIDADES JUVENILES*. Medellín: Universidad San Buenaventura.
- González, G. M. (2007). ¿Identidades o subjetividades en construcción? *Revista de Ciencias Humanas UTP*, 69-90.

Horkheimer, M., & Wiesenrund Adorno, T. L. (1969). *La sociedad. Lecciones de sociología*.

Buenos Aires: EDITORIAL PROTEO S.C.A.

Horkheimer, T. A. (1969). El grupo. En T. A. Horkheimer, *La sociedad. Lecciones de sociología*

(págs. 59-75). Buenos Aires: Editorial Proteo.

Marcuse, H. (1969). *Un ensayo sobre la liberación*. México DF: Joaquín Mortiz, S. A.

Marín., E. A. (s.f.). *JÓVENES: ESTÉTICAS, TENDENCIAS Y CONSUMOS*.

Mario Margulis y Marcelo Urresti. (1998). La construcción social de la condición de juventud.

En M. Margulis, "*Viviendo a toda*". *Jóvenes, territorios y nuevas sensibilidades* (págs.

3-21). Santaé de Bogotá: Siglo del Hombre Editores.

Mario Mrguilis, M. U. (1998). La construcción social de la condición de juventud. En *Viviendo a*

toda. Jòvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades (pág. 326). Siglo del Hombre

Editores.

Martínez, C. J. (2015). *Lo sublime de la acción: riesgo, límite y frontera a través del parkour*.

Salamanca: UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.

Montoya, Á. G. (2010). Culturas juveniles en tono de mujer. *Revista de estudios*

sociales UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN, 42-54.

Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto*. Bogota:

Grupo Editorial Norma.

Reguillo, R. (2012). *CULTURAS JUVENILES; Formas políticas del desencanto*. Buenos

Aires: siglo veintiuno editores.

Rizzo, B. (16 de noviembre de 2015). *tecnovortex*. Recuperado el 6 de noviembre de 2016, de <http://tecnovortex.com/historia-del-anime-argentina-latinoamerica/>

Sahuquillo, I. M. (2006). LA IDENTIDAD COMO PROBLEMA SOCIAL Y SOCIOLÓGICO. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 811-824.

Simmel, G. (2002). *Cuestiones fundamentales de sociología*. Barcelona: gedisa.

Soriano, R. R. (1983). *Métodos para la investigación social*. México DF: Plaza y Valdéz SA.

Theodor Adorno y Max Horkheimer. (1969). La indistrua cultural. Ilustración como engaño de masas. En T. A. Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos* (págs. 165-212). Madrid: TROTTA.