



Última Década

ISSN: 0717-4691

cidpa@cidpa.cl

Centro de Estudios Sociales

Chile

Garcés Montoya, Ángela

Juventud y escuela. Percepciones y estereotipos que rondan el espacio escolar

Última Década, núm. 24, julio, 2006, pp. 65-81

Centro de Estudios Sociales

Valparaíso, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19502404>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

JUVENTUD Y ESCUELA

Percepciones y estereotipos que rondan el espacio escolar*

ÁNGELA GARCÉS MONTOYA **

RESUMEN

El artículo revisa los estereotipos que marcan a los jóvenes en el espacio/tiempo escolar, para ello, se problematizan las categorías generación X, presentismo juvenil, cultura de la violencia, generación light; al tratarse de categorías que posicionan imágenes de juventud que intervienen la vida juvenil sin lograr un mayor reconocimiento de la experiencia y los contextos juveniles. ¿Qué pasa entonces con aquellos jóvenes que no cumplen con el estereotipo? Aquellos jóvenes que marcan serias diferencias con el esquema escolar, no dejan de sufrir el peso de la norma y el estigma. Por ello se cuestionan las relaciones educador/joven donde persiste una relación asimétrica que valida el poder que uno ejerce sobre el otro, relaciones sustentadas en el control y dominio del mundo joven; esas relaciones asimétricas se revisan mirando sus implicaciones y posibles cambios.

PALABRAS CLAVE: GENERACIÓN LIGHT, ESTUDIANTE, EDUCADOR, HIP HOP

* Ponencia presentada en el XIV Seminario «Maestros Gestores de Nuevos Caminos ¿Escuela vs Juventud?», Medellín, 25 y 26 de agosto de 2005. El artículo hace parte de la investigación «Mediaciones musicales juveniles. Aproximación al hip hop en Medellín», apoyada por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad de Medellín.

** Universidad de Medellín, Facultad de Comunicación, Medellín, Colombia. Historiadora y Magíster en Estética. Coordinadora del Centro de Investigación en Comunicación. E-Mail: agarces@udem.edu.co.

RESUMO**JUVENTUDE E ESCOLA****Percepções e estereótipos que rondam o espaço escolar**

O artigo revê os estereótipos que marcam os jovens no espaço/tempo escolar. Para isto, as categorias *geração X*, *presentismo juvenil*, *cultura da violência* e *geração light* são problematizadas, tratando-se de categorias que estabelecem imagens de juventude que intervêm na vida juvenil, sem chegar a um maior reconhecimento da experiência e dos contextos juvenis. O que acontece, então, com aqueles jovens que não correspondem ao estereótipo? Os jovens que apresentam diferenças sérias com o esquema escolar não deixam de sofrer o peso da norma e do estigma. Para isto, questionam-se as relações educador/jovem, nas quais persiste uma relação assimétrica que legitima o poder que um exerce sobre o outro, relações fundamentadas no controle e no domínio do mundo juvenil; estas relações assimétricas são analisadas, abordando-se suas implicações e possíveis mudanças.

PALAVRAS CHAVE: GERAÇÃO LIGHT, ESTUDANTE, EDUCADOR, HIP HOP

ABSTRACT**YOUTH AND SCHOOL****Perceptions and stereotypes surrounding the school environment**

The article goes through the stereotypes that mark out girls and boys among their school time. For that purpose, the following categories are recognized: generation X, juvenile presentism, violence culture and light generation; being these the categories that position youth images that appear in the juvenile life, not obtaining further recognition of the experience and juvenile contexts. What happens then with those youths that do not fit the stereotype?. Those youths that point serious differences with the scholar scheme, do suffer the weight of the norm and the stigma. That is why the question the relations between teacher and youth where a non symmetrical relation persists which validates the power of one over the other, relations sustained on the control and domain of the world of the young; these non symmetrical relations are reviewed checking their implications and possible changes.

KEY WORDS: LIGHT GENERATION, STUDENT, TEACHER, HIP HOP

*Extraños en el mundo en el mundo, rodeados
de cuanto estando está sin otra historia
y así nos desconoce, desplazados,
sin sentido, quizá sin existencia
real, representando lo que somos
entre ciegos poderes, entre opacas
y tercas subsistencias, entre el flujo
suavísimo del asco indefinido,
sonámbulo, mecánicos, remotos,
transparentes, sin alma, ¿quiénes somos?
Un silencio total, no solo fuera,
Sino dentro también como un boquete,
nos absorbe hacia dentro, todo sorbe,
y está siempre vacío, sin embargo.
¿Dónde estamos? ¿Qué hacemos? ¿Quién nos mueve?
¿Existimos acaso? Lo parece.
Mas ¿qué somos salvo un interrogante
que vuelto hacia sí mismo abre el vacío?
JUAN CELAYE: Los otro (los jóvenes)*

*El Aula no es el único
lugar para aprender
MEDINA OXOC*

I. LOS ESTEREOTIPOS NO SIRVEN PARA PENSAR AL OTRO

EN NUESTRA VIDA COTIDIANA solemos hablar de los y las jóvenes atribuyéndoles faltas y carencias, así afirmamos con facilidad que los jóvenes son irresponsables, apolíticos, fácilmente influenciables, señalamientos que además se sustentan en las siguientes afirmaciones: «los jóvenes sólo viven el presente», «ellos y ellas son dominados por la sociedad de consumo», etc. Así con harta frecuencia a la hora de hablar de los y las jóvenes utilizamos estereotipos que poco tienen que ver con la realidad, pues el mundo juvenil es diverso y sobre todo complejo.

Al nombrar a los jóvenes con el velo de los estereotipos sociales y culturales, los educadores suelen hacer un permanente ejercicio de sobregeneralización. Esa sobregeneralización les permite una economía mental, ya que el estereotipo preconcebido facilita y reduce la explicación de los mundos juveniles, sin tener que recurrir al reconocimiento y la confrontación de los Otros. Vemos como la relación educadores/jóvenes está marcada por una asimetría, primero genera-

cional, pero sobre todo simbólica. Entonces una brecha generacional (adulto/joven) pone en evidencia cuánto le cuesta al adulto reconocer la diversidad, la diferencia y quizás, hasta el abismo generacional que existe entre esos seres cercanos y al mismo tiempo desconocidos.

Al revisar los estereotipos juveniles que rondan la escuela, es necesario problematizar las categorías sobregeneralizadas de los y las jóvenes, como *generación X*, *presentismo juvenil*, *cultura de la violencia*, *generación light*; pues se trata de categorías que posicionan imágenes de juventud que sin mayor reconocimiento de la experiencia cotidiana y de los contextos juveniles, generalizan a los jóvenes borrando las diferencias y más aún, reciclando aquellas posibles creaciones culturales juveniles, donde los sujetos juveniles tratan de posicionar la diferencia, la contradicción y la alteridad que teje y dinamiza su identidad.

Los estereotipos juveniles son a su vez reforzados por el mundo publicitario y, por ende, por la economía de mercado, que hace de la juventud un objeto más de consumo. Esta afirmación se sustenta en varios presupuestos sobre la juventud al atribuirle adjetivos y comportamientos homogéneos, generalizados y universales. Revisemos algunos:

- La juventud es una generación que no concibe el mundo sin publicidad: se afirma que el y la joven integran la publicidad en su entorno normal de vida y, por ello, la comunicación persuasiva ha hecho del joven y sobre todo de la juventud un objeto permanente de operación.
- La juventud es una etapa marcada por la necesidad de autoafirmación combinada con un notable sentido de inseguridad. Bajo esa orientación la publicidad asume al joven como un sujeto influenciable y además vulnerable psicológicamente, por tanto la comunicación persuasiva trabaja en la construcción de la identidad juvenil concebida como insegura, cambiante, frágil y fragmentada.
- La juventud es el paradigma de la publicidad, ese momento de la vida se presenta como algo a lo que hay que aspirar permanentemente, algo que hay que retener y además incorporar como un estilo de vida, pues «envejecer no está de moda».

Esas preconcepciones nos presentan una amplia difusión de una *juventud inventada por y para el consumo*, donde se reconoce que, si bien, es precisamente la juventud la más fuertemente influenciada a la fuerza de consumo, a ese poder no escapan los otros grupos; pues la niñez cobra una imagen joven, y el adulto también juega a esa imagen; entonces la juventud parece ser lo deseable y, lógicamente, la publicidad lo acerca a través del consumo de múltiples productos y estilos.

Al mirar la vida cotidiana del y la joven sumergidos en el espacio/tiempo escolar, se hace visible una asimetría marcada por la separación educador/joven, sustentada en una serie de oposiciones como: responsable/irresponsable, activo/pasivo, educado/ignorante. Esas oposiciones marcan las valoraciones positivas para uno, el maestro y las valoraciones negativas para el otro, el y la joven estudiante. A partir de esas valoraciones se asume que el infante y el joven son menores que todavía no alcanzan los buenos atributos del adulto, razón por la cuál hay que *formar al menor*. «Por todo ello no es extraño que las definiciones acerca de la *juventud o de la infancia* que rondan la escuela, estén todas en función de formar al menor para que llegue a ser adulto y en el contexto de las sociedades capitalistas de mercado, ser adulto exitoso. Los jóvenes estudiantes son considerados valiosos si en el transcurso de su educación muestran disposición para cumplir con dicho rol [...] De esta manera *las y los adultos/docentes* son todo aquello que *las y los jóvenes estudiantes no son*» (Duarte, 2002:107).

No en vano, existe un lugar común que desde la visión del adulto le dice al joven: «estudie mijo para que llegue a ser alguien en la vida». Enunciado que supone dos requisitos: una, el joven no es una categoría social valiosa ni válida; y dos, debe superar esa condición para lograr incorporarse al mundo adulto, lugar donde se alcanza un rol reconocido y validado en la sociedad.

¿Qué pasa entonces con aquellos jóvenes que no cumplen con ese estereotipo? Aquellos jóvenes que marcan serias diferencias con el esquema escolar, no dejan de sufrir el peso de la norma y el estigma. Pareciera que, el mundo adulto le temiera al mundo joven, pues «para el adulto, el joven condensa la doble amenaza de liquidación biológica y simbólica» (Gallardo, 1996; citado en Duarte, 2002). Aparece entonces una doble contradicción, el adulto/educador trata de formar a su imagen y semejanza a aquel Otro que le teme y además desconoce, pues cabe preguntarnos, ¿acaso el adulto/educador se sumerge en los espacios/tiempos del joven, allí donde se tejen los significados vitales de la juventud? Los profesores aspiramos a ser los espejos en que las y

los estudiantes se miren y retraten, pero desconocemos los mundos juveniles, entonces ¿cuál ser integral es el que se pretende formar si se desconoce su materia vital?, es decir, si el espacio escolar no admite las experiencias juveniles que rebasan las vivencias escolares, entonces ¿cómo se forma esa juventud fracturada?

En las relaciones educador/joven persiste una relación asimétrica que valida el poder que uno ejerce sobre el otro, relaciones sustentadas en el control y dominio del mundo joven. Pasar de relaciones asimétricas a relaciones de complementariedad, conlleva varias implicaciones:

- *El educador puede aprender del alumno*: «el educador es aquel que recoge la palabra del otro, la nueva palabra, la palabra del recién llegado. El educador escucha la palabra del otro y él mismo se transforma en esta palabra y se renueva» (Melich, 2002:51).
- *El educador valora la experiencia del alumno*: considera que «la experiencia es una verdadera fuente de aprendizaje de la vida, una fuente de aprendizaje que no nos permite en absoluto solucionar problemas sino encararlos [...] La experiencia es fuente de singularidad, subjetividad, transmisión, narración, testimonio» (Melich, 2002:79).
- *El educador reconstruye las relaciones de poder*: se trata de reconstruir las relaciones entre los mundos adultos y los mundos juveniles, pues «el problema a enfrentar no son los adultos, en lo personal, sino la matriz adultocéntrica que va guiando las relaciones sociales y en específico la convivencia escolar» (Duarte, 2002:108).

La relación educador/joven implica un encuentro de diferencias y subjetividades que si persisten en la relación asimétrica conlleva a la labor de formar al menor, y por tanto, se convierte en, «una difícil tarea si se considera que las relaciones escolares están marcadas por la tensión, la desconfianza, el miedo, al mismo tiempo que por la simpatía/antipatía, y la menor de las veces, por la amistad y la confianza» (Duarte, *ibídem*). Regidos por una relación asimétrica el educador es alguien que cumple la tarea de adoctrinar a ese alguien del que nada sabe, y en esa relación poco aprenden ambos.

Lo que caracteriza, la mayoría de las veces, a la comunicación intergeneracional es el desconocimiento que se tiene del Otro y esa

relación problemática será la que indagaremos en la presente exposición, a través de la revisión de las experiencias que enseñan a vivir y por tanto construyen seres con un proyecto juvenil: el hip hop como expresión musical vital.

Para reconocer los proyectos vitales juveniles en el espacio escolar es necesario ahondar sobre qué se entiende por juventud, dado que a ella se dirigen los mayores esfuerzos del sistema educativo, pero se olvida que hay que establecer distinciones entre las juventudes, es decir, hay que reconocer los diversos modos de ser joven y sus pluralidades para dejar emerger a ese otro cercano desconocido del cual poco sabemos. «Las juventudes presentan experiencias de vida heterogéneas, con capacidades y potencialidades, como un grupo social que busca resolver una tensión existente entre las ofertas y los requerimientos del mundo adulto para insertarse en dichos ofrecimientos, aquello que desde sus propios sueños y expectativas deciden realizar y una situación socioeconómica que condiciona las posibilidades de tales proyectos» (Duarte, 2000).

II. PROYECTO VITAL MUSICAL JUVENIL: UN ACERCAMIENTO A LA EXPERIENCIA HIP HOP DE MEDELLÍN¹

1. El mundo musical juvenil

Los mundos musicales juveniles se construyen y recrean en la vida cotidiana, es decir, al margen o en conflicto con los espacios institucionalizados por el adulto. Pues pareciera que esos mundos musicales no tuvieran lugar en la escuela, en la casa, en la iglesia. Cuando Natrix a sus doce años descubre el *poder del hip hop*, se enfrenta a un conflicto entre el mundo adulto (escolar y familiar) y el mundo joven dispuesto en la calle. Afirma:

Cuando yo salí del colegio empecé a enterarme realmente de otras cosas que se movían en las amistades, otros intereses, y para mí eso fue una ruptura, una desilusión total frente a ese valor, porque yo pensaba que la amistad de mis amigas era honesta y después me enteré que no; ahí me enteré que había una doble moral en la amistad y una sed de hipocresía. Esa situación se acompaña de un conflicto emocional, porque yo había perdido el año, y cuando ya no hay una identidad fija se ve cómo se comportan con uno en el colegio, entonces cuando ya estoy afuera

1 Este apartado toma como referencia el libro Garcés, 2005.

empiezo a ver rechazo hacia mí.

[...] El otro elemento fue más familiar, porque hubo una separación de los vínculos con mi papá: al ya estar grande me decían que ya no podía jugar así con mi papá, que porque estaba muy crecida, entonces yo empecé a alejarme, y cuando lo pensé, lo que hicieron fue alejarme de mi papá, porque ya tenía senos y me estaban creciendo las caderas, ya no podía tener confianza con él (Natrix).

Cuando los y las jóvenes se vinculan a los mundos musicales viven una separación y confrontación con el mundo adulto institucionalizado, además, comienzan a sentir que pueden transformar su identidad, descubren que la identidad es algo cambiante y dinámico, y en esa tarea de reconstruirse son guiados por la creación estética. Esa elección enfrenta al joven a una revisión permanente de sí mismo; por eso en la construcción de su identidad realizan un «trabajo sobre lo ya existente y lo que podría ser [...], es un foco de resistencia frente a la homógenesis (universos de referencia unidimensionales) y a favor de la creación de lo único e irreplicable (procesos de singularización)» (Guatari, 1995).

Las identidades juveniles se enfrentan a aquello que espera el adulto que él sea, esa noción preconcebida del ser, que olvida cómo las identidades son temporales y responden a una búsqueda singular, y esa tensión identitaria se resuelve en cada individuo y en cada grupo de forma inesperada e insólita.

Por ello, las búsquedas estéticas de los y las jóvenes están cargadas de confrontación y tensión. En ese contexto, los procesos rituales de transformación y cambio de rol involucran varios momentos. Un momento de confrontación generacional: el y la joven comienzan una serie de conflictos que los conduce a distanciarse del mundo institucionalizado (escuela, familia, trabajo) para encontrar su propio mundo, el mundo del hip hop. Ellos y ellas enuncia de forma persistente el contraste entre la vida tradicional y la vida alternativa:

Cultura hip hop es una forma de vida distinta a la tradicional, y una mujer hip hop no responde a la estructura tradicional, entonces tiene que enfrentarse a sus propios límites y superarlos, debe desarrollar habilidades desconocidas, se convierte en una mujer combativa que no se conforma. Una mujer *hopper* también llega a ser muy fuerte por todos los procesos que tiene que vivir para poder lograr ingresar a la comunidad hip hop y alcanzar el respeto, debe ser un ser humano resistente y fuerte. Una mujer *hopper* debe ser creativa, porque la sociedad nos

mengua la creatividad, y uno con el hip hop la recupera, o con cualquier otra expresión artística que decida, debe ser rebelde porque la rebeldía lo ayuda a uno a sobrevivir (Natrix).

La creación de sí mismo tiene relación con un momento crucial de la vida: enfrentarse a la incertidumbre del ser. De pronto el o la joven deben asumir un nuevo rol, y en el barrio sólo encuentran dos caminos divergentes: las armas o la formalidad. Así lo expresa El Paisa:

El valor de las armas en el barrio es una cosa casi de principio de identidad. Es la única vía, la otra es volverse un señor, y es como ser el sano del barrio, cuando manda la competencia a ser fuerte dentro de la sociedad del barrio tiene que estar con las armas ahí (El Paisa).

En este joven se reconoce la fuerza del contexto que tiene como referente el conflicto armado urbano y en ese contexto el joven encuentra un rol protagónico. Ese llamado provoca una tensión identitaria que confronta el proyecto vital juvenil con el proyecto de vida preestablecido por el mundo adulto, cifrado en estudio, familia, trabajo, guerra. Cuando el joven no se identifica con la guerra, puede encontrar en el hip hop un espacio de reconocimiento y al mismo tiempo de expresión personal, que no oculta el contexto violento que lo acompaña día a día, pues en el hip hop aparece esa cotidianeidad armada que los medios de comunicación no informan:

Ahora en los barrios hay niños de siete años que son los que tiran las bombas; en mi niñez todavía daban 38 y machete; ahora en el barrio sólo es fusil, mira telescópica y granada, y los niños chiquitos de siete años son los que tiran las bombas *karla*, o sea latas de cerveza llenas de dinamita, la *karla* hace la veces de un petardo, y la tiran los niños porque ellos pasan desapercibidos, van para la tienda o por ahí, pero tienen una mente de locos, éstos ya no llegan a jóvenes, están metidos en el juego ya muy bravo [...] Muchos tuvimos esa alma, algunos la hemos logrado sacar por otro lado, pero si me dicen que si soy capaz de matar, yo lo hago porque uno aprende eso en el barrio (El Paisa).

2. Proyecto vital musical

La cultura hip hop opera como catalizador de resistencia simbólica en su entorno. Los jóvenes *hoppers* realizan una acción cultural que se gesta en la fuerza del grupo, al coincidir en la defensa de espacios

culturales que resaltan su autonomía, independencia y autogestión. Posiciones éticas que rebasan la búsqueda de la representación para alcanzar un reconocimiento tanto entre sus pares como en su entorno social inmediato: familia, vecinos y otros jóvenes.

Pasar de la representación al reconocimiento implica ser gestores de sus propuestas y proyectos, es un cambio con implicaciones éticas y políticas que llevan al y la joven a tomar conciencia de sus formas de vinculación institucional y social. Guiados por esa posición vemos cómo los *hoppers* tratan de no adherirse a propuestas institucionalizadas e institucionalizantes.

De ahí la búsqueda de autonomía como una forma de ejercer la libertad. La autonomía se refiere a la posibilidad de crear lo que cada grupo determine que le pertenece y, además, con las expresiones que le permitirán identificarse como creativos y propositivos. Bajo ese rigor de creación no se permiten comprometer su trabajo a una institución; esa situación la viven los grupos cuando son contratados para un concierto. Así lo enuncia el grupo «Sociedad FB7»:

El grupo de nosotros ha tenido problemas cuando hemos apoyado acciones o campañas de algunas organizaciones, desde afuera dicen: ese grupo es de esa institución. Nosotros planteamos con claridad que no somos de ninguna institución, queremos ser independientes, somos apoyados y nos relacionamos con causas reivindicativas, proyectos e iniciativas formativas. No queremos ser un medio de difusión, que nos desvirtúe, tenemos nuestros propios objetivos y discursos (Lupa).

Para mantener la autonomía del trabajo creativo los grupos se enfrentan a otra gran fuerza: la comercialización. Someter el trabajo a la vía del comercio también requiere una postura ética que diferencie los postulados propios del grupo y los valores que impone el mercado.

En ese contexto aparece el debate entre *producción comercial* y *producción underground*. La primera responde a los intereses del capitalismo relacionado con el consumo orientado y prefabricado por las industrias culturales, dinámicas culturales que hacen de la música un objeto de alta comercialización dispuesto para el consumo en varios escenarios: la rumba y el videoclip comercial. En el diálogo entre lo global y lo local son evidentes estas contradicciones. Así lo expresa Medina Oxoc:

Cuando se habla del hip hop global aparece la influencia de las industrias culturales y el modelo capitalista, ese mercado lo nutre, de eso se

alimenta el mismo hip hop, y se vuelve altamente comercial. Vemos un hip hop cooptado por la industria cultural; no es gratuito que el hip hop venda más que el rock. Otros grupos giran en torno a las grandes multinacionales, éstas aprovechan el hip hop y lo vuelven mercado. Así, firmas como Nike o Adidas se nutren del hip hop y además construyen íconos comerciales (Medina Oxoc).

Ante la gran demanda que ejerce el mercado capitalista y su gran fuerza para cooptar las propuestas creativas juveniles, los jóvenes tratan de mantener el control de su producción musical y de su comercialización. Para lograrlo es necesario que la autonomía se acompañe de autogestión; es una labor que implica compromisos compartidos para ser gestores y propietarios de su producción musical. El grupo a través de la autogestión monta su propio estudio de grabación, y gracias a ese espacio explora la creación grupal. Además, una vez se logra la edición musical tienen que distribuir roles dentro del grupo y nombrar especialistas de montaje, masterización, grabación, copiado, distribución, promoción y demás.

En la ciudad de Medellín, la producción alternativa de hip hop es vigente, así lo expresa Medina Oxoc: «yo calculo que en Medellín hay más o menos 100 producciones, casi todas independientes; conozco dos que fueron editadas por Discos Fuentes, del resto todas son autogestionadas. Es posible visitar los estudios de grabación y comprobar que son contruidos con las uñas».

La producción independiente también enfrenta la proliferación de grupos que dicen hacer hip hop sin enfrentarse a la depuración del estilo, y por tanto fácilmente se vinculan a los lógicas del mercado. Bajo esa orientación pueden estar sujetos a la contingencia del momento siempre determinada por el estereotipo de la moda; en el panorama aparecen y desaparecen grupos que difícilmente sobreviven en el tiempo. Un momento contingente en la ciudad que permitió aflorar los grupos es el encuentro anual de hip hop organizado por Comfama, así lo enuncia un testimonio:

Yo estoy calculando unos 215 grupos existentes en Medellín, ese cálculo se basa en un listado al aire, pues según el Noveno Encuentro que hizo Comfama, aparecieron inscritos oficialmente 115 más o menos, y si me pongo a hacer un listado de los grupos de trayectoria que sé yo que no se inscribieron y no participaron de la audición son, más o menos en total 215, entre los que se encuentran los de breake por ejemplo que no se inscribió ninguno, ahí son más o menos 10. Lo difícil acá es

la permanencia que tienen los grupos, ya que en la construcción grupal, son muy contados los grupos que alcanzan a ser estables, por ejemplo llevan 10 años, muy poquitos, pero sí se mantienen los sujetos (Medina Oxoc).

Algunos grupos comienzan a incursionar en formas de trabajo colectivo en la modalidad de red, como estrategia para fortalecer y posicionar su grupo y lograr una gestión más efectiva de su trabajo cultural y político. Ese es el caso de la «Élite Hiphop», propuesta de red de los grupos de hip hop de la Comuna 13, que surgen en el momento de mayor conflicto armado durante la toma de la comuna por la fuerza pública oficial, así lo enuncia un joven *hopper*:

«Élite Hiphop» es una propuesta organizativa que surge en medio del conflicto. Se convocó a un espacio de trabajo grupal colectivo. Tienen un estudio de grabación, se están reuniendo, produciendo, empezaron más o menos 18 ó 19 y hay más o menos nueve grupos estables trabajando. Ellos designan un representante y alcanzan niveles de gestión propia, que es una cosa muy clave; así gestionaron un estudio de grabación colectiva, hecho que es muy importante porque ningún proceso de hip hop lo ha logrado, cada grupo trabaja individualmente. Tener un estudio colectivo les permite gestionar su propia música, crearla de forma independiente, eso ha sido clave. También lograron realizar un concierto grande, hace un año, el 8 de septiembre de 2003, allá en la Comuna 13, antes de la Operación Mariscal, el concierto se llamó 'En la 13 la violencia no nos vence', cantaron 18 grupos, casi todos los de la zona, todo un día, fue una acción de resistencia civil muy fuerte (Medina Oxoc).

Se evidencia en la propuesta del hip hop la búsqueda de una opción colectiva, llámese proyecto vital guiado por la música y con validación y reconocimiento del *otro*. Los y las *hoppers* a través de la experiencia musical compartida logran romper todo solipsismo, rebasan su búsqueda individual, para encontrar sentido en la vida grupal. Así lo expresa El Paisa:

Logramos generar un espacio que nos permitió vivir con respeto, nos pasaron cosas curiosas, por ejemplo, había barrios en enfrentamientos que no se podían pasar, los únicos que podíamos pasar éramos nosotros que éramos amigos de los de la banda de abajo y la de arriba. Fue una cosa que se dio naturalmente, nunca fue diagramada ni planeada; viviendo en el barrio, bailando en la esquina, en la cancha, afuera de la

iglesia nos hicimos conocer y ya toda la gente nos reconocía en el barrio, ser reconocidos implicaba entrar en el código, pues si uno les cae en gracia, despídanse, es un juego de un solo color (El Paisa).

Si bien es cierto, como ya se ha dicho, que la cultura necesita de tiempo y espacio para existir, dimensiones que a su vez potencian la tradición cultural del grupo y su dimensión simbólica, no es menos cierto que las culturas juveniles pueden cambiar, pueden desear que el mundo sea diferente, pueden imaginar mundos alternativos. Por ello, los y las jóvenes populares pueden ser víctimas de su entorno doloroso y agresivo, pero hemos visto y corroborado que en ese entorno los y las jóvenes extraen la fuente de inspiración para transformar tanto su interior como su exterior. Hay que reconocer cómo la narración expresada en el rap es una forma de valorar y potenciar la experiencia individual como experiencia compartida, en tanto se hila de la vida familiar, barrial y, sobre todo, callejera.

Los jóvenes *hoppers* hacen o padecen experiencias familiares, barriales, ciudadanas; ellos y ellas aprenden de la experiencia que padecen, pero alcanzan a establecer relaciones con las experiencias que en cada momento de sus vidas los hacen diferentes de quienes eran antes. Experiencias narradas a través del rap que lleva un gran contenido de reelaboración subjetiva al ser un reflejo de su vida cotidiana dolorosa y angustiada; esa vida es procesada en el canto y alcanza a ser una experiencia colectiva. El rap permite entonces pasar del solipsismo al canto grupal, pues nunca hay experiencias idénticas, así como tampoco hay identidad invariable.

Para los y las *hoppers* la experiencia es una fuente de aprendizaje que muestra en cada ser su inevitable fragilidad. La experiencia convertida en expresión estética los forma y los transforma. Por ello necesita ser narrada a través del canto, del grafito, del baile. Así la subjetividad se transforma en testimonio y, finalmente, en aprendizaje. Esas son características de la creación estética de la cultura hip hop, pues si hemos visto la importancia del reto entendido como competencia creativa, es evidente que ese encuentro en la narración lleva implícito el reconocimiento de la subjetividad, y como buen reto en cada canto, grafito, baile aparece una nueva subjetividad que renueva el aprendizaje grupal.

Dicho clara y brevemente: en el canto, el baile, el grafito el otro puede aprender de la experiencia individual a condición de que cada cual reelabore su experiencia y la exteriorice en una expresión estética

renovadora, una nueva expresión potenciada por el reto que lleva tanto de sí como del grupo. El reto tiene como condición la búsqueda de una experiencia verdadera; eso significa dar lugar a una experiencia nueva, una experiencia diferente, pues está en juego la sensibilidad estética.

En esta exposición se ha hecho un recorrido por las dimensiones estéticas de la cultura hip hop y gracias a su reconocimiento y valoración podemos afirmar que el hip hop es sensible a la subjetividad, pues los y las jóvenes encuentran en el canto, en el baile y en grafito un medio para expresar la singularidad de su experiencia. Experiencia que debe ser narrada, bailada, pintada; experiencia que necesita del lenguaje estético para existir. En tanto «una experiencia ha de poder ser comunicable, si no está muerta. Y toda experiencia se dirige a otro, a un interlocutor» (Benjamin, 1989).

La escuela, el educador, el sistema educativo necesitan acoger la experiencia del joven, eso implica «acoger la cultura de la calle que traen las y los jóvenes. La escuela debe ser capaz de reconocer la culturas que las y los estudiantes traen desde sus esquinas, calles, plazas, bandas, pandillas y grupos juveniles hacia el espacio escolar; reconocer también las formas de agrupamiento, las formas de los conflictos y de sus resoluciones, los códigos lingüísticos, la estética de cada grupo, las opciones y gustos, las cosmovisiones juveniles» (Duarte, 2000:117).

Negar, invisibilizar, reprimir, ocultar las múltiples y diversas manifestaciones juveniles ocultas en la escuela y vigentes en su exterior, implica mantener las relaciones asimétricas educador/joven, donde sólo se valora el mundo adulto. El educador necesita dejar de adoctrinar y más bien, buscar la figura de maestro, ese ser que admite la experiencia y la gran diferencia de los mundos juveniles. El maestro se deja alterar por el otro, en tanto explora y reconoce ese mundo juvenil desconocido e insólito para el mundo adulto.

MEDELLÍN (COLOMBIA), AGOSTO 2005

RECIBIDO: ABRIL 2006
ACEPTADO: MAYO 2006

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DUARTE SOLÍS, CLAUDIO (2002): «Mundos jóvenes, mundos adultos: lo generacional y la reconstrucción de los puentes rotos en el liceo. Una mirada desde la convivencia escolar». *Última Década* N°16. Viña del Mar: Ediciones CIDPA.
- (2000) «¿Juventud o juventudes? Acerca de cómo mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente». *Última Década* N°13. Viña del Mar: Ediciones CIDPA.
- GALLARDO, HELIO (1996): «Jóvenes y juventud: una presentación». *Revista Pasos*, Especial N°6. San José: DEI.
- GARCÉS MONTOYA, ÁNGELA (2005): *Nos-Otros los jóvenes. Polisemias de los territorios y las culturas musicales en Medellín*. Medellín: Sello Editorial Universidad de Medellín.
- GUATARI, FÉLIX (1995): *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.
- MELICH, JOAN CARLES (2002): *Filosofía de la finitud*. Barcelona: Herder.

ENTREVISTAS

- EL PAISA, rapero integrante del grupo «Alianza Galactik», fundador de la Corporación Cultural Movimiento Hiphop (1996). Entrevista realizada por Ángela Garcés y Blanca Alzate; Santa Helena, Medellín, 20 agosto 2003.
- LUPA, rapero del grupo «Sociedad FB7». Barrio Kennedy, Medellín, 25 septiembre 2003.
- MEDINA OXOC, rapero del grupo «Sociedad FB7». Barrio Kennedy, Medellín, 26 septiembre 2003.
- NATRIX, Mc (maestra de ceremonia), integrante del grupo «Alianza Galactik». Entrevista realizada por Ángela Garcés y Blanca Alzate; Santa Helena, Medellín, 20 agosto 2003.

GLOSARIO HIP HOP

- B. BOY O B. GIRL: denominación con la cual se reconoce a los bailarines de *break dance*, alude a la manera como *Dj Kool Herc* nombró a los bailarines de las pausas o intermedios musicales en las primeras fiestas de *hip hop*, *breakboy* o *breakgirl*. Otra connotación tiene que ver con el diminutivo de *breakdancer* o persona hombre o mujer del *beat* o la danza *break*.
- BEAT: algunos usan el término cuando se refieren al ritmo. Muchos la usan en plural *beats* cuando se refieren a las pistas o bases musicales de *rap* sobre las que los *MC'S* *rapean*, se relaciona con una de sus traducciones

literales al español: golpe o golpear, o sonidos consecutivos repetidos.

BREAKDANCE: con el *deejay* es una de las primeras expresiones de la cultura *hip hop*, el *breakdance* fue el primer elemento del *hip hop* que se universalizó. Es la danza con movimientos acrobáticos, algunos retomados de las danzas ancestrales africanas, la gimnasia olímpica, las artes marciales, incluso de la capoeira. El *breakdance* se constituye de varios estilos o ramas que dotan esta danza de una diversidad y un mundo de posibilidades para la invención de movimientos y pasos. Algunos de los estilos son: el *Old Style Breaking* consistente en juegos rítmicos y enredados de los pies, en las figuras congeladas del cuerpo donde juega la fuerza y el equilibrio. El *New Style Breaking* como el estilo que encierra los giros o movimientos fuertes, rítmicos, también conocidos como *power moves*, los más conocidos son los giros en la cabeza, en la espalda y los hombros, los *airflare*, las tomas o caballetes. También incluye los estilos *Brooklyn rock*, *uprocking*, *locking*, *popping*, *Electric boogie* y *top rocking*.

DEEJAY O DJ: el *deejay* o *dejota* es el elemento constitutivo de la cultura *hip hop*, equivocadamente se confunde con los *disc jockeys* de las emisoras, pero es mucho más que eso, sobre el *dejota* recae —entre otras— la creación musical de la cultura *hip hop*, el *dejota* entonces cumple con las funciones de productor musical, dinamiza las fiestas con nuevas creaciones y mezcla casando el *beat* apropiado en los vinilos, genera estados de ánimo. En los conciertos o *show de dejotas* enlaza los *beats* o bases musicales de *rap*, con sus tornamesas maneja efectos como el *scratch* o arañado, los *samplers* o fragmentos de otras músicas. El conjunto de trucos o movimientos ejecutados hábilmente con los tornamesas es denominado *beat junglins*.

MCING: elemento constitutivo de la cultura *hip hop*, que encierra el *rap* como género y música, implica la producción creativa contextualizada.

MC'S O EMECES: se denomina así al cantante de *rap* (maestro de ceremonia o controlador del micrófono). Es quien escribe las líricas y las interpreta, también llamado *rapero* o *rapera*.

GRAFFITI: cuarto elemento de la cultura *hip hop*, caracterizado por su aporte estético de carácter gráfico y pictórico realizado en los muros públicos de las ciudades. Igual que los otros tres elementos de la cultura *hip hop* se compone de varios estilos. Los más tradicionales son la pompa, el estilo salvaje, el tres *d*, los *tag* (especie de firma que caracteriza a cada *hiphopper*).

FLOW: término con el cual se nombra la capacidad de un *rapero* o *emece* para interpretar la lírica sobre el *beat* de *rap*. Es la capacidad de comprender el *beat* y entrelazarse en sus movimientos, son las formas, rupturas y acoples con que el *emece* imprime el sabor al canto de *rap*.

HOPPER: es el hombre o mujer que se desenvuelve en cualquiera de los cuatro elementos promoviendo la integralidad de la cultura hip hop. Participa desde los actos creativos, organizativos y de gestión de la cultura hip hop, diferente al que consume el hip hop, que si bien se incorpora haciendo parte de la escena, no podría reconocerse como productor y creador de la cultura hip hop, muchas veces porque sólo asume la imagen sin importar el acto reflexivo, propositivo y contextualizado de crear determinada pieza artística. Los *hoppers* se diferencian y nombran al que no es *hopper*, pero se visibiliza con el estilo y atuendos como *farandulo*.

LÍRICAS: producciones literarias de los *emeces* o *raperos*, son los escritos rimados, en las líricas se reconocen la capacidad reflexiva de un *emece*.

PARTYPEOPLE: se solía llamar así a las fiestas, festivales o encuentros de *breakdance* y música *rap*, actualmente es un término cooptado o reciclado por el *reggaeton*.