

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
LICENCIATURA EN ARTE PATRIMONIO CULTURAL

**Rasgos contraculturales: Espíritus juveniles y las Redes
del Ciberespacio (investigación)**

TRABAJO RECEPCIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

PRESENTA
EDGAR AGUILAR ROMERO

Directora del trabajo recepcional
Mtra. Eloísa Poot Grajales

Ciudad de México, abril de 2017.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos.

Agradezco a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México por otorgarme los elementos para continuar con mi proceso de aprendizaje basadas en la formación de conocimientos críticos y sentido humanista, así como el apoyo para la impresión y empastado de este trabajo recepcional.

A la profesora Eloísa Poot Grajales por su gran ayuda, calidez, conocimientos, consejos y colaboración en cada momento de consulta y soporte para la construcción de este trabajo de investigación, creando un nuevo modelo de mí persona. De igual manera al profesor Luis Antonio Monzón Laurencio por sus conocimientos brindados en clases y asesorías que fueron de valiosa importancia durante el transcurso de esta carrera profesional.

Además quiero agradecer a los profesores: Andrés Ricardo Gutiérrez, Jorge Luis Rubio, Luis Antonio Monzón Laurencio y Susana Quiroz Brunet, a ellos que por sus valiosos conocimientos han cultivado y reforzado mi edificación como estudiante y la estructuración del presente trabajo.

Gracias a las personas que se prestaron para la elaboración de esta investigación, sobre todo a Aline (Hebi), quien se ofreció como informante clave, otorgándome la oportunidad de compartir sus experiencias de vida, conocimientos y amistad en el transcurso de esta etapa.

Doy gracias a mis padres, hermanos y amigos, en especial a mi madre de amplios conocimientos por otorgarme la voluntad de seguir adelante, que por ella estoy aquí construyendo un nuevo futuro y sin ella no existiría este ser que apenas se desarrolla simbólicamente.

Por último agradezco a mi voluntad y a mis sueños por haber conspirado para mantenerme firme en no retroceder y no rendirme durante este gran esfuerzo que comprendió mi carrera como estudiante.

Dedicatorias.

Dedico este trabajo a los humanos más significativos en mi existencia que por varios ejemplos y enseñanzas simbólicas hoy me han resignificado. Cultivándome flores de conocimiento en mi árida alma que poco a poco fluye como agua para adaptarse, creando un edén cargado de frutos simbólicos.

Por otra parte dedico este trabajo a los jóvenes humanos y a aquellos seres que han fracasado todo el tiempo, pues si tú crees que es imposible, no lo conseguirás. Mete las imágenes en tu cabeza, después cree en ellas y así nadie podrá detenerte.

Conviértete en agua para adaptarte a este camino oscuro, donde puedes bailar con las sombras y hacerlas tus amigas, y crea una nueva alternativa, como una luz que ilumina aquel camino sin un futuro aparente. Debemos ser como el agua.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.....	4
CAPITULO 1. CULTURA: CONSTRUYENDO UNA IDENTIDAD.....	11
1.1. Contracultura.....	17
1.2. TERRITORIO.....	26
1.2.1. Sentimiento de pertenencia territorial.....	30
1.2.2. Bandas juveniles: aproximaciones sobre el espacio territorial.....	33
1.2.3. Creando territorio juvenil.....	38
1.3. LOS ACTORES JUVENILES.....	44
1.4. LA INTERPRETACIÓN DEL SENTIDO JUVENIL.....	50
1.4.1. Las culturas juveniles en la construcción simbólica identitaria.....	52
1.4.2. Creando estilo.....	56
CAPÍTULO 2. ESTUDIO DE CASO, TIANGUIS CULTURAL DEL CHOPO.....	67
2.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA.....	67
2.2. ESTUDIO EXPLORATORIO DE LAS CULTURAS JUVENILES UBICADAS EN EL TIANGUIS CULTURAL DEL CHOPO.....	70
2.2.1. Etnografía en el Tianguis Cultural del Chopo (periodo de octubre a diciembre de 2015).....	83
Problemática.....	90
CAPÍTULO 3. UN GIRO A LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL.....	92
3.1. INTERNET COMO CONSTRUCCIÓN CULTURAL.....	92
3.2. HACIENDO ETNOGRAFÍA VIRTUAL.....	97
3.2.1. La alternativa digital: Grupos virtuales.....	107
3.3. LA CONTRACULTURA EN LAS REDES DIGITALES.....	140
3.3.1. Herencia contracultural en las redes.....	145
CONCLUSIONES.....	149
BIBLIOGRAFÍA.....	155
ANEXOS.....	160

INTRODUCCIÓN.

Nuestra ideología busca crear conciencia social sobre el respeto hacia uno mismo y hacia la sociedad, así como conciencia política.

Aline (Hebi). Entrevistada.

En la ciudad de México converge una amplia diversidad cultural, por los pueblos indígenas, las clases sociales, las culturas juveniles hasta el sincretismo por diferentes creencias que se suman a este conjunto de multiculturalismo.

Se comprende como *rasgos*¹ a aquello que caracteriza a un individuo, grupos u objetos, como una obra artística específica, en este mismo sentido los *rasgos contraculturales* serán aquellos que caractericen a un grupo de individuos o a uno en particular, basándose en su estructura social, en el conjunto de los valores interiorizados mediante significados que han sido resignificados para forjar una identidad, ideología y/o modo de vida.

La mayoría de los integrantes de las culturas juveniles son forjados por rasgos contraculturales y un *espíritu*², este último se comprende como una parte inmaterial de la humanidad, que data desde aspectos emocionales y racionales.

En algunos casos, cuando se habla de contracultura se asocia a una serie de movimientos, expresiones culturales³ usualmente provenientes de corrientes juveniles influenciados por el rock and roll, por colectivos⁴ que trasciendan la cultura parental, institucional o dominante.

¹ La Real academia española lo define como: "Peculiaridad, propiedad o nota distintiva", "Elemento constitutivo de un fonema cuya modificación puede dar lugar a un contraste significativo". Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=VBX16fB>

² "Principio generador, carácter íntimo, esencia o sustancia de algo" según la RAE. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=GcX069Y>

³ Se basa en acciones contestatarias ejercidas por el arte, filosofía, religión e inclusive por actores juveniles, éstos pueden recurrir por marchas hasta acciones por las redes sociales (videos, comunicado textual, organizaciones en grupos virtuales, etc.)

⁴ La real academia española define el termino como: "Perteneiente o relativo a una agrupación de individuos". Por lo tanto cuando se hace referencia a estas agrupaciones es porque se basará en el conjunto de jóvenes dentro de estos grupos. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=9kxtVF3>

Estos rasgos característicos de contracultura son tan notables en movimientos contraculturales juveniles como los pachucos⁵, los existencialistas⁶, los rebeldes sin causa⁷, hippies⁸, punks⁹, entre otros.

De esta forma, algunos integrantes de estas culturas aclaran que la cultura institucional o dominante será aquella que impregnará un perfume de normatividades al sistema para que nada cambie y esté en “orden” total; muchas veces señalada por su forma de dirigir con sus métodos irracionales, inhumanos y discriminantes que efectúa el *statu quo*¹⁰.

La contracultura, culturas juveniles o en su defecto *tribus urbanas*, donde según la real academia española (RAE) denomina a *tribu* porque poseen una “estructura social basada en la dirección de un líder de carácter primitivo”¹¹, sin embargo algunos de los integrantes de estas culturas lo denominan como *esencias*¹² y no como *tribus urbanas*, aunque sea un término delimitado hoy en día, ya que la cultura juvenil es el constructo de los jóvenes que han interiorizado estos significados contraculturales y, la contracultura de forma breve, se fundamenta en principios contestatarios a los valores ideológicos dominantes.

⁵ Agustín, José. La contracultura en México. La historia del significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas, editorial Grijalbo. 1996. P. 17. Jóvenes de ascendencia mexicana que vivieron en Estados Unidos con una severa explotación y marginación y discriminación. Formaron pandillas y establecieron al barrio como su patria y las calles su territorio natural. Vestían de trajes zoot.

⁶ Ibídem. P. 20. Jóvenes influenciados por la filosofía de Jean-Paul Sartre y Albert Camus. Corriente pesimista y desencantada. Éstos se vestían de negro, se dejaban la barba y bigote con una sensibilidad de insatisfacción.

⁷ Ibídem. Pp. 31-41. Llamados así por la cultura dominante con base a la película llamada *rebeldes sin causa* de Nicholas Ray y por ser pandillas bastante agresivas.

⁸ Ibídem. P. 59. Cultura juvenil basada en el amor y paz, adictos a los estupefacientes (LSD) que vivían comunalmente.

⁹ Ibídem. Pp. 99-104. La palabra es un despectivo que indica suciedad, algo que no sirve, malo agresivo, etc. Lo conformaban jóvenes de clase obrera popularizada en Inglaterra cuyo movimiento nace en aquel lugar.

¹⁰ La RAE denomina al *Statu quo* como: Loc. lat. (pron. [estátu-kuó], no [estátu-kúo]) que significa literalmente “en el estado en que”. Se emplea como locución nominal masculina con el sentido de “estado de un asunto o cuestión en un momento determinado”: *¿Cómo es posible que usted haya osado romper el statu quo tan difícilmente establecido entre las comunidades y los propietarios?* (Scorza Tumba [Perú 1988]). Es invariable en plural *los statu quo*. No es correcta la forma *status quo*. Disponible en: <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=hoguBThrPD61e15ZjC> Se refiere al estado o una situación que se encuentre al momento. Se considera como un *equilibrio* que brinda *armonía* a un sistema, compuesto por normatividades ejecutadas por políticas. Se emplea para un conjunto de leyes, reglas y hasta tradiciones de carácter histórico. En concreto, marca lo que es el funcionamiento de un sistema.

¹¹ WordReference. Com. Y la RAE. Disponible en: <http://www.wordreference.com/es/en/frames.aspx?es=tribu>

¹² La real academia española (RAE) lo establece como “lo más importante y característico de una cosa”, “... algo permanente e invariable de ellas”. Disponible en: <http://www.wordreference.com/es/en/frames.aspx?es=esencia> Disponible también en: <http://dle.rae.es/?id=GOfrYl4>

Pere-Oriol Costa (comunicólogo político), José Manuel Pérez Tornero (semiólogo) y Fabio Tropea (periodista) dicen que las *tribus urbanas* son aquellas “pandillas, bandas o simplemente agrupaciones de jóvenes y adolescentes que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo, en las grandes ciudades”¹³, asociadas a la vida de gustos bohemios.

Las *tribus urbanas* son denominadas *tribus* porque son asociadas al vandalismo y al aspecto bárbaro de las pandillas cuando se enfrentan, que a su vez, se ha categorizado como un fenómeno social negativo.

Entonces a partir de ese instante, las culturas juveniles son estigmatizadas como fenómenos sociales, que atacan a la sociedad porque están relacionadas a las pandillas de los años 80's y 90's en México y en el mundo.

Asimismo son resultado de un conjunto de pensamientos, códigos, significados, modos de vida y/o conductas, en fin, esta red de significados que van uniéndose para forjar un sistema de signos y valores interiorizados, así como un modo de vida alterno cuando se recurre a rasgos contraculturales.

En este sentido, las culturas juveniles son resultado de una “emancipación” a la cultura dominante que va estar a la contra, lo cual va generando una reinterpretación del sentido, adaptación, resignificación, reterritorialización, etcétera.

Ya sea en el Tianguis cultural del Chopo ubicado en las calles Sol y Luna de la colonia Guerrero, donde la mayoría de éstas culturas se reúnen cada sábado en la ciudad México desde hace más de 30 años para establecer su particular estilo de vida y adquisición de elementos que los identifiquen, acompañado de comportamientos que distinguen a estos actores juveniles.

¹³ Arce, Cortés, Tania. REVISTA ARGENTINA DE SOCIOLOGÍA AÑO 6 N°11-ISSN 1667-9261(2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? Universidad Iberoamericana, México, D.F. P. 266.

Sin embargo, estas culturas se han ido adaptando con el paso del tiempo, sus territorios, ya no suelen ser solo las calles y zonas de aspectos bohemios, puesto que la tecnología se ha expandido a tal grado de ser consultada por ellos mismos, generando nuevos comportamientos dentro de las redes del “ciberespacio”¹⁴.

Actualmente los muchachos y muchachas emplean una ideología contestataria con aspectos heterodoxos, pero en algunas ocasiones recaen en la construcción de ideologías ortodoxas que dificultan en ciertos casos comprender lo que realmente buscan. Por ejemplo, los punks y su movimiento en Inglaterra asociados con la anarquía, los hippies basados en el amor y la paz, los rastafaris apegados con la espiritualidad y bondad: (una convivencia entre hermanos), los cholos con una resistencia social frente al racismo, entre otras.

Este trabajo parte por el interés de cómo se expresan los *rasgos contraculturales de las culturas juveniles*, ya que he observado en mi interactuar con ellas algunas características de lucha, algunas propuestas utópicas pero también cantidades de *confusión*.

Para ello me avoqué a realizar un análisis documental sobre las características y los agentes de contraculturas, posteriormente fui a la zona por excelencia de las contraculturas juveniles, el Tianguis Cultural del Chopo.

Por lo tanto, como demostraré en este trabajo fue muy difícil el acceso a ellas para realizar el estudio etnográfico. Así que realicé un giro y trabajé en efectuar un estudio de etnografía virtual en diferentes páginas web realizadas por expresiones contraculturales de diversos colectivos.

¹⁴ La real academia española define el término como: Del ingl. *cyberspace*, de *cyber-* 'ciber-' y *space* 'espacio'. Ámbito artificial creado por medios informáticos. Entendido como un constructo de valores interiorizados que se forman desde pensamientos e ideas con base a los medios informáticos donde pueden ser utilizados académicamente y por actividades de ocio. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=98Wdd57>

Asimismo me interesan las organizaciones juveniles como campo contracultural, en este caso se abordarán dos escenarios: el Tianguis cultural del Chopo y la Web de manera breve.

Finalmente, la motivación por el cual escogí este tema es porque me interesa la actitud que han tomado y toman los/las jóvenes de estas culturas ante sus rasgos contraculturales e ideológicos.

Estado del arte.

Las culturas juveniles son estudiadas por diversos campos de estudio variando la perspectiva por cada fuente, algunos basándose en estudiar sus prácticas culturales, vestimenta, ideología, comportamiento, entrevistas relacionadas a sus actividades y demás, dándome cuenta en su mayoría se enfoca en estudios descriptivos y de análisis.

Para poder teorizar este fenómeno social se recurrió a una conceptualización de actitudes frente a la ideología que establecen mediante la Hermenéutica y la comunicación intercultural, la identidad y territorio de estas culturas, así como en realizar una etnografía en el Tianguis Cultural del Chopo y una etnografía virtual que pueda mostrarle narrativamente, teóricamente y fotográficamente al lector las diversas actividades sociales que en el año 2015 se realizaron frente a esta investigación.

A continuación mostraré los documentos más relevantes del Estado del arte respecto a esta indagación.

- Agustín, J. (1996) *La contracultura en México. La historia del significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. México: Grijalbo.
- Arce, T. (2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? Universidad Iberoamericana, México, D.F. Revista Argentina de Sociología año 6 nº11-issn 1667-9261.

- Dezcallar, R. (1984) CONTRACULTURA Y TRADICIÓN CULTURAL. Núm. 37.
- Feixa, C. (1998) *De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud.* Barcelona: Ariel., S.A.
- Giménez, G. (1996) *Territorio y cultura Estudios sobre las culturas Contemporáneas.* Vol. 11, núm. 4, diciembre. Universidad de Colima. Colima, México.
- García, D. & Tejado, L. (et al). (2011) *¿Y ahora qué? Impactos y resistencia social frente a la embestida ultraliberal. Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital.* Madrid: Libros en acción.
- Hine, C. (2004) *Etnografía virtual. Los objetos virtuales de la etnografía.* Barcelona: UOC.
- Monzón L. (2014) *Introducción a la filosofía de la cultura.* México: De la Vega Editores.
- Reguillo, R. (2007) *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto.* Colombia: Norma.
- Rizo, M. & Romeu, V. (2006) *Hacia una propuesta teórica para el análisis de las fronteras simbólicas en situaciones de comunicación intercultural.* Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, diciembre, año/vol. XII, número 024. Universidad de Colima. Colima. México.
- Savater, F. & De Villena, L. A. (1982) *Heterodoxias y Contraculturas,* España: Montesinos/Biblioteca de Divulgación Temática.

Preguntas de investigación.

- 1) ¿Qué relación tiene la cultura y la contracultura?
- 2) ¿Cómo se manifiestan los rasgos contraculturales en las culturas juveniles?
- 3) ¿Qué relación tiene la identidad y la contracultura en el Tianguis Cultural del Chopo?
- 4) ¿Cuál es el papel que cumplen las culturas juveniles dentro del ciberespacio?

Objetivo principal.

Realizar un análisis documental sobre perspectivas de la contracultura, asociadas a las organizaciones juveniles contraculturales.

Objetivos secundarios.

- a) Llevar a cabo un trabajo de campo en el Tianguis Cultural del Chopo, a fin de conocer las manifestaciones contraculturales.
- b) Desarrollar un análisis etnográfico virtual con dos páginas web, localizadas por grupos juveniles contraculturales.

Metodología:

Utilizar la observación, entrevistas o encuestas, material cibernético y la etnografía virtual para complementar la información necesaria.

CAPITULO 1. CULTURA: CONSTRUYENDO UNA IDENTIDAD.

El termino cultura se puede ver como “[...] el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, la manera de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.”¹⁵ Las manifestaciones culturales son sustanciales en la formación de la vida pues los valores simbólicos que generan ciertas comunidades son importantes en la construcción de una identidad en una cultura en particular, ya que se pueden apreciar los valores simbólicos y las actitudes que posee cada individuo sin levantar prejuicios por su estatus cultural, en algunos casos.

En este sentido la cultura es un conjunto de significaciones que posibilita la identidad de un pueblo o grupo con base a valores simbólicos apropiados y objetos materiales tangibles e intangibles que valoran y reconocen. La cultura asimismo es, un conjunto de prácticas que constituyen un sistema de relaciones sociales, conformado por hábitos hegemónicos y subalternos, cuyas prácticas se enfrentan en un proceso de lucha espontánea o voluntaria.

La cultura es dominación en su sentido hegemónico pero también, es una lucha para revolucionar el carácter dominador enriquecido por las relaciones sociales que construimos, ya sea como: Alumno/profesor, carácter sexual, grupos sociales/estado, padre/madre/hijo e hija, etcétera. Todo lo que tenga que ver contra el poder a las “minorías”.

La cultura se considera desde la visión de Clifford Geertz y B. Thompson como una dimensión simbólica-expresiva de algunas prácticas sociales, incluido los hábitos (algunos) y las producciones materializadas en forma de artefactos impregnados de valores simbólicos, proveniente desde la razón “(...) incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y

¹⁵ UNESCO, “la conferencia general”, en Declaración Universal de los Derechos Humanos, 2002, P. 4.

cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en cuanto miembro de la sociedad”¹⁶.

Gilberto Giménez nos menciona tres dimensiones de la cultura donde se congregan estos hechos culturales, para esto se enlazarán respuestas de algunos entrevistados para asociarlo en las tres dimensiones culturales y así aclarar que las culturas juveniles son una construcción simbólica.

- 1) **Cultura como comunicación:** aquí se va a manejar todo conjunto de símbolos, signos, emblemas y señales a su máxima expresión, ya sea la lengua, hábitat, alimentación, ropa, etcétera, donde estarán dentro de esta concepción, por lo tanto, este conjunto de elementos serán considerados como un sistema semiótico. *Las letras de las canciones que escuchamos tienen temática de acontecimientos históricos como guerras o letras sociales.*

- 2) **La cultura como alimentación de conocimientos:** aquí estarán presentes tanto las creencias, intuición, contemplación, conocimiento práctico del sentido común y de esta manera, hace alusión a la definición de la cultura en *cultivar y reforzar los conocimientos* en la vida de los seres humanos. *Hacemos tareas, estudiamos y trabajamos para aprender más.*

- 3) **La cultura como visión del mundo:** en este punto se presencian a las religiones, filosofías, las ideologías y, en general, todo sistema de valores que otorgan sentido a la acción social, permitiendo interpretar al mundo y la construcción de una ordenanza a la cultura, otorgando una postura para edificar y defender sus creencias. *Mi ideología busca derrocar al mal gobierno pero al destruirse son esclavos de sus vicios.*

¹⁶ Giménez, Gilberto, La concepción simbólica de la cultura, P. 1.

Estos tres puntos son esenciales para el presente trabajo ya que en las culturas juveniles se observa una diversidad simbólica-cultural porque estas culturas están construidas por conocimientos, visualización del mundo y por una comunicación simbólica-expresiva.

La cultura como comunicación se ve interpretada a través de sus vestimentas, los códigos que emplean, esos modos de expresión tan notorios dentro de un grupo; también la cultura como alimentación de conocimientos, donde algunos actores dentro de estos colectivos (culturas juveniles) refuerzan el contexto que manejan mediante posturas objetivas y subjetivas para complementar los conocimientos adquiridos; finalmente la cultura como visión del mundo, este punto es el más notorio entre las culturas juveniles porque se puede visualizar de manera muy obvia en sus acciones sociales que emanan de ellas, ya sea en la ropa, en movimientos sociales, conciertos, festivales, arte y demás manifestaciones culturales, mostrando fragmentos de su ideología que defienden. En pocas palabras, una cultura en específica de cualquier grupo mostrará una síntesis original de las *tres dimensiones culturales* que nos muestra Gilberto Giménez en su obra territorio y cultura.

Cabe mencionar que, “la cultura hace existir a una colectividad en la medida que se constituye su memoria, contribuye a cohesionar sus actores y permiten legitimar sus acciones. Es socialmente determinada y determinante, a la vez estructurada y estructurante”¹⁷, es decir, la cultura es la base fundamental en la creación de valores simbólicos interiorizados para ser valorizados y ser compartidos mediante las relaciones sociales, sin cultura no hay identidad, no hay conocimientos mucho menos territorialidad, por ende, la cultura contribuye en la edificación de estas redes de significados para ser incorporados en la vida diaria, donde pueden ser reforzados mediante la educación e investigación voluntaria.

Para reforzar todo lo que dice Gilberto Giménez sobre las tres dimensiones de hechos culturales es importante exponer el capital cultural en tres formas.

¹⁷ Giménez, Gilberto, Territorio y cultura Estudios sobre las culturas Contemporáneas. Vol. 11, núm. 4, diciembre, 1996, Pp. 13-14. Universidad de Colima. Colima, México.

Pierre Bordieu nos menciona tres puntos importantes:

- 1) **Estado incorporado en forma de habitus**¹⁸, se basa en lo que se entiende o comprende (dentro de la zona donde estamos inmersos: familia, amigos, etcétera), compartir estilos de vida en un entorno social homogéneo, adaptándose a los sistemas y sus estructuras de una cultura. *Por mi tío empecé a escuchar rock y metal.*

- 2) **Estado objetivado en forma de bienes culturales**, aquí están presentes los libros, pinturas, patrimonio cultural, entre otras. En pocas palabras, la investigación propia para reforzar lo aprendido por el *habitus*, guiada por la educación. *Me adentré a este estilo de vida por la música y la investigación propia*

- 3) **Estado institucionalizado**, aquí mismo se presencia la cultura escolar y prácticas institucionalizadas, es decir, el conocimiento adquirido por instituciones escolarizadas. *Voy a estudiar, escuchar metal y jugar futbol, para no ser ignorante.*

En estos tres puntos se presenta la cultura *objetivada* y *subjetivada*, donde el estado incorporado en forma de habitus pertenece a la cultura subjetivada, la cual va cambiando a través del tiempo siendo interiorizada en la vida diaria; el punto

¹⁸ Habitus, manejado en las posturas de la sociología por Pierre Bordieu, este nos menciona que el *habitus* se basa en una sociedad dentro de un entorno homogéneo donde se comparten las semejanzas de un estilo de vida en particular. En otras palabras se enfoca en como los sujetos que coinciden dentro de un campo cultural en específico perciben el mundo y cómo actúan en el por esquemas generativos (estructuras estructurantes estructuradas), se dice que son *estructuradas* porque han sido conformadas por la sociedad a lo largo de la historia, incorporando una estructura social de un campo en específico, conformado por relaciones sociales en el que el agente social se ha incorporado y adentrado en este. Asimismo se les dice *estructurantes* porque son las estructuras que la misma sociedad con sus pensamientos, percepciones, acciones, significaciones y/o cultura. Aquí mismo entraría la cultura hegemónica, ya que no otorga un “reconocimiento” (*estructuras estructurantes estructuradas*) a ciertas significaciones por la razón de clase social. Pero si cada persona posee significaciones (*habitus*), entonces no debe ser ajeno a cada persona, aplicando un respeto a la diversidad cultural.

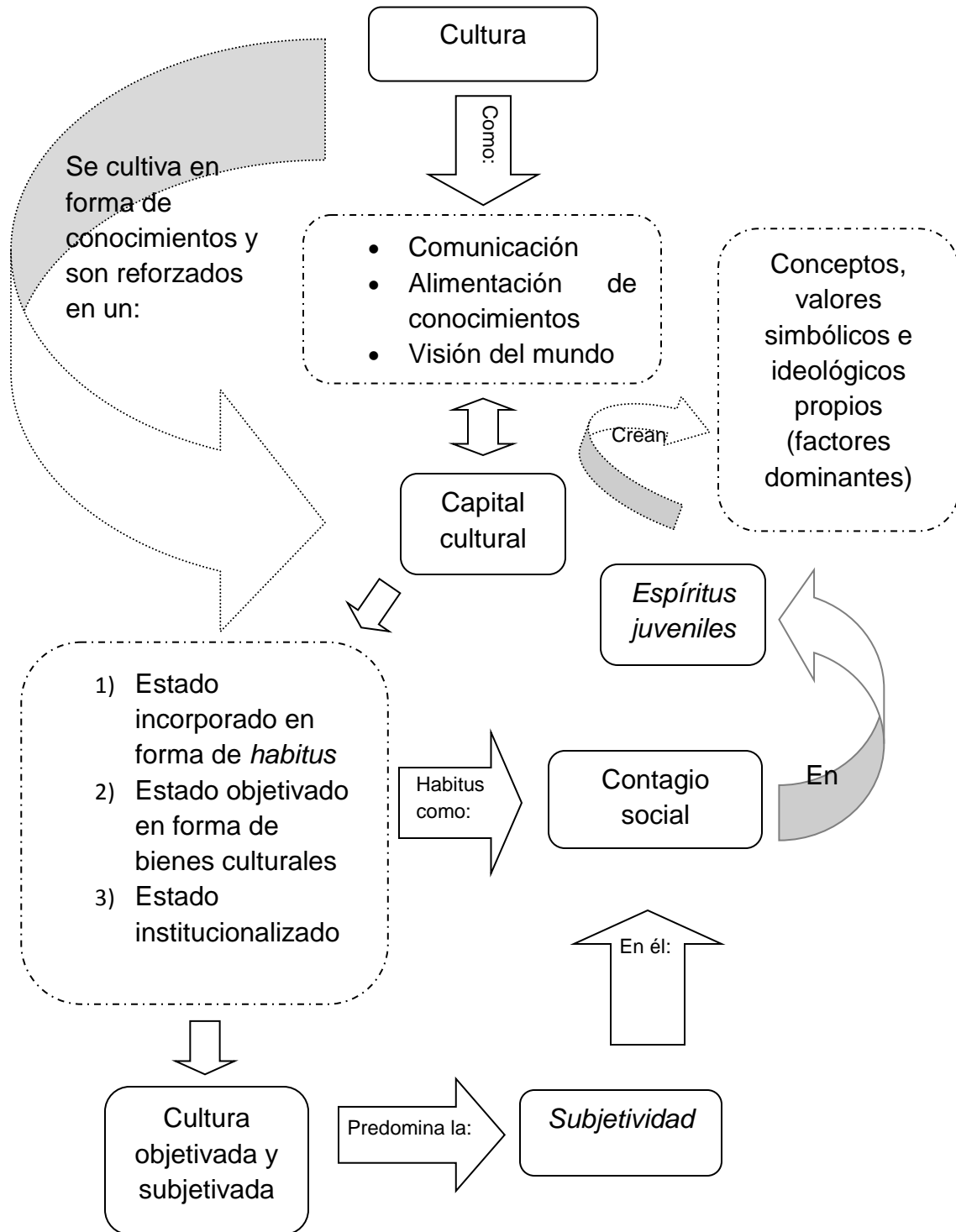
número dos y tres (estado objetivado e institucionalizado) pertenecen a la objetivada, donde el habitus es reforzado mediante textos y la educación.

En este caso si nos adentramos a las culturas juveniles y vinculamos el capital cultural que se obtiene dentro de estas colectividades en relación con los puntos anteriores; se puede decir que, en estas culturas está presente el capital cultural en forma de habitus, pero en algunos casos se presentan deficiencias en correlación al punto de los bienes culturales, puesto que no se refuerzan los conocimientos adquiridos mediante el *contagio social*, solo son interiorizados pero no se fortifican mediante la investigación propia, es decir, no hay un impulso por aprender más y lo que se adquiere por la comunicación verbal es suficiente para ellos (puede variar en algunos casos, esto es lo que se vio en las entrevistas); con relación al estado institucionalizado, se muestra el descontento que se tiene a estos espacios institucionalizados, ya sean por las normas implantadas, vistas como *prisiones* (según uno de los integrantes de estas culturas). Y se menciona esto, puesto que al hacer el trabajo de campo algunos decidieron renunciar a la educación escolarizada para dedicarse al trabajo, al tiempo libre o, la familia, entre otras cuestiones.

En algunos casos, los tres puntos del capital cultural que menciona Bordieu están presentes en diversos actores sociales adentrados a una cultura juvenil, pero ya sean punks, rastafarios, hippies, skinheads, cholos, góticos, metaleros y demás, solo algunos refuerzan sus conocimientos adquiridos que obtienen por el habitus; la investigación propia relacionada al contexto donde son pertenecientes y la educación escolar es casi aislada en algunos miembros de estas agrupaciones. *Cuando nos reunimos bebemos, hablamos de música, cambiamos cosas, echamos desmadre, tocamos y cantamos sin saber de la escuela.*

Si se toman estos tres puntos para fortalecer y cultivar el conocimiento adquirido, se podría reforzar el respeto a la diversidad cultural ya sea dentro y fuera del territorio de estas culturas y demás, acompañadas de sus respectivos ideales. *Buscamos que todos sean tolerantes armoniosos y respetuosos, así como libres.*

En términos muy generales la cultura se presenta en las culturas juveniles:



1.1. Contracultura.

Analicemos el concepto contracultura. Si la cultura se trata de constructos simbólicos adheridos a una comunidad que van a ser transmitidos de generación en generación, los cuales podemos apreciarlo hasta en las redes del ciberespacio, entonces, la contracultura se basará en el mismo aspecto.

La palabra contracultura “procede de la traducción literal del inglés *Counter-culture*, cuyo significado más exacto sería *cultura en oposición*¹⁹, la contracultura y en sentido común, se basará en aquello que está en contra de la cultura establecida, donde se forjan códigos, signos y significados. Surgido por ideas mediante manifestaciones artísticas y culturales, manejados por diversos canales de comunicación.

Por otra parte, si le denominamos *contracultura* esta sería basada en contra de todo valor, signos, rasgos que identifican a un pueblo, conducta e inclusive al proceso histórico que forjó a una nación y a la cultura, es por ello que se denominará como *cultura en oposición*²⁰, por eso a la contracultura también se conoce como *culturas alternativas o de resistencia*.

“No se trata de una subcultura, pues ni remotamente está por debajo de la cultura; podrá conformarse con ella pero siempre se trata de fenómenos culturales”²¹ y en este caso, solo estará en contra de las dolencias (según los integrantes de las culturas juveniles) de aquel sistema que no les permite desarrollarse.

Asimismo la “Resistencia es ante todo el significante de la política post-revolucionaria. Resistir...”²² El termino resistencia se puede relacionar con la cultura en oposición, pues “El termino RESISTENCIA evoca una variedad de connotaciones de todo signo: progresistas, libertarias, activistas, reaccionarias,

¹⁹ Savater, Fernando. De Villena, Luis Antonio. Heterodoxias y Contraculturas, editorial Montesinos/Biblioteca de Divulgación Temática. P. 90.

²⁰ De esta manera se utilizará este concepto pero también se abordará el término *contracultura* en toda la investigación.

²¹ Agustín, José. La contracultura en México. La historia del significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas, editorial Grijalbo. 1996. P. 130.

²² Medina, Cuauhtémoc. Tercer Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo. RESISTENCIA, Resistencia y más allá. 22-24 de Enero, 2004, Teatro de los Insurgentes. Ciudad de México. P. 78.

tolerantes, nostálgicas, necias... se trata de una palabra asociada irremediabilmente a términos como rebeldía, protesta, manifestación, revuelta, insurrección, subversión, independencia”²³, donde será relacionado con una idea utópica, la cual estará presente en los procesos culturales de comunicación e inclusive en el aspecto estético, por ejemplo, en una obra artística, cuyos lenguajes artísticos se basarán en el concepto de resistencia a la cultura dominante, una de ellas es el movimiento cultural y artístico: el Dadaísmo.

El Dadaísmo es visto como una parodia e ironía en las artes tradicionales, para Marcel Duchamp “constituía un instrumento y una referencia válida para destruir, de una vez por todas, la concepción artesana tradicional inseparable del objeto y la práctica artística”²⁴. Este movimiento se basa en una revolución artística hacia aquellos con creación interesante conformada por la voluntad sin poseer una formación o talento artístico, más que nada basada por una práctica. Esto también se puede observar en el arte urbano o en el Pop art.

En relación con la resistencia, los/las jóvenes adquieren estos elementos como en las artes, “Como estética, se ha transformado en un barniz aplicable en cualquier producto cultural...”²⁵ creando así un discurso comunicativo, presente en su vestimenta, en la creación del estilo y hasta en las redes del ciberespacio por producciones textuales y audiovisuales, es decir, la resistencia se puede relacionar como un acto de rebelarse, lo mismo que pasó en los movimientos de vanguardia artística.

“Igual que la revolución, la noción de resistencia alude a la fijación. Hay momentos de resistencia pero también hay momentos de negociación”²⁶, esto es aplicable cuando el estilo estético de estas culturas juveniles se transforman en productos subalternos hegemónicos, lo mismo pasa con los movimientos artísticos.

²³ ibídem, Pp. 8-9.

²⁴ Villar, Barroso, Julia, Tema, iconografía y forma en las vanguardias artísticas. Octubre de 2005. P. 305.

²⁵ Benítez, Issa María. Tercer Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo. RESISTENCIA, 22-24 de Enero, 2004, Teatro de los Insurgentes. Ciudad de México. P.9.

²⁶ Ibídem. P. 13.

Por otro lado, existen diferentes maneras de comprender el concepto contracultura, ya sea en la posición que se tenga, según se conciba u oponga, puede ser desde José Agustín y su libro la contracultura en México, Rossana Reguillo Cruz por su obra de Emergencias de culturas juveniles, Carles Feixa Pampols de las Culturas juveniles al estilo, Mariscal Orozco José Luis, cuya obra remite a la construcción de la hegemonía en la definición del valor en el arte popular. Tercer simposio internacional sobre arte contemporánea en la obra Resistencia, El concepto de Hegemonía en Gramsci, entre otros; e inclusive desde la posición del ciberactivismo²⁷ contracultural, la cultura dominante o institucional, o por los integrantes de las culturas juveniles.

La contracultura, cultura en oposición o cultura alternativa está presente en colectivos juveniles donde cada grupo está cargada por diversos estilos. Denominando a estos colectivos como subculturas, tribus, contraculturas, culturas juveniles, entre otras.

Ya sea contracultura, culturas juveniles, subculturas y demás, están clasificadas por terminologías Antropológicas y Sociológicas para denominar a estos colectivos como conceptos con cargas ideológicas e históricas; sin embargo, estas diferenciaciones permiten delimitar los diversos rasgos generacionales: de estilos musicales, contextuales y contraculturales por cada grupo. Dentro de estas clasificaciones académicas se encuentran los alcances y limitaciones que las posturas Antropológicas y Sociológicas demarcan.

En este trabajo sólo se emplearán los conceptos que se consideraron más importantes para esta investigación.

²⁷ Se comprende como un fenómeno del ciberespacio, creando una cibercultura de acción política y social. Martínez, Martínez, Helena. Ciberactivismo y movimientos sociales urbanos contemporáneos. Un mapa de la investigación en España. Universidad Católica San Antonio de Murcia. P. 451. Lo define como: "La utilización de los medios sociales como canal de participación ciudadana es estudiada también desde el punto de vista de la movilización social y la protesta, con la capacidad de mediación en la agenda política".

La Sociología y la Antropología, han brindado conceptos sobre el fenómeno de la subcultura, contracultura, tribus urbanas y/o culturas juveniles, basadas por métodos de análisis concretos en posturas objetivadas, constituidas por diversas propuestas.

Las visiones de estos estudios se han desarrollado en la escuela de Chicago (*American Chicago School*) y Birmingham [*Birmingham Centre for Contemporary and Cultural Studies (CCCS)*], hasta en la Sociología francesa y Antropología Ibérica y mexicana.

El concepto subcultura posee varios términos, uno de ellos es cuando “la Sociología americana, la Escuela de Chicago, la utilizó para hacer referencia a una teoría de desviaciones que involucraba a los integrantes con personalidad criminal”²⁸, describiendo los espacios de los actores juveniles por territorios de pandilla, donde dichos espacios son las creaciones de microculturas para los jóvenes, considerándolos como su propio hogar.

Por otra parte, en la escuela de Birmingham, Dick Hebdige y el teórico cultural inglés Stuart Hall, sitúan a los jóvenes como *subculturas*: “una operación de resistencia de los jóvenes de la clase trabajadora, heredera de la posguerra”²⁹ donde el ocio y el tiempo libre fecundan las características (creación de estilo) en la búsqueda del sentido contracultural en los jóvenes.

Stuart Hall, con su libro *Resistance Thought Rituals*, retoma conceptos marxistas los cuales denominarán la ideología de estas agrupaciones juveniles, estos conceptos son: *hegemonía, dominación, clase e ideología*. Términos que siguen vigentes hoy en día por estas agrupaciones. Hall denomina en concreto a la subcultura como la oposición social de la clase trabajadora.

En este sentido encontramos el término subcultura que denomina a las culturas juveniles en cuestiones terminológicas.

²⁸ Arce, Cortés, Tania. REVISTA ARGENTINA DE SOCIOLOGÍA AÑO 6 N°11-ISSN 1667-9261(2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? Universidad Iberoamericana, México, D.F. P 259.

²⁹ *Ibidem*. 261

El término subcultura es desarrollado por Hall en la vida de los jóvenes ingleses en la década de los 70's en periodos de posguerra y decía que solo se veía este fenómeno en aquel país.

La subcultura se establece en la clase trabajadora según Hall, donde solo estimula la creación de estilo pero también podemos observarla en la vida de los jóvenes de diversas clases, ya que no asumen las visiones ortodoxas de la cultura dominante o Cultura Institucional de gran a menor medida, dependiendo del contexto; creando un estilo en particular que denomine su identidad.

En este caso las culturas juveniles serán el fenómeno social los cuales buscarán un estilo en particular.

La subcultura será la primera etapa de la contracultura, ya que a partir de ésta misma surgen los *rasgos contraculturales*.

En el siguiente cuadro explicaré de manera breve a lo que me refiero.

Primer nivel.	Segundo nivel.
Subcultura → clase, brecha generacional, territorio, entre otros.	Contracultura → surgimiento de rasgos ideológicos y políticos.

El término contracultura es muy amplio, es designada y desarrollada por diversos posturas.

Hoy en día es vista como una actitud de protesta contra la sociedad tecnocrática, la contracultura así, trata de evitar la burocratización de los partidos y organizaciones revolucionarias tradicionales, y que propone medios nuevos para transformar la sociedad, unos medios que tratan de contener en sí mismos el avance de la sociedad desalineada que deseaban crear³⁰, intentando reemplazar la realidad que está activa en el sistema tecnocrático que definen o refuerzan

³⁰ Cfr. Dezcallar, Rafael. CONTRACULTURA Y TRADICIÓN CULTURAL. P 209.

nuevos valores, supervivencias del sistema de las relaciones sociales construidas por la “súper cultura”.

En cuestiones de rasgos contraculturales por los jóvenes, su contracultura es resultado de la mezcla de drogas, política, solidaridad juvenil, la sensación de “liberación”, indagación de estilo, creación de métodos alternativos que busquen reemplazar los canales económicos y sociales, creando subculturas por un nuevo sentido de validez. Es la propuesta de una realidad social, basada en una postura política que parte de una crítica al sistema dominante de las sociedades industriales capitalistas y socialistas.

Los rasgos contraculturales se pueden denominar como el “segundo nivel” a partir de la subcultura establecida. Ellos buscan “autorrealización”³¹ de un sentido individual de la persona que define su propio ámbito de realidad y experiencia de emancipación individual y colectiva.

Este sentido individual busca crear nuevos caminos alternos a la realidad, basados en un escape del entorno para ser reforzada por visiones utópicas que designen un equilibrio personal. Ataca al dominio del sistema ortodoxo y propone nuevas rutas de desarrollo.

Entonces, la contracultura es una construcción política alternativa que trata de responder las necesidades de los individuos, de los cuales son enfocados como colectivos de críticas, proponiendo cambios de formas culturales tradicionales como “nuevas conciencias” basadas en un mar de utopías.

Ésta demuestra que no se puede construir nuevos medios con sistemas caducos y “malos” que según afecta a la sociedad.

Por lo tanto, los rasgos contraculturales son construidos a partir de la subalternidad y son tomados por estilos juveniles desde el contexto de estas culturas.

³¹ *Ibidem*. Pp. 317-318.

En otras palabras, la contracultura sería una constante histórica que emerge de vez en cuando con más o menos fuerza, planteando unas formas de entender la vida distinta a las hegemónicas en un sistema social dado, ya sea claramente en contra al margen del mismo sistema, lo que no presupone nada acerca de los que posteriormente, por lo menos algunos de sus elementos, pueden llegar a formar parte de discursos hegemónicos en esa misma cultura juvenil³², construida por grupos minoritarios donde se puede encontrar elementos jerárquicos y discursos hegemónicos por los participantes.

Por otra parte es importante considerar que, cuando dos culturas se enfrentan y una es dominante a la otra, la cultura dominada se convierte en una cultura subalterna y a partir de este momento generará rasgos contraculturales, como una crítica frente al dominante o invasor; donde esta última cultura empleará modelos para responder estas situaciones sociales de dominio, empleando movimientos.

Un caso especial para este trabajo son los modelos de acción por las culturas juveniles.

Modelos según los clasifica Hall de la siguiente manera:

<ul style="list-style-type: none">• Polo expresivo (énfasis en el estilo revolucionario)• Acento en lo personal, psíquico, subjetivo, privado, cultural, estético o bohemio... (Elementos del espectro de las emociones y actitudes políticas)	<ul style="list-style-type: none">• Polo activista (énfasis en la estrategia revolucionaria)• Acento en lo político, social, colectivo, compromiso con la organización, finalidad pública (Elementos de la actividad política)
--	--

33

El *underground* nace dentro de los movimientos contraculturales que se considera ajeno y en contra de la cultura dominante como una construcción alternativa.

³² Romani, Oriol. Sepúlveda, Mauricio. Estilos juveniles, contracultura y política. P 1.

³³ Ibídem. P 3.

De esta manera, Hall nos muestra el crecimiento del *underground generacional* en dos vertientes: el expresivo y el activista. El polo expresivo se basa en el estilo revolucionario, en el acento político, social, colectivo y la finalidad pública, es el lenguaje y fuerza de rebelión; el polo activista es la energía social organizada que conduce el proceso con los compromisos de organización.

En otras palabras el polo expresivo se basa en el estilo revolucionario que facilita a través de un lenguaje anárquico y de rebelión, y el polo activista se enfoca en el desarrollo de una estrategia revolucionaria, facilitando la energía social y organizada, vista como la planeación de un movimiento. Esto se puede apreciar en los movimientos sociales y en las redes sociales cuando se planea un movimiento contestatario por estos actores juveniles, entre otros.

Estos polos los vemos en los grupos contraculturales y en algunas culturas juveniles.

Este modelo es un ejemplo de los movimientos contraculturales heterogéneos, donde la contracultura tiene un peso fundamental en el carácter político porque hay un cuestionamiento de ámbito social y política tradicional.

Ya sean subculturas, culturas juveniles, tribus urbanas, entre otros conceptos, éstos son grupos de origen subalterno e impregnarán sus críticas sociales por rasgos contraculturales para ser transformadas como *culturas en oposición* donde este valor contracultural en algunas ocasiones son reforzadas por drogas en sus contextos y trayectorias habituales juveniles. Empleando transformaciones sociales, culturales y políticas, con fuertes impactos en la vida diaria de sus comunidades, cuyo valor ético es expresado por slogans contraculturales como *do your own thing* (que podría acaso traducirse como *sigue tu propio rollo*) o el *do it yourself* (hazlo tú mismo). Manejados desde el movimiento cultural y contracultural Hippie y en algunas ocasiones en el Punk.

Cabe destacar que la contracultura es una idea expresada para trazar nuevas trayectorias sociales, culturales y políticas, basadas en visiones utópicas que buscarán mejorar y desarrollar el contexto social de manera global.

Pero, la contracultura es un término algo especial porque la sociedad que está en “lucha revolucionaria” sólo es apegada a este fenómeno cuando hay una necesidad que no cubre el sistema dominante, esperanzados a que la cultura institucional se haga cargo de todos los problemas sociales; sin embargo, cuando no hay respuestas por este factor dominante, estos grupos emplean la “lucha” de marcar los mismos caminos de protesta por un movimiento social dado o en el abandono de esta misma por no generar resultados, muy pocos emplean nuevos modelos para hacer frente al poder autoritario.

La innovación, adaptación, resignificación y cultivo de conocimientos son una forma de buscar caminos alternativos para hacer frente al poder autoritario.

1.2. Territorio.

En la actualidad podemos observar una variabilidad de colectivos juveniles, los cuales poseen puntos de reunión en diversas regiones y en estos puntos se muestran las manifestaciones culturales de estos grupos; sin embargo, para comprender cómo un territorio puede ser tan importante en estas agrupaciones es necesario saber desde un principio que, la palabra “territorio del latín “tierra” remite a cualquier extensión de la superficie terrestre habitada por grupos humanos y delimitada en diferentes escalas: local, municipal, regional, nacional o supranacional”³⁴.

Dado el caso, el territorio es un espacio no virgen, lugar donde está presente la acción social, siendo un “contenedor” tal y como lo dice Gilberto Giménez en su obra “territorio y cultura”, pero ¿por qué se le dice que es un espacio lejos de estar virgen?, si nos ponemos a analizar, el territorio está construido con base a cimientos simbólicos y sociales, valorizado por medio de la interiorización (valor simbólico) e instrumentalmente por aspectos económicos, geopolíticas y ecológicos.

Este espacio está construido de manera simbólica y socialmente, permitiendo la valorización o aprobación de la zona, en este caso, sería la construcción simbólico-territorial donde se empezará a cuidarlo, defenderlo y sobre todo estimarlo, creando un sentido de pertenencia a este tipo de zonas.

Gilberto Giménez nos dice que el territorio y región está caracterizado por áreas local y nacional, pasando de lo regional o la provincial:

- **Territorio local:** Son espacios municipales centrados en torno a una población pequeña (pueblos o aldeas), “micro-sociedades”, grupos pequeños como los *mazahuacholoskatopunk* u otras agrupaciones centradas en varios sectores de los estados de México.

³⁴ Giménez, Gilberto, Territorio y cultura Estudios sobre las culturas Contemporáneas. Vol. 11, núm. 4, diciembre, 1996, P. 10. Universidad de Colima. Colima, México.

- **Territorio nacional:** Son las escalas y dimensiones propias del estado-nación. Aquí se podrían encontrar los colectivos de otros estados de la república, ocupando zonas más extensas que las de un poblado o de un estado.
- **La región:** citando lo que dice B. Goblin Delvallet dentro de la obra de Giménez: Territorio y cultura, nos muestra que “la región es una representación espacial confusa que recubre realidades extremadamente diversas en contacto su extensión y contenido”. Construido por diversos criterios: político-administrativo, económico, geográfico, histórico-cultural, entre otras; “siendo un espacio más amplio que una localidad pero menor a una nación-estado”³⁵. Es una forma de describir áreas espaciales y de unidades pequeñas, por ejemplo, la región se usa como descripciones de secciones tanto de mayor y menor densidad: los países de América latina, la región de áreas montañosas, regiones polares de la tierra, regiones de manto acuífero potable, etcétera. También vista como un entramado de *matrias*³⁶

Ya sean en el territorio local y nacional e inclusive en las regiones (algunas), podemos observar producciones simbólicas de las culturas juveniles, en los estados de México y hasta en pequeños poblados encontramos algunos grupos juveniles, un ejemplo claro son los *mazahuacholoskatopunk*: “Son jóvenes indígenas y rurales –hombres y mujeres- que provienen de diferentes estados de la República Mexicana como Hidalgo, Veracruz, Oaxaca, Estado de México y Puebla, entre otros”³⁷.

³⁵ Giménez, Gilberto, Territorio y cultura Estudios sobre las culturas Contemporáneas. Vol. 11, núm. 4, diciembre, 1996, P. 12. Universidad de Colima. Colima, México.

³⁶ Giménez. Gilberto, Territorio, cultura e identidades la región socio-cultural. P. 46. Matrias: El historiador Luis Gonzales forjó el término de *matrias* para designar a este micro-región cultural como espacios cortos, en promedio diez veces más cortos que una región.

³⁷ Martínez. I. Myrna. El Financiero. La fotografía de Federico Gama invade la Condesa. 28/08/2015.

Disponible en: <http://www.elfinanciero.com.mx/after-office/la-fotografia-de-federico-gama-invade-la-condesa.html> y en <http://federicogama.com/personal/proyecto/mazahuacholoskatopunk>

Construyen su territorio en la Alameda Central, la Feria de Tacubaya, los alrededores del mercado de San Ángel y los rumbos de las estaciones del metro Tacuba, Hidalgo, Pino Suárez y Observatorio, cuyo fin es para socializar, divertirse, platicar, bailar, comer, tomar cerveza y buscar pareja, tomando cada aspecto estético de los punks, skates, cholos rocker's, entre otros. Se crea su propia identidad por medio de otras subculturas.

Así como estas microculturas crean su territorio, manejan una diversidad de códigos y valores interiorizados por medio de estos aspectos simbólicos, pero sin llegar a ser una cultura en oposición porque al sistema donde están inmersos fomentan lugares para sus actividades sociales, sin generar una ideología que los diferencie, pues sólo se enfocan en el aspecto estético-identitario.

El territorio es un espacio de carácter sagrado, dotado de alta densidad simbólica, siendo un símbolo muy importante dentro de diversos colectivos, puesto que es el escenario primordial donde se generan las acciones sociales más importantes de una comunidad, determinando la definición de lo propio y de una nación propia.

El territorio sólo existe cuando se ha valorizado de varias maneras: símbolo/identidad, zona de refugio, medio por las cuales diversas expresiones simbólicas construyen a uno o varios actores dentro del entorno, así como un constructo socio-territorial.

Su valorización es vigente cuando está activo dentro de las comunidades, ya sea en mejorarlo, transformarlo y enriquecerlo, adquiriendo un valor simbólico interiorizado a cada uno de los participantes de este entorno, haciéndolo propio de ellos, apoyados por la construcción de una identidad.

En términos generales, la construcción de estas zonas simbólicas se construye por medio de tres dimensiones según Gilberto Giménez.

Estas son las tres dimensiones de la creación y valorización de un territorio:

- 1) **Todo territorio está constituido por sí mismo**, es un espacio de inscripción de la cultura como dice Giménez y esto equivale a una de sus formas objetivación. Ya no hay territorios castos o vírgenes porque están marcados por huellas históricas de la misma cultura y de la sociedad, donde pueden ser cenizas de un lugar que da origen a otro territorio. Son valores heredados en facetas históricas para ser resignificadas por nuevos agentes, lo cual puede promover y reforzar las formas objetivadas de la cultura o abandonarlas como si fueran letra muerta.

- 2) **Es un área** donde se distribuyen diversas manifestaciones culturales, en especial los rasgos culturales subjetivados: el comportamiento, hábitos por las mismas culturas juveniles (aquí incluye las facetas destructivas pero hasta cierto punto)

- 3) **Puede ser apropiado subjetivamente** como representación simbólica: apego afectivo y sobre todo como un símbolo de pertenencia socio-territorial. Ya sean por sujetos individuales o por colectivos, interiorizan el espacio integrándolo a su propio sistema de valores culturales, por lo tanto, la realidad territorial es externa, interna e invisible, resultado por la apropiación subjetiva. De esta manera no se puede ver por cuestiones interiores (valores simbólicos) y es externa porque puede apreciarse el área de manera geográfica.

La construcción de un territorio se basa por las tres dimensiones anteriores, porque este es cimentado por los actores sociales que lo integran, ya sea en la construcción, reconstrucción, agregando significados y una resignificación a estos lugares de manera subjetiva por el contagio social e inclusive por acercarse individualmente, para “bañarse” con los sistemas de valores de significación que muestran cada uno de estos integrantes y ser absorbidos e interiorizados para ser valorizados.

Y como punto importante, cuando un territorio es abandonado por los actores sociales que lo integraban, no implica una desterritorialización simbólica y subjetiva, pues estos pueden seguir preservándose por la comunicación a distancia, la memoria, el recuerdo y la nostalgia; esos sistemas de valores interiorizados invaden la mente porque hubo rasgos de significación en su vida en estas zonas, ya sea en la niñez, adolescencia, etcétera.

1.2.1. Sentimiento de pertenencia territorial.

El sentimiento de pertenencia son aquellos valores interiorizados para ser expuestos en la vida diaria, forjados de manera simbólica donde construyen su cultura y poseen una estructura simbólico-territorial, pese al sentimiento de pertenencia remite en lo siguiente:

- El sentido de pertenencia territorial refiere a términos simbólico-expresivos y emocionales y no en términos integrativos (valores) y normativos, como en las comunidades tradicionales. Este no desaparece por la modernización, al contrario, se adapta y cambia su estructura simbólica.
- Posee una configuración empírica. Esto quiere decir que va estar dirigida a la pertenencia socio-territorial porque persiste, pero se pierde su forma totalizante por combinarse en un mismo individuo con múltiples formas de pertenencia de carácter no necesariamente territorial. Por ejemplo, un punk que está asociado al movimiento pero también es religioso y guadalupano o punk racista; asimismo, se pueden ver en movimientos, grupos antirreligiosos, entre otros.
- Revalorización y recuperación territorial por convivencia social. Esto está presente en la recuperación de espacios para fomentar actividades artísticas y culturales, talleres que realizan algunos colectivos juveniles de manera autónoma.

- La cultura se va consolidando con nuevas formas de localismo, entonces, la edad y el vínculo territorial van de la mano, ya que entre los 15 y 25 años se manifiesta una fuerte vinculación territorial.
- El crecimiento demográfico refuerza los sentimientos de vínculo territorial porque sumergen a más actores sociales para construir y reforzar el carácter socio-territorial.

Cuando crecemos se dice que maduramos, por lo tanto, abandonamos aquella vida de “malos pasos o locuras” y esa energía de la juventud se va transformando en obligaciones, deberes que cumplir e inclusive en cultivar valores al núcleo familiar como padres de familia.

Está claro que la edad es sólo un número que delimita fronteras de la educación y el comportamiento de una persona, pero ¿qué pasa cuando aún perteneces a una cultura juvenil teniendo más de 27 años?

Varias personas señalan con comentarios negativos en la forma de vestir por aquellos integrantes de estas culturas porque no ha alcanzado el punto de madurez como adulto. Pese a esto, existen casos de desterritorialización por estas y demás cuestiones; el sentido de pertenencia se puede debilitar por las siguientes causas:

- El sentimiento de pertenencia territorial se minimiza hasta desaparecer, ya sea por la edad, nuevos valores/objetivos, falta de tiempo o despojarse totalmente del territorio para nuevas oportunidades.
- Por las crisis económicas o problemáticas que dificultan el desarrollo económico social y educativo, tienden a fomentar la migración. Esto afecta a las comunidades, pueblos y algunos territorios quedan en el pasado pero no en el olvido por el flujo de migración.

- La migración afecta a los jóvenes, esto genera nuevos valores simbólicos en la construcción de un nuevo territorio, donde van adaptándose y con el conjunto de símbolos del territorio “abandonado” se resignifica un nuevo territorio, un ejemplo claro es, el caso de los “chicanos” mezclándose con la cultura estadounidense.
- No existe el desarraigo cultural, ya que se presenta como reterritorialización en la cultura de origen y nuevas formas de relación por espacios porque mantienen contacto o el retorno a aquel territorio del pasado.

Entonces estos actores sociales cuando migran de un territorio a otro, trasplantan sus simbolismos en el país o lugar receptor, en especial zonas urbanas para ser transformados y remodelados por la simbólica característica de las diversas étnicas migrantes: China Tow, Little Italy de New York, Placita Olvera de Los Ángeles, el Barrio Chino en la ciudad de México, entre otras.

Esto es la construcción de una etnicidad simbólica que da origen a un nuevo territorio.

Como dice Jiménez “la reterritorialización simbólica de la cultura de origen, recupera y construye los geosímbolos de su tierra natal”, donde estos barrios son producciones culturales alimentadas por las festividades del lugar de origen y lo mismo pasa con las culturas juveniles cuando se apropian de una zona.

Por ejemplo, un grupo de jóvenes se reúnen en un punto céntrico de la ciudad de México (bar, pulquería, entre otras), este territorio lo asocian con su identidad repercutiendo en la transformación y remodelación simbólica para adaptarla a un entorno que sea familiar a ellos.

Cuando ocupan un lugar, ya sea un bar o pulquería donde convergen personas adultas y estas son “invadidas” por los jóvenes, acompañados de sus códigos y geosímbolos que emiten, aquel lugar receptor (pulquería, bar, entre otras.) tiende a transformarse por estos actores sociales juveniles, pero esto no sería

reterritorialización, sino la transformación en el momento espontáneo porque es o fue un lugar ajeno a los jóvenes.

Sin embargo, podría ser reterritorialización cuando un grupo de jóvenes salen de su territorio “permanentemente” para buscar nuevas oportunidades, ya sea cualquier factor que los obligó a salir de ahí, lo cual generaría una búsqueda de un nuevo territorio para salvar aquellos valores simbólicos, es ahí donde se presenta la reterritorialización, por ejemplo, las subcultura que nacieron por los *chicanos* al mezclarse con la comunidad afroamericana: cholos y su corriente musical; el rap.

1.2.2. Bandas juveniles: aproximaciones sobre el espacio territorial.

Un dato muy interesante es nombrar que las generaciones juveniles construyen su propia sociedad e identidad para independizarse de la cultura parental. Se dividen en dos aspectos que convergen dentro del contexto juvenil: “muchachos de las esquinas y muchachos de colegio”³⁸.

El primer plano de jóvenes se basa en aquellos establecidos en una zona popular enfocados en actividades callejeras como reuniones en clubes, en esquinas, bares, fondas, etc., zonas donde convergen de manera habitual.

El segundo planteamiento remite por aquellos que asisten a la escuela, estableciendo relaciones sociales de mayor significado dentro de una institución educativa. Se establecen sus propios patrones culturales, diferenciados al de los adultos, separados del mundo para crear sus propias reglas y valores.

La juventud crea sus propios lenguajes, símbolos y sistemas de valores diferentes a los que plantea la misma sociedad.

En este mismo contexto, se presenta el término de *bandas*, empleadas con base a una identidad y construcción social “alterna” a la cultura dominante. Este tipo de grupos se forman mediante al entorno donde se establece el actor, entrando a un

³⁸ Carles, Feixa. De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud. P. 51.

campo en particular, es decir, en el aspecto juvenil se forman por las relaciones sociales que emplea su entorno integrado a través del conflicto.

Algunas características se basan en comportamientos de cara a cara, confrontaciones, movilidad en el espacio, unificándose los miembros en un sólo punto y la planeación.

Se constituyen en culturas juveniles al aplicar un *estilo* distintivo en un conjunto de comportamientos enfocados en la vestimenta, gustos musicales, ídolos cinematográficos y musicales; accesorios, lenguajes, entre otros. Se crean valores simbólicos que son distintivos ante este tipo de agrupaciones.

Los procesos sociales y simbólicos, son el resultado de una “tradición interna”³⁹ según Feixa en su obra que remite a la Antropología de la juventud. Centrada en vínculos de un territorio local, cuyas actividades son el punto principal del grupo o banda.

Este tipo de grupos pueden ser homogéneos, mezclas de etnias y culturas en conflicto. Están relacionados con la marginación social, delincuencia, prostitución y una vida bohemia.

Ya sea por las instituciones educativas, cultura parental y sociedad, pueden relacionar a este conjunto de jóvenes con la agresión, vandalismo y odio. Concentrando puntos negativos ante este tipo de sociedades, construidas para establecer “conductas primitivas”.

En algunos casos como el psicólogo Stanley Hall en su obra *Adolescence* (1904), menciona que las bandas aprendían a sobrevivir en grupos o estando solos, donde mostraban comportamientos depredadores acompañados de conductas primitivas.

No se puede decir que Hall intentaba arremeter contra este tipo de grupos, pero se puede mencionar que, por este tipo de términos, algunos lectores entenderían de

³⁹ Carles, Feixa. De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud. P. 47.

manera literal, estableciendo miedo, precaución u odio sobre este tipo de agrupaciones alternas.

Aquellos periodos vandálicos impregnaron miedo a la sociedad para establecer disgusto y prejuicios sobre las *tribus urbanas*, alejándose de la naturaleza esencial de la contracultura juvenil.

En este caso sí tendría razón Hall, por el motivo en que se presentan ese tipo de conductas apegadas a la *barbarie* para ejecutar robos mediante la fuerza bruta.

Si vemos a las bandas como comportamiento “primitivo” (en algunos casos, dependiendo la situación): un salvaje bueno y como un bárbaro muy peligroso. Se dice esto porque la juventud se basa en rebelión, agresividad y degeneración social, ¿por qué?, por el simple hecho en cómo se presente el comportamiento de los jóvenes ante una amenaza.

Si estas dentro del grupo, la agresividad o ese estado de “salvajismo” sólo se presencian en la banda rival, al poder totalitario o inclusive a un disgusto, pero nunca a los miembros del grupo (según sea el caso).

Los actores que participan dentro de este entorno se categorizan como una *hermandad* y esto surge por el vacío de la familia, se crea un proceso de construcción de significados compartidos.

Las bandas no son un grupo de primitivos o salvajes, simplemente están en alerta ante cierta amenaza, porque se crean vínculos dentro del lugar, se unifican para crear una familia.

De esta manera, las bandas no surgían para sumarse a las dolencias sociales, sino que están vinculadas a la sociedad, determinadas por un hábitat en particular en áreas intersticiales, zonas entre dos secciones de la ciudad (plazas y barrios obreros). Se basan por la distribución en el terreno urbano, acompañados de redes simbólicas y de sociabilidad.

Las bandas por naturaleza están constituidas por adolescentes y a base de una crisis económica o cualquier “dolencia” como la falta y pérdida de empleo. Los jóvenes mayores de 18 años se integran a estos grupos, dándole una continuidad y estabilidad mayor (según sea el caso). Ya que la cultura juvenil no sólo se aleja del trabajo sino de la estructura de clases, ya sea por el tiempo libre para generar clases ociosas.

Los comportamientos presentes se desvían por actividades alternas, ya sea en la ubicación de un territorio favorable a los miembros de grupos para establecer sus procesos sociales mediante un mecanismo de influencia o “*contagio social*” como lo diría Robert E. Park en 1915, periodista dedicado a los estudios urbanos en Chicago.

Entonces se van generando regiones morales, donde se prevalecen normas, valores y criterios desviados a la sociedad de la cual intentan separarse.

Se crean vínculos de lealtad y ayuda mutua, considerándose como familia, las calles como su hogar e identificándose con sobrenombres y, su identidad depende en la posición de la que se encuentran dentro del grupo.

Por otro lado, en las instituciones educativas, se ve algo parecido a las bandas callejeras, puesto que el colegio lo ven como el centro de la vida social de los jóvenes, no sólo es vista como una cultura académica, sino un espacio de sociabilidad generando procesos culturales.

Aquí mismo la edad es un factor importante porque se emplea mayor confianza con personas de su edad, compartiendo cosas y aspectos de su vida que a sus padres.

Los jóvenes de clase media son aquellos que se encuentran en este tipo de grupos, cuya identidad será construida por la escuela y no en la calle, generando una *microcultura* propia, expresada por hermandades, fiestas, bailes, graduaciones, moda y música. Se emplea un tipo de rebeldía que no rebase los límites de la cultura parental o institucional que maneja los adultos.

Como dice Gramsci en su obra titulada *cuadernos de la cárcel*, señala que: “los jóvenes están en estado de rebelión permanente porque persisten sus causas profundas, sin que se permita el análisis, la crítica y la superación (no conceptual abstracta, sino histórica y real)”⁴⁰ Por esta misma razón los contextos históricos cambiantes determinan las emergencias juveniles en la crisis de autoridad, cuyo concepto se basa en la hegemonía con base a una dirección ético-político de control ideológico en vez de la fuerza, de esta manera, hegemonía y juventud se relacionan.

Ricardo Flores Magón diría: "No son los rebeldes los que crean los problemas del mundo, son los problemas del mundo los que crean a los rebeldes... La rebeldía es la vida, la sumisión es la muerte"⁴¹, esto remite a los problemas que causa el factor dominante a las culturas populares, la cultura parental e institucional, provocando una ruptura ante la cultura por la esencia juvenil, buscando un camino distinto que no sea igual al que están inmersos.

Son los problemas sociales de los cuales emerge la rebelión. Por esta razón los jóvenes emplean acciones contra la autoridad, donde ponen en manifiesto crisis de hegemonía, se crean confrontaciones con el poder hegemónico.

Todo empieza por el periodo de posguerra (segunda guerra mundial) donde las manifestaciones juveniles buscan un estilo de vida distintivo, vistos como rebeldes en defensa de una innovación en la creación de formas culturales.

De esta misma forma, las identidades juveniles son vistas como “oleadas juveniles” expresadas en primer lugar en la sociedad occidental, cuyos protagonistas recibirían diversos nombres: Hippies, rebeldes sin causa, teddy boys, mods, skinheads, punks, hooligans, cholos, etcétera.

Las culturas juveniles son procesos transculturales, porque entra en contacto con otra, un ejemplo, es la llegada de migrantes a un país; ambas culturas se encuentran, comparten códigos y se unifican para formar una naciente cultura (la

⁴⁰ Gramsci, Antonio. Cuadernos de la cárcel. P. 174.

⁴¹ Cristianmendozamx. Utopía. Utopía blog de periodismo cultural y ciudadano. Disponible en: <https://utopiaparadespertar.wordpress.com/2014/11/21/cuentos-para-despertar-de-ricardo-flores-magon/>

llegada de jamaquinos a Inglaterra donde algunos eran *rude boys*, cuya música era el rocksteady y ska; fue agradable ante la sociedad inglesa en este caso a los *mods*, transformada y adquirida por esta sociedad, donde después, los *skinheads*, hablando del lenguaje artístico, tomarían el gusto por el rocksteady).

Los/las jóvenes crean, valores, costumbres, una simbología, etcétera, la cual les serviría en llenar esos vacíos por la sociedad para orientarlos y alentarlos en la construcción de una identidad social fuera del contexto dominante.

Se crea una cultura emergente donde define modelos culturales, estilos de vida, técnicas de comportamiento innovador, hábitos y valores. Este tipo de posturas se pueden observar en los movimientos estudiantiles, por ejemplo, el movimiento del 68 en México.

Uno de los motores que dieron iniciativa a las bandas juveniles, fue tanto por la sociedad de consumo, apogeo de la música rock, la llegada de inmigrantes, compartiendo pautas estéticas y culturales, agrupándose en zonas populares lo cual surgirían estilos juveniles como: teddy boys, rockers, mods, skinheads, punks, entre otros.

1.2.3. Creando territorio juvenil.

Las zonas donde convergen las culturas juveniles son resultado de una adaptación, resignificación y apropiación. En algunos casos, estas zonas surgen por la falta de oportunidades (trabajo/escuela), ya que el tiempo libre está en constante crecimiento y se crean grupos para establecer micro-sociedades.

En este aspecto, el *tiempo libre* es el factor primordial, el cual da origen a este tipo de bandas, grupos y esencias, para ser heredadas a las generaciones venideras donde se adaptan a una época en particular que transformaría por completo los estándares culturales a medida que los significados y códigos se resignifican.

La época es el factor principal para cambiar los códigos que se muestran dentro de una cultura juvenil, esta se adapta a nuevas funciones y necesidades; se mezclan con influencias autóctonas (cultura prehispánica, nación, lenguaje, entre otras), cuyos estilos juveniles provienen de clase obrera, el cual llamó la atención de las subculturas de clase media, en especial los adolescentes de ese entorno para cambiar y establecer nuevas pautas en dicha esencia (estilo, aficiones políticas e ideológicas).

Un claro ejemplo son los *cholombianos*, los cuales están contruidos por una identidad nacional, patrimonio construido para ser mezclado por corrientes juveniles de todo el mundo, creando conjuntos de símbolos y significados.

De esta forma, las *culturas juveniles* se establecen con cambios generacionales que van adaptándose, estableciendo una recreación simbólica, imperando nuevos valores, visiones, pensamientos y códigos.

Entonces, se van acoplado a un entorno y en este caso, surgen espacios, zonas y locales especializados en el ocio juvenil.

Sin embargo, no sólo las culturas juveniles poseen un espacio urbano donde se conectan, también la juventud en general buscan espacios de convivencia para llenar el vacío con algo de tiempo libre.

Pero no nos confundamos con base al territorio como si fueran bandas, ya que entraría el estilo donde se converge una infinidad de ellos, compartiendo y estableciendo una diversidad tanto cultural y generacional, un ejemplo claro son las pulquerías de hoy en día; establecidas en zona centro de la ciudad de México, donde se pueden ver una multiplicidad de estilos juveniles, manifestándose en un sólo lugar, al igual con actores sociales de la misma edad o en su caso con gente mayor (tercera edad). Pero en este caso la gente mayor ha sido desplazada por la juventud, creando un entorno distinto que no encaja a sus códigos y símbolos de la edad adulta.

Esto resulta ser interesante, puesto que se puede apreciar en las culturas juveniles, siendo desplazados por la misma juventud de diversos estilos y clases sociales.

Pero no sólo se puede ver el estilo juvenil en este tipo de grupos, sino también en el territorio urbano, siendo espacios no compartidos por los adultos, donde la decoración, el tipo de música y los nuevos ritmos de bailes se crean un ambiente no ordinario en la cultura parental.

Estos espacios específicos exclusivos para la juventud con ambiente bohemio y estética cutre, coinciden en un campo de costumbres que lleva consigo el desarrollo de nuevas conductas sociales, sexuales y vestimentarias, creadas gracias por el tiempo libre y/o el ocio.

Este tipo de zonas van perdiendo la esencia juvenil cuando se interceden con otros actores y estos se apropian del espacio, transformando el lugar para no ser apto en el gusto de la juventud.

De cierta manera, se genera un *territorio*, conformándose por significados constituidos hegemónicamente para clasificar a los actores dentro del lugar, ya sea por la clase, edad, estilo, etcétera.

Cuando este tipo de lugares se empiezan a compartir con las demás personas, se presenta una adaptación, ya sea por las contraculturas juveniles, homosexualidad o la juventud en general, basándose en el respeto a la diversidad cultural, tal es el caso de algunos bares, antros y pulquerías en la ciudad de México, donde se presenta una compatibilidad de géneros (estilo, gustos, pensamientos)

Todo parece que la adaptación por parte de las culturas juveniles es constante a los cambios generacionales en la época, pero a partir de este tipo de sucesos se crean rutas o *códigos de movilidad* como lo dice Carles Feixa en su obra, *De jóvenes, bandas y tribus, antropología de la juventud*.

Estos códigos de movilidad se basan en la búsqueda alternativa de lugares que encajen a las categorías que emplea un actor o actores juveniles, basándose en flujos de rutina, costumbres, gustos, estilos, días libres, entre otros.

En este caso, este tipo de sucesos se presentan en las culturas juveniles cuando son desplazados por otros jóvenes con diferentes gustos, apropiándose del lugar que acostumbran asistir, acompañado por el consumismo que se genera dentro de la zona para adaptarse a un nuevo público.

Los jóvenes dentro de una cultura juvenil no encajan en ese nuevo entorno, lo que construyeron por un sistema organizado, coherente, estético, de estilo y pautas de conducta que eran propias para su gusto, deja de existir cuando la zona se resignifica por otros jóvenes de diferentes procedencias, como el gusto, estilo, clase social e ideología.

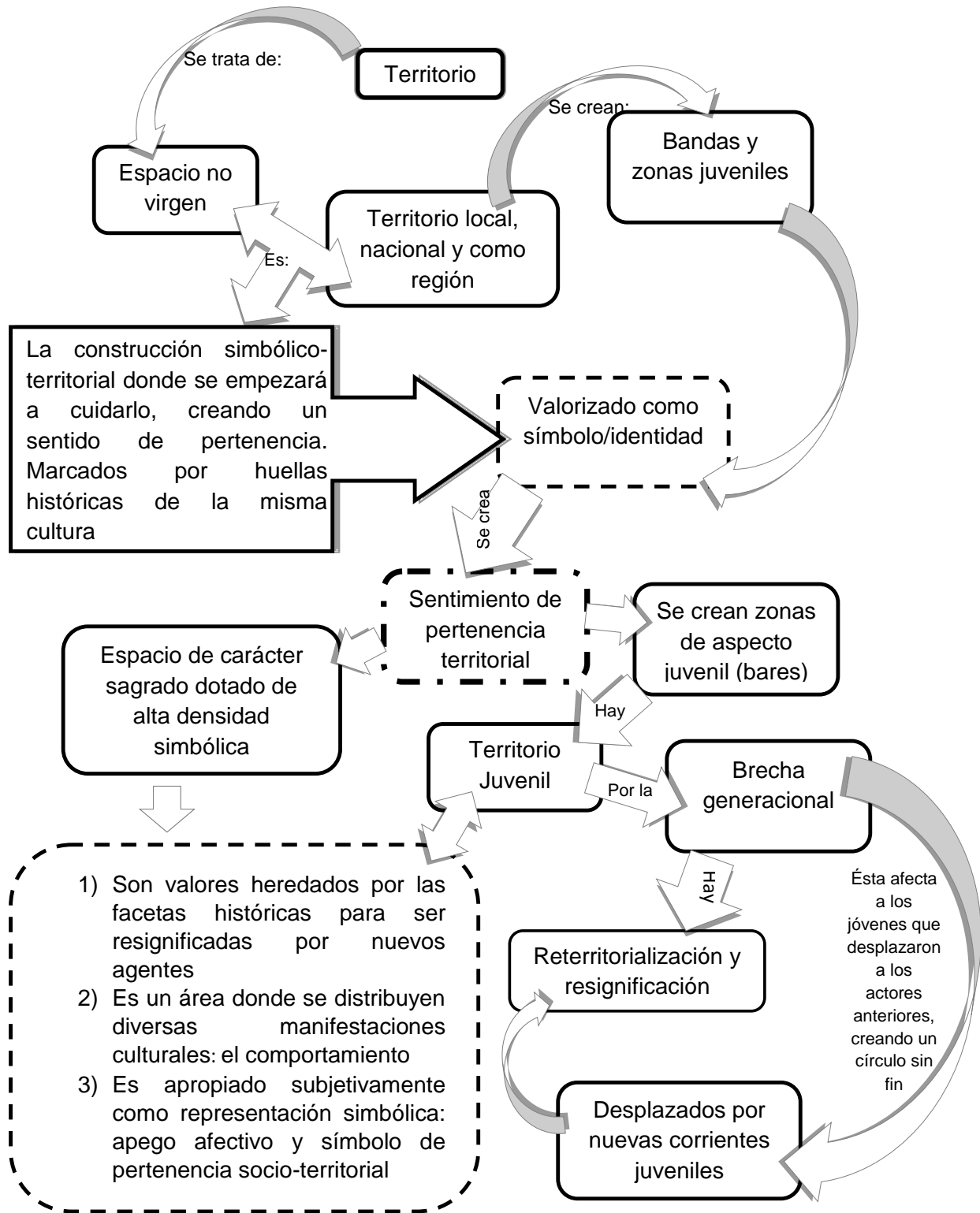
Estos espacios de disfrute tienen cierta autonomía ante la juventud, lo que sirve para alejarse de los problemas familiares, trabajo, escuela y demás acontecimientos de la vida diaria. Se va construyendo una privacidad por cada actor juvenil y se recurre a estos espacios públicos, creando un nuevo entorno familiar por la compañía de amigos, conocidos, parejas y compañeros.

El consumo induce a crear necesidades, estableciendo modas en el aspecto de la juventud, de modo que el ocio va de la mano con este periodo monótono presente en los jóvenes, cubriendo el tiempo libre de cada actor juvenil. También se presenta cuando se tienen necesidades y asisten a estos sitios para curarse del desestrés y la búsqueda de diversión, pero estos lugares no son sólo para el ocio, sino que también se encarga de construir una identidad social por los instrumentos de consumo estandarizados.

Se manipulan y readaptan los objetos ofrecidos por el mercado y se resignifican, ganando nuevos terrenos de autonomía por los jóvenes consumidores.

No se puede decir que es una *pseudopulquería*, sólo porque no contiene las “normas” de una pulquería en los diversos estados de la República Mexicana, ya que es como las modas, se dice que son construcciones vacías, pero esta se refiere a la agregación de un nuevo modelo simbólico, el cual no es aceptable por los actores sociales recurrentes a este tipo de vida, por lo tanto, se tiende a rechazar porque no encajan y no es bien visto para su ideología o modo de vida.

A continuación se mostrará un resumen muy breve sobre territorio.



1.3. Los actores juveniles.

Los estudios culturales son un campo de investigación que explora las formas de producción o creación de significados en sociedades actuales, desarrollan al concepto cultura desde posturas antropológicas. Ya que la cultura se basará en un plano de acciones sociales que coinciden con actividades ritualizadas, la vida cotidiana y en los modos de vida, por ejemplo, las subculturas, en especial las *culturas juveniles*, puesto que se considera “como el conjunto de las formas de la actividad humana que se manifiestan en el interior de todas las actividades sociales y en sus reciprocas relaciones”⁴² o vista también como “el comportamiento aprendido de una sociedad o de un subgrupo”⁴³. Las culturas juveniles entran en el comportamiento de la sociedad, estableciendo subgrupos, posturas innovadoras para resolver la crisis de la cultura parental y la planeación de soluciones tanto ascendentes y descendentes.

¿Qué significa esto?, que tanto estas formas de expresión aluden en dos ejemplos, en los skinheads y los mods⁴⁴

“Mientras los mods plantean una solución ascendente (su estilo refinado y su discurso ideológico como metáforas de la superación social), los skins exploran una solución descendente (el vestuario lumpen y la rudeza obrera como expresiones de proletarización). En ambos casos se plantea una solución a un nivel imaginario, sin posibilidades reales de verificación; pero cumplen con gran éxito la función de restablecer la cohesión perdida, dotando a los jóvenes de una nueva identidad social”⁴⁵

En estos dos ejemplos podemos observar el tipo de estilos empleados mediante las clases, ya sea por los *mods* de clase media y los *skins* de clase obrera, ambos buscan una identidad, creando un modo de vida apegado a la libertad y el mejoramiento social o en su defecto en la creación de estilo, ya que las subculturas de carácter *contracultural* son vistas con actividades contestatarias;

⁴² Grandi, Roberto. Los estudios culturales entre texto y contexto, culturas e identidad. Barcelona: Bosch, 1995 P. 2.

⁴³ Ziauddin, Sardar, Borin Van Loon. Estudios culturales para todos. 1997. P. 5.

⁴⁴ Mods: “modernist, modernista”. Subcultura originaria de Londres, cuyo origen remite desde 1950. Identificados con la moda, el jazz, soul, el ska jamaicano y la música beat ingles.

⁴⁵ Carles, Feixa. De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud. Pp. 73-74.

realizan una serie de acciones para proponer y renovar su entorno en el cual están inmersos (según ellos).

Otro ejemplo muy importante son los hippies, nacidos en la década de los 60's en Estados Unidos. Estos grupos buscaban propuestas alternativas como la creación de una sociedad alternativa, apegados a sus propios cooperativos de consumo y producción, formas de alimentación, elaboración de lenguajes, filosofía y lemas (amor y paz). Por estas posturas alternativas, emergieron las protestas estudiantiles como la del 68 en México, nacidos por este proceso contracultural.

En el caso del análisis sobre las subculturas en los estudios culturales, los autores Hall y Jefferson aluden que “las contraculturas consiguieron articular su oposición a los valores e instituciones dominantes, incluso cuando ésta no tomó la forma de una respuesta política... Los hippies a finales de los sesenta, fueron la más distintiva de las contraculturas de clase media. Las instituciones alternativas del *underground* surgieron básicamente de esta matriz, pero la subcultura hippy se fragmentó rápidamente en diversas ramas: heads, freaks, street people”⁴⁶, entre otras.

Con el paso del tiempo las culturas juveniles se transforman, adaptándose a la época. Obviamente un hippy de los 60's no es igual a aquel hippy en la época actual, los acontecimientos sociales pueden estar presentes pero el avance tecnológico, el consumo de masas, la adaptación de lo subalterno hegemónico y demás, dan como resultado un modo de expresión juvenil distante al origen de esa cultura.

Se puede decir que las contraculturas en relación a las culturas juveniles, reflejan la ruptura hegemónica cultural, articuladas por gente mayor “contagiando” a los jóvenes, es decir, se trata de un modelo generacional que se va adaptando al entorno y época. Lo que antes fue, no volverá a ser. Esto significa que la brecha generacional surte efecto en las culturas juveniles.

⁴⁶ *Ibidem*. P. 82.

Cada generación posee una esencia que determina a un movimiento en específico. Un ejemplo notorio es en la música, en ella presenciamos la brecha generacional donde está cargada por un valor simbólico que determina a una época; sin embargo, esta no es aceptable ante las nuevas generaciones (en algunos casos).

Cabe mencionar que existen grupos no asociados en particular con una cultura juvenil, estos se manifiestan sin ninguna característica estética específica, pueden ser personas que se vistan “normalmente”. Aquí mismo están incluidos aquellos actores que están dentro de estas culturas pero hacen a un lado el aspecto estético que “determina” a estas culturas.

También los estudiantes, complementados por una educación con sentido de análisis un poco más completo, serán actores juveniles con rasgos contraculturales (algunos), cuyas investigaciones aluden a sus protestas y manifestaciones.

Estos agentes juveniles crean una identidad con base a sus argumentos sin la necesidad de optar por un modelo estético en específico. Es por ello que se les podría denominar como *espíritus juveniles*, ya que en la creación de estilo, la construcción identitaria e ideológica.

Los actores juveniles de clase obrera y los jóvenes de clase media, con base a posturas de Hall y Jefferson, se puede señalar que hay una diferencia entre ambos aspectos, ya que las primeras se manifiestan mediante “bandas” por colectivos, donde se crea un sentido de hogar, encontrándose en el entorno de los amigos y las segunda son medios individualizados, surgiendo entre un entorno institucional, familiar o trabajo.

Unas se basan en el aspecto territorial, predominadas por un discurso en el aspecto obrero y la segunda tienden a ser universales, no hay vivencias sin discursos que justifiquen la ideología.

En otras palabras, las culturas juveniles estarán presentes (en su mayoría) sólo en entornos populares, zonas donde las dolencias sociales repercuten en su desarrollo personal, laboral y familiar, recurriendo a un nuevo entorno de identidad. De modo que las contraculturas juveniles se basan en aquellas posturas institucionales alternativas, enfocadas en una idea para ser transformadas en movimientos sociales.

Sin embargo, existen agrupación juveniles subalternas de clase media que adoptan las características de pandillas (las bandas rebeldes sin causa o los chicos malos de una institución) y hay subculturas de raíces obreras que se transforman en contraculturas, un claro ejemplo es el punk, que pasó de una subcultura a una contracultura por la ideología que establecen y por este proceso, en algunos casos, se transforma en grupos subalternos hegemónicos, siendo absorbidos por las industrias culturales, enfocados sólo en la “venta estética”.

Ambos grupos adquieren una visibilidad con los dominios tecnológicos y globalizados como actores no sólo de exigencias, sino de consumos diferenciados por los dispositivos sociales de socialización-capacitación de la fuerza de trabajo; el discurso jurídico y la llamada industria cultural.

Tal y como señala Rossana Reguillo: “Los jóvenes han sido definidos en términos generales como sujetos pasivos que se clasifican en función de las competencias y atributos que una sociedad particular considera deseables en las generaciones de revelo para darle continuidad al modelo de consumo”⁴⁷, es bueno plantear este punto, puesto que los jóvenes son uno de los sujetos principales de las industrias culturales y por tanto recurren y fomentan este camino de producción, consumo, distribución e inversión.

Los/las jóvenes son sujetos pasivos que pasan como elemento principal a vista de las industrias culturales. ¿Qué importancia tiene esto? El dominio de las industrias culturales en la sociedad puntualiza una conceptualización activa del sujeto, genera espacios de producción, reconocimiento e inclusión de la diversidad

⁴⁷ Reguillo Cruz, Rossana. Emergencia de culturas juveniles. P. 51.

cultural juvenil, en cierto aspecto, las industrias culturales traen consigo la inclusión de la diversidad estética y ética juvenil; creando un canal para su fácil adquisición a los demás agentes juveniles y está en constante crecimiento desmesurado en este tipo de grupos juveniles, dependiendo el control del consumidor.

Entonces, ¿es bueno vender la imagen como producto en el caso de las organizaciones juveniles? De cierta manera es imposible no consumir, mucho menos adquirir objetos simbólicos mediante la compra y venta.

Cuando se “vende” un objeto cultural a la hora de ser comercializado, en este caso, el tema de las industrias culturales es muy importante en tanto a este punto.

Aquí mismo sería buena idea colocar a las instituciones sociales (cultura institucional o dominante); estas fijan una normatividad en el espacio juvenil, categorizando a las acciones juveniles; entonces, ahí es donde entran las industrias culturales, abren la cerradura de las instituciones sociales introduciendo la diversidad estética y conducta juvenil mediante el consumo.

En este enfoque de las industrias culturales es conveniente y aceptable que manejen la esencia estética de una cultura juvenil como producto de consumo, ya que genera nuevos agentes, con respecto a una industria en resistencia frente al establecimiento de las mercancías, pero lo más significativo en este aspecto es que, al mercantilizar a una de estas culturas naciente del movimiento *underground* o en su defecto sin fines de lucro, descontextualizan en toda materialidad la razón de ser de un movimiento social así como su ideología.

Un claro ejemplo es el punk, nacida a base de las carentes oportunidades y la diversidad de problemáticas que atacan a la sociedad, donde los/las jóvenes intentaban salir de esa esfera de la cultura parental para marcar otro entorno; fijar un futuro con mayores oportunidades, pero al ser comercializada perderá en casi todo su sentido semiótico y la razón de ser de esta cultura, donde estos nuevos agentes generados por la industria cultural sólo se basarán en el consumo y disfrute (conciertos, ropa, percings, tintes, creación de un estilo) de esto que

alguna vez fue un movimiento social se contagia por elementos mercantiles para crear una identidad *alterna* a lo que se idealiza en las culturas juveniles.

No se puede decir que no posee un valor simbólico porque lo tiene, puesto que posee un significado que descontextualiza a la esencia juvenil, en este caso del punk, por una careta de valor simbólico apegado a las industrias que normalmente se diría como una construcción estética “vacía” y sin sentido; en pocas palabras lo llamamos resignificación.

Como diría nuestra informante y entrevistada Aline (Hebi): *No suele importarme demasiado la estética en cuestiones de comercialización, sin embargo considero que todo lo que lleva un simbolismo debe ser usado con respeto.*

1.4. La interpretación del sentido juvenil.

Los jóvenes pueden comprender la diversidad del pensamiento para aclarar que no existe una verdad absoluta, es aquí donde entra la “hermenéutica analógica”⁴⁸, Ellos buscan un equivocismo en su contexto, pero prácticamente caen en la univocidad, dicho esto, la hermenéutica analógica es una postura que nivela un argumento y esta se encuentra en medio de la univocidad y la equivocidad.

Dado el caso, es una mediación que intenta mostrar respeto y tolerancia con lo diferente, así como en aprender y aceptar la ideología que cambiará el entorno donde viven, su vida y su futuro. Conocer diferentes posturas sobre los sujetos que comparten la misma creencia, absorben lo mejor de estas para cimentar una buena vida, generando un estilo propio que nace por aquellas ideas implantadas por sus compañeros y así otorgándole una razón de ser.

Estos sujetos sociales lo que hacen es interpretar, conocen los objetos, la simbología y su entorno para crear un nuevo significado, se basan en la hermenéutica (es una ciencia y arte de la interpretación), en la forma de interpretar las cosas y su realidad.

Gadamer decía, las ciencias sociales se deben fundamentar por la interpretación, acentuando que no es un método, es un enfoque, una perspectiva.

“... los productos humanos son siempre el resultado de expectativas, de creencias, de tradiciones y estas se plasman en los objetos. Los objetos por sí mismos, entonces, no tienen valor para la investigación social, hay que interpretarlos, es decir, tratar de descubrir en ellos esas creencias y expectativas que los formaron; buscarles sentido”.⁴⁹

⁴⁸ Luis Antonio M. Introducción a la filosofía de la cultura, P. 27. Esta postura mediadora, llamada Hermenéutica Analógica del pensador mexicano M. Beuchot. Este sentido acepta la univocidad y la equivocidad pero no se pierde en ellas, aceptando diferentes puntos de vista, demostrando que ninguno puede ser verdad y todos los puntos de vista pueden ser verdaderos. De cierta forma no se puede determinar la verdad, pero si se puede acercarse a ella.

⁴⁹ ibídem. Introducción a la filosofía de la cultura, P. 26.

De esta manera otorgan el sentido a la vida por la forma en cómo se observan las cosas; los integrantes de una *cultura juvenil* interpretan sus vivencias, las transforman en mensajes para que sean captados por otros agentes, creando una iniciativa para forjar un entendimiento entre ambos sujetos, tomando en cuenta la razón del sentido y a partir de ahí nacen tendencias heterodoxas por parte de ese grupo, donde estas ideas corren por un canal (toman un medio de difusión para transmitir las, en este caso sería la música o en su defecto los movimientos sociales) y así transmitir el naciente pensamiento donde se transformará en un soporte ideológico, y, a partir de ello, se construirá la ideología de carácter heterodoxo que los identificará, creando su propio contexto, agregando valores, significados, símbolos, rasgos estéticos, normas, entre otras. En fin se crea una contracultura juvenil (espíritus juveniles).

Las contraculturas optan por una tendencia heterodoxa para intentar forjar una nueva visión, una verdad que se configura con base a su ideología, intentan transformar las normas ortodoxas que están en su entorno social.

Por lo tanto, se recurre a la creación de una “Autonomía”, anteponiendo su valoración personal moral en la ética establecida, formada por una heterogeneidad de marcos culturales y normativos, para esculpir su extensión de legitimidad.

Este orden normativo autónomo generado por la diversidad del pensamiento con base al sentido, adopta una forma normativa por los estímulos éticos que cada vez hacen a un lado la legitimación institucional sobre estos agentes sociales.

Asimismo, se tiene que mantener una actitud de fidelidad y compromiso a una idea o creencia, en este sentido se crea un “mestizaje” en cuestión al pensamiento para reconfigurar el sentido de las ideas implantadas por la cultura dominante, de esta manera, se es fiel a una naciente postura heterodoxa para forjar esas ideas y creencias diversas.

“El joven deja desarrollar los acontecimientos de su vida estableciendo su sentido”⁵⁰ estas acciones o actitudes realizadas por este actor social se guían por sus instintos, observando su entorno y por su libre forma de pensar para construir una nueva corriente que será guiada por un discurso.

1.4.1. Las culturas juveniles en la construcción simbólica identitaria.

Sin percatarnos y de manera inconsciente se crean imágenes o ídolos por aquellas corrientes contraculturales, basadas en los gustos de los jóvenes a finales de los años setenta, por ejemplo, Jefferson Airplane, The Who, Jimi Hendrix, Joe Cocker, Jannis Joplin, etcétera.

Aquellos jóvenes ex integrantes de una cultura juvenil (hippie) que estuvieron en la época de los setenta, donde se observaban a las chicas con grandes batones de flores, sandalias y aquel alucinante viaje del LCD, época que se transforma en un capítulo del pasado (quizás irreplicable) donde algunos tienen esa vivencia como concluida y otros aún siguen activos con esas ideologías, cuyo objetivo era acabar con esas posturas dominantes. Cabe destacar que hoy en día son “sucesos del pasado”, donde nuevas corrientes juveniles ignoran estos acontecimientos anteriores para abrir nuevas fronteras ideológicas (quizás no todos los jóvenes).

Las cosas ya son de otro modo, esa visión cambia rotundamente, se podría decir que es una realidad dura y difícil de aceptar, se trata de un proceso de adaptación.

Aquellas figuras que se idolatraban pasan a ser símbolos para ciertas contraculturas, por ejemplo, cuando asesinaron a John Lennon en New York.

Las culturas juveniles con su *espíritu juvenil* se dan en un cierto tiempo o en una época, ya que es una cultura constante, donde su auge será determinada hasta en la actualidad (no con el mismo impacto social), en sí, no se pierde del todo y en una época específicamente se adopta la apariencia que actualmente se conoce, la

⁵⁰ No se encontró el autor. “Sentido, valores y creencias de los jóvenes”. Parte 1: La construcción individual del sentido: Dimensiones mítica y ritual. La dimensión ritual del sentido: Ortodoxia y heterodoxia. P. 90.

cual, tiende a mostrar un marco compuesto por diversos cambios estéticos e inclusive ideológicos por medio de la resignificación y adaptación.

La libertad que se encuentra en las contraculturas se basa en “hacer lo que les venga en gana” (en algunos casos) como el punto de partida para romper la cotidianeidad de la sociedad y sus normas para no seguir con aquellas posturas ortodoxas, es así como se deformará la realidad del poder que envuelve a la sociedad en todos los sentidos; es de manera más alocada, más rebelde, más “juvenil” porque al mencionar la palabra joven se ejerce aquella definición como vigor, fortaleza, nuevas oportunidades para la sociedad, “el poder juvenil” proyecta esa esperanza para marcar un cambio.

¿Cómo es que surge esa construcción simbólica identitaria que conforman los jóvenes? De cierta forma hay muchas vertientes por las cuales los jóvenes adquieren esa construcción simbólica, aquella influencia que los motivará a salir de la barrera donde están encerrados, se trata de un circuito de difusión muy amplio, con grandes cargas simbólicas, las cuales, el joven como sujeto social las absorbe para interpretarlas (hermenéuticamente) a su modo para iniciar un movimiento y al mismo tiempo una ideología.

En este caso, la música será la pieza fundamental para que el sujeto juvenil brinde el primer paso a una naciente ideología.

En este mismo enfoque, ya sea por bandas musicales como los Sex Pistols en la ideología *punk*, Jimi Hendrix en la ideología *hippie*, Bob Marley en el *reggae* y en el rastafarismo, Cockney Rejects en el *Oi* (street punk) para los skinheads, entre otros. Estos y más grupos serán el ejemplo de varios actores juveniles para dar pie a la ideología, la búsqueda del sentido y la construcción simbólica que los identifica.

El capital social que generan estos grupos musicales son la influencia de mayor peso ante la construcción de su identidad para averiar el sistema (poder de la cultura dominante), pero a pesar de que estén dentro de estas cargas simbólicas que influyen la edificación identitaria, los mismos jóvenes no tienen una

existencia autónoma, puesto que se encuentran en las relaciones sociales múltiples, están dentro del sistema, del poder que ejerce las normas, son vecinos de las interacciones complejas de la misma sociedad, no existe una total dependencia ante las normas que se establecen.

En su mayoría, las culturas juveniles usan la música como su mayor difusor ante sus mensajes, cuyos factores se basan en la unificación de diversas procedencias geográfica y social, cuyo discurso es apoyado por tendencias de diversos comportamientos únicos que emblematiza a estos autores, las cuales son acompañadas de mensajes para generar una infraestructura simbólica en un lenguaje “popular” y corporal, para atraer a nuevos agentes que conformen una de estas culturas juveniles, generando una nueva identidad ante las juventudes y creando nuevas tendencias en la cultura establecida. Su finalidad es implementar un sentido de nueva esperanza en sus vidas, mediante actividades que adhieran conciencia y valores en lo que están viviendo, denominando el mayor problema de la sociedad es esta misma por ser bastante egoísta y no humanista entre las dolencias de los seres vivos, así como la discriminación a su modo de vida (según los integrantes de cualquier cultura juvenil). La música (rock) es vista como un emblema generacional en el surgimiento de estilos juveniles.

Tanto el vestuario, el peinado y los accesorios que utilizan son prácticamente “un emblema que opera como identificación entre los iguales y como diferenciación frente a los otros”⁵¹, donde cada prenda se basa en otorgarle un significado con un peso simbólico que actúa como soporte a una identidad, ya que sin identidad no hay productos y sin productos no hay comercialización, todo se resume en objeto-símbolo-identidad.

Así como los modos de vida y el pensamiento socialista, acompañado de investigaciones contraculturales, dieron origen a los movimientos juveniles, siendo parte de una construcción identitaria con base a una filosofía existencialista, ya que por los antiguos movimientos juveniles se originan los grupos de juventud.

⁵¹ Reguillo, Cruz, Rossana. Emergencia de culturas juveniles. P. 97.

Dejando a un lado las influencias que adquieren los jóvenes ante los discursos ejercidos por estos actores en el contexto musical, existe una cuestión importante, debido a que muchos catalogan a la edad biológica como un punto principal para ejercer la activación de la motivación de un movimiento juvenil, pero ¿la edad determina a las acciones de los jóvenes como contraculturas?

En relación con los miembros y clase de edad no determinan una clasificación ante las culturas juveniles, la edad sólo es una palabra construida por la misma sociedad para nombrar una catalogación a estos grupos, en este caso, en la obra de Rossana sobre Emergencia de culturas juveniles, ella cita a Bordieu donde señala: “hablar de los jóvenes como de una unidad social, de grupo construido, que posee intereses comunes, y refiere estos intereses a una edad definida biológicamente, constituye una manipulación evidente”⁵²; entonces las relaciones de poder que crean las divisiones sociales de clase social y de edad en un proceso histórico, marcan los problemas juveniles que no se terminan por un simple dato biológico.

A pesar de no ser “joven” en clasificación a la sociedad, los problemas siguen ahí, de esta manera, se forja una historia cultural juvenil, la cual sigue con el paso del tiempo para que nuevos agentes tomen ese fragmento histórico y lo reconfiguren al “presente” del cual están sumergidos. Prácticamente las configuraciones e interacciones que asumen los colectivos juveniles abren paso a un entendimiento a la diversidad juvenil, surgiendo en pocas palabras un proceso heredado de valores interiorizados.

Asimismo la categoría construida como “joven” se forja por un modo de vida cambiante y discontinua, cuyas características son el resultante de las categorías socioculturales seleccionadas por la misma sociedad de manera subjetiva.

⁵² Reguillo Cruz, Rossana. Emergencia de culturas juveniles. P. 49.

1.4.2. Creando estilo.

En esta parte, analizaremos cómo surgen y cobran sentido varios significados de cada estilo que conforma la cultura juvenil, ya sea la vestimenta obscura de los góticos, hasta los cabellos parados de los punks, donde cada elemento contiene un significado, un por qué y para qué.

Estos actores juveniles se basan en la búsqueda de una identidad, para ello, mostraré lo que acentúa Carles Feixa Pampols en su obra de las culturas juveniles al estilo.

Éste autor sitúa a las culturas juveniles en “la intersección de dos planos convergentes: el primero se basa en las condiciones sociales de generación, genero, clase, etnia y territorio; y el segundo habla sobre el de las imágenes culturales que confluyen la construcción de un estilo en específico”⁵³, es decir, se enfoca en la condición social de un integrante (actor juvenil) por una cultura en específico, éste “fractura” a la cultura donde está inmerso, cuyas problemáticas no se han resuelto al paso de los años y la generación siguen atrapada sin un cambio en lo absoluto; no hay “desarrollo” cultural, ni muchos menos oportunidades en el crecimiento personal, por ello se tiende a una fractura cultural por estos actores.

La generación, género, clase, etnia y territorio tienen mucho que ver con una fractura cultural, puesto que por estas bases se empieza por una *iniciativa* al cambio, es decir, esto impulsa a la juventud a sobresalir por la distinción de clases sociales (etnias), acompañado con “carencias y pocas oportunidades”. (Hay veces que los agentes juveniles recurren a una visión pesimista)

Asimismo las imágenes culturales son bastante importantes en cuestión a la construcción de un estilo e identidad en específico, ya que es el principal cimiento por la que un joven entra a una cultura juvenil, donde estas imágenes pueden ser apropiadas por conocimientos compartidos y la búsqueda de un sentido o identidad.

⁵³ Carles, Feixa. De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud. P. 72.

La construcción del estilo e identidad siempre surtirá efecto cuando el agente juvenil desee estar dentro de un contexto en específico, no puede ser inculcado a la fuerza, pero el vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos si pueden ser influenciados, ya que constituyen hoy en día una de las más importantes mediaciones para la construcción identitaria de los jóvenes. Estas construcciones se ofertan como marcas visibles de ciertas adscripciones, convirtiéndose en “un concepto”⁵⁴

Esto remite a la construcción de una identidad que se sitúa en una época en específico y estará activa por un periodo de tiempo, donde el joven estará dentro de una identidad creada por la cultura juvenil, pero los/las jóvenes no son el único factor principal, ya que pueden existir personas de edad adulta, “la juventud no es más que una palabra”⁵⁵, basándose en una *categoría* de construcción y clasificación social, puesto que son productos del acuerdo social y productoras del mundo.

Debemos saber que una *categoría* cuenta, de cierta manera, sobre las diversas sociedades en cómo perciben y valoran al mundo.

En este caso, fenómenos juveniles y sus estilos llamativos, se dieron a conocer en la sociedad aproximadamente en los años 50's, 60's, 70's y 80's (culturas juveniles), donde eran nombrados como “vagos y rebeldes” por la misma sociedad, es ahí donde existe una *división de clases*. Aquellos jóvenes y adultos que estaban dentro de una cultura juvenil eran de clase trabajadora, a su vez las personas que criticaban a estas culturas, eran de clase media y alta. (Alta cultura y Baja cultura)

No obstante, aquellos jóvenes hijos de trabajadores, apelaban en contra de la cultura parental por la falta de oportunidades, estos decidieron no seguir los pasos de la cultura parental para cambiar aquella línea de carencias y establecer una diferenciación en sus vidas.

⁵⁴ Reguillo Cruz, Rossana. Jóvenes y estudios culturales. Notas para un balance comprensivo. Pp. 360.

⁵⁵ Pierre Bordieu, “La juventud no es más que una palabra”, en Sociología y cultura, CNCA/Grijalbo, México, 1990 (Col. Los Noventa).P. 361

Los grupos juveniles contraculturales entienden de una manera al mundo y buscan de alguna forma singular ubicarse en su entorno, lo cual genera el surgimiento de nuevas tendencias ideológicas, organizándose en colectivos para sentirse “seguros o en familia”, o bien, buscando una alternativa de mejorar el entorno donde se vive, alejándose de las costumbres construidas por la cultura parental y rompiendo esas normas culturales que los encierran en lo habitual. Sus acciones detonan la fragmentación del hábito cotidiano, estas acciones sociales surgen por una ideología construida en diversas posturas dogmáticas y utópicas.

Cuestionándose sobre sí mismos, “identidad se dice de muchas maneras, pero siempre alude a una noción histórica, forzada a asumir la complejidad de la propia historia”⁵⁶ cuya búsqueda de la identidad infiere a preguntas como: ¿Qué somos? ¿Quiénes somos? ¿Cuál es el papel en la sociedad? ¿Cuál es nuestra cultura? ¿A dónde pertenecemos?

Existe una diversidad de culturas juveniles, las cuales los jóvenes se acoplen, cuyo pensamiento se identifique a su ser individual, al igual en la estética y creación del estilo.

De esta manera forjan una identidad donde ellos consideren la respuesta a sus problemas, estableciendo un método de comunicación y protección ante la cultura dominante. Asimismo “la identidad cultural se apoya en un patrimonio, constituido a través de dos movimientos: la ocupación de un territorio y la formación de colecciones”⁵⁷; entonces, los jóvenes crean sus propios códigos, nombrando un patrimonio que ellos consideren importante, ocupando un espacio donde se manifiestan sus actividades culturales.

Ya sean estudiantes o ajenos a instituciones educativas, su objetivo será el mismo, una mejor calidad de vida, una búsqueda de identidad que se complemente con su personalidad; la construcción de un *espíritu juvenil*.

⁵⁶ Guldberg. Cerutti, Horacio. Identidad y Dependencia Culturales. P. 133.

⁵⁷ García, Canclini, Néstor. Culturas Híbridas, Estrategias para entrar y salir de la modernidad. P. 177.

Los estilos juveniles son diversos, ya sea el estilo rastafario, el estilo hippy, el estilo punk; cuando me refiero a estilos, se hace referencia a un conjunto de significados y valores localizados en el contexto juvenil en la vida diaria, y las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas como la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fuertemente por el tiempo libre o espacios donde está presente la vida institucional (escuelas).

De esta manera, las identidades juveniles se construyen por las materias primas de la misma identidad social.

Pese a las materias primas de la identidad social, estas recaen en la generación, el género, la clase, la etnicidad y el territorio, y por cada uno de estos cuatro factores son la razón por la cual las culturas juveniles surgen, Feixa demarca lo siguiente:

a) **Generación:** cuando hablamos de generación, nos enfocamos en cómo la cultura parental inculcan reglas de generación en generación hacia los jóvenes, dictando normas dedicadas a las virtudes, ética, religiones y valores, pese a esto, se crea una ruptura y una búsqueda de identidad por los actores juveniles.

Asimismo, la generación recae sobre los hombros de la juventud para cuestionarse sobre estas normas.

b) **Género:** las culturas juveniles se conforman por una dualidad de pensamientos, al igual como una diversidad de personas, sean mujeres u hombres, en este caso, el género sexual es de mayor importancia en las culturas juveniles. Por la cultura parental se crean normas dentro del núcleo familiar, es decir, el machismo es un ejemplo, por lo tanto la mujer tiene un papel importante en este apartado, ya que intenta fragmentar esas normas ortodoxas para liberarse de aquello que lo reprime, pero no sólo ocurre en las mujeres este factor, sino que también sucede en el movimiento homosexual por derechos a la sexualidad e igualdad social.

- c) **La clase:** es el factor principal de las culturas juveniles salen a la luz, por lo tanto, una clase social baja y media, impulsan las ideologías de *tribus urbanas* para ser contagiada en los demás jóvenes, creando y resignificado una identidad. Por ejemplo, el movimiento punk y los skinheads, estos surgen por la clase trabajadora, en ambos casos son hijos de trabajadores que buscan una alternativa identitaria-distintiva a la de sus padres, por la razón de no terminar como ellos. Al crear una identidad, hacen referencia a la situación de la clase social, en este caso, la vestimenta skinhead hace honor a la clase trabajadora inglesa de procedencia baja o media, cuyo mensaje de la vestimenta es para comunicar un descontento social o mostrar un orgullo simbólico por la clase de procedencia a sus valores simbólicos resignificados del trabajador.
- d) **Etnicidad y territorio:** la clase baja o media y la procedencia racial van estar acompañadas, por el simple hecho de provenir de generaciones que migraron a otro país para una calidad de vida estable y por ello, ser de clase baja, se carece de una buena vivienda, entre otros factores. De esta manera, la territorialidad estará presente por desventajas: carencias económicas, institucionales y sociales, así como la compañía de estupefacientes, marcando al joven en la búsqueda una identidad la cual mejore su entorno de vida.

Es muy importante mostrar estos cuatro puntos para la creación de estilo (estructura simbólica) en las culturas juveniles, ya que nacen por una emancipación y mejoramiento en su entorno, la búsqueda de una identidad y/o el gusto a una identidad alternativa a la impuesta, compartiendo ambas razones en un mismo plano convergente.

Estas subculturas se expanden por los medios masivos, ellas no habrían existido sin el desarrollo por un mercado de consumo, especialmente dirigido a la juventud.

Entonces, el estilo es el resultado del consumo juvenil y visto como la “manifestación simbólica de las culturas juveniles”⁵⁸ y esto nace en la apropiación de objetos para resignificarlos a su manera, para la creación de una identidad, lo que después en distribución masiva se vería como la creación de un estilo, el cual por el consumo desmesurado tiende a descontextualizarse por nuevos agentes ajenos a la ideología, creando valores distintos, denominándolos como valores “vacíos” por las modas.

Pero el término de estilo va más allá del consumo de masas o el fenómeno de moda, ya que por el estilo se crean un conjunto de significaciones donde los objetos son transformados para la creación de una identidad.

Por ejemplo, las chamarras de cuero que distinguen a los rockeros, las cabezas rapadas y las botas de los skinheads, el corte de pelo de los punks, las rastas, entre otros.

Sin embargo, para que sea llamado estilo en particular, debe estar organizado por *objetos activos* con actividades y valores que se les atribuye a un grupo y exista una organización de identidad dentro de este, es decir, los objetos deben estar cargados por un valor simbólico que ha sido resignificado con base a su contexto, creando una identidad alternativa activa entre los demás actores juveniles.

⁵⁸ Carles, Feixa, Pampols. De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud. De las culturas juveniles al estilo. P. 81.

Hay dos conceptos que servirán para determinar el fenómeno de la construcción identitaria: *bricolage* y la *homología*

La primera hace referencia a la resignificación de objetos y en el caso de los estilos juveniles, los punks son un claro ejemplo, ya que le dan uso al símbolo nazi para comunicar que “todos somos racistas o en dado caso que el racismo radica en la sociedad y esta debe desaparecer”, es decir, se trata de invertir los significados, combinando un código diferente o secreto, toman objetos prestados de un sistema de significaciones.

Otra manera de entender el contexto, es hacer referencia a combinar formas de acuerdo con un lenguaje o una frase secreta, esto entra en los movimientos de tendencia nazi. Cualquier persona no puede entrar a estos grupos, ya que se mantienen fuera del mapa, trazan una clave que los distingue, cuya palabra provendrá de la temática en uso, *HH=88*, la *H* está en la posición octava en el alfabeto, con lo cual, *HH* (*Heil Hitler*), luego está el número 14 que se refiere a las 14 palabras: *Debemos asegurar la existencia de nuestra raza y un futuro para los niños arios* (según argumenta un entrevistado).

El segundo se refiere a la creación estética (objeto) donde el significante crea un significado (concepto), de esta manera, se hace referencia a la vestimenta de los skinheads, tanto las botas y las cabezas rapadas; otorgan significados estilísticos porque manifiestan masculinidad, dureza y obrerismo en sintonía con las concepciones de los skinheads.

Esta gama de transmisión de signos lo explica Ferdinand de Saussure, donde nos muestra que los seres humanos nos comunicamos mediante signos lingüísticos y no lingüísticos.

De esta forma, un signo es una metáfora entre un elemento real e imaginario, puede basarse entre varios ejemplos de la vida cotidiana: anuncios, vestimenta, hasta el sonar de un despertador; el signo es un elemento que se percibe sensorialmente por los cinco sentidos humanos, remitiendo a una idea o a un concepto, es decir, cuando leemos la palabra guitarra y escuchamos el sonar de

este instrumento, sabremos que se trata de una guitarra, esto es un ejemplo de un signo.

Saussure nos dice que los signos se organizan por dos tipos de lenguajes: lenguaje verbal y lenguaje no verbal, este último se basa por una comunicación sin recurrir a la voz, específicamente enfocada por objetos compuestos por una carga de mensajes con todo tipo de imágenes como el arte por ejemplo.

Y el lenguaje verbal se enfoca en la palabra, la cual será transmitida por la lengua, por ejemplo, cuando se escucha una canción con letra, sabremos que comunican algo en concreto, es por ello que apreciamos con tanta intensidad a una canción dependiendo nuestro estado de ánimo.

Sin embargo, Saussure también nos dice que, el signo lingüístico se conforma por dos elementos primordiales, como las caras de una moneda, siendo el signo y el significante.

El significante es la forma de la palabra u objetos, es decir, cuando escuchamos sonidos o vemos y leemos las letras enfocado a lo que se percibe y en lo material, donde el significado es lo que se genera cuando percibimos el signo en nuestra mente, en pocas palabras, es el resultante de todo este proceso simbólico.



Signo: objeto - botas.

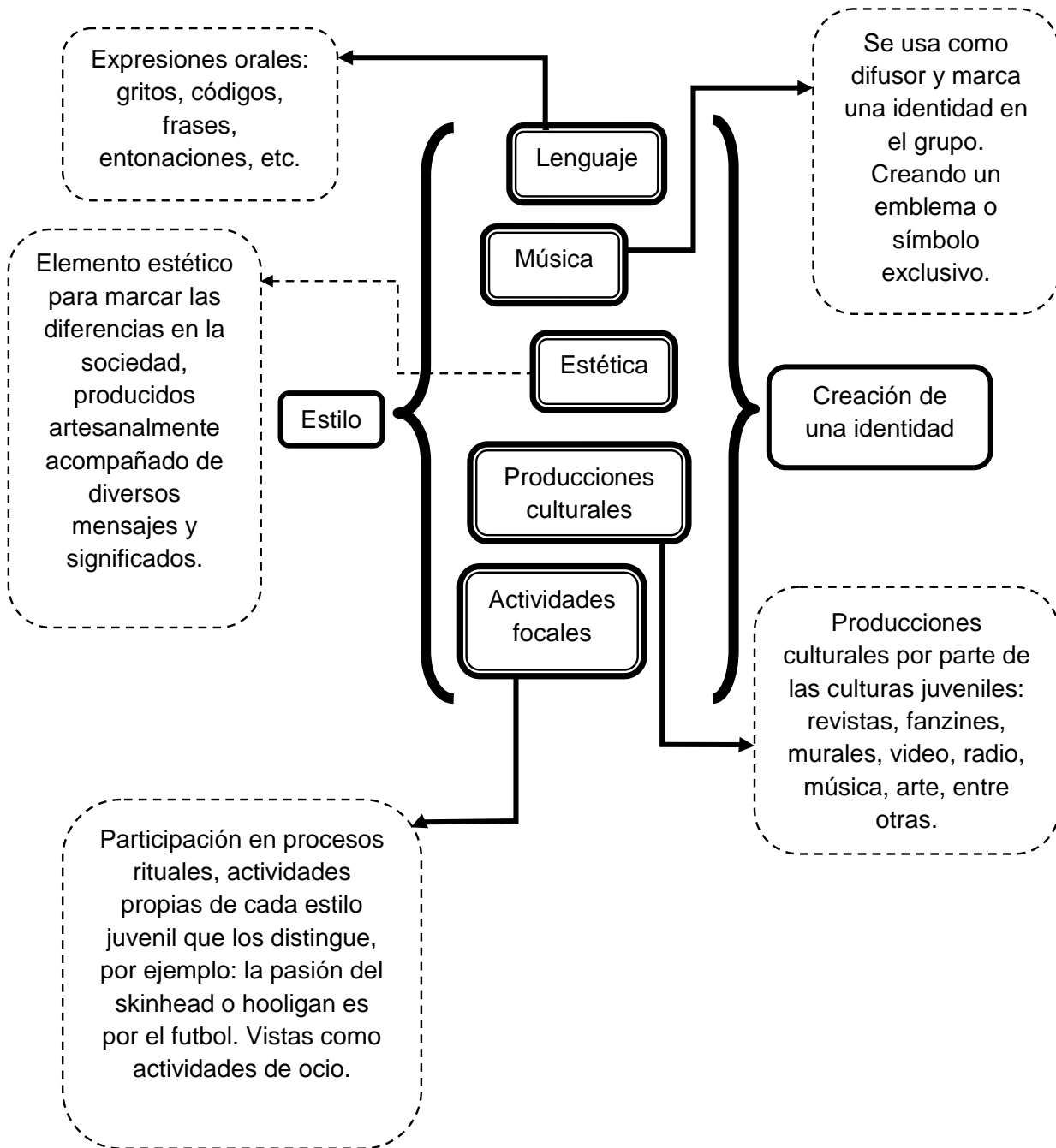
Significante: concepto que repercute en la vestimenta punk y skinhead. Demarcando significados de obrerismo en Inglaterra, asimismo, este significando va cambiando por los jóvenes de diversas naciones, por ejemplo, cuando hacen alusión a la fuerza militar por el uso de estas botas, ya que detonan un desafío ante la fuerza militante. En otros aspectos, se usa como creación de estilo.

Una vez entendido como es que las identidades de las subculturas juveniles surgen, se puede decir que, el estilo se constituye en una base jerarquizada de elementos culturales, “toda identidad necesita mostrarse, comunicarse para hacerse “real”, lo que implica por parte del actor individual o colectivo la “utilización”, la “dramaturgia” de aquellas marcas, atributos y elementos que te permitan desplegar su identidad”⁵⁹

Asimismo, tanto la creación de estilo y la identidad, comparten un plano similar basados por textos y artefactos rituales con un universo simbólico, donde elementos culturales están presentes para la influencia y creación del estilo.

⁵⁹ Reguillo, Cruz, Rossana. Emergencia de culturas juveniles. P. 99.

En el siguiente esquema se aprecia la creación de estilo:



CAPÍTULO 2. ESTUDIO DE CASO, TIANGUIS CULTURAL DEL CHOPO.

2.1. Metodología de investigación etnográfica.

En este apartado veremos cómo realizar una etnografía, lo cual nos servirá para mostrar un ejemplo de territorio construido por las culturas juveniles.

La etnografía es una metodología muy importante para presentar un estudio de caso e investigación de campo, esta servirá para describir, conocer y analizar a mayor profundidad a pueblos, grupos, tribus o a la misma sociedad.

El término viene del griego (*ethnos: tribu, pueblo y grafo: yo describo*) cuyo significado radica en “descripción de los pueblos”⁶⁰, siendo un método para investigaciones de campo, abordada desde un punto de vista en describir, conocer y adentrarse a un espacio en concreto. El investigador/etnógrafo conoce a las personas que participan en la etnografía para concretar las cuestiones descriptivas e interpretativas del espacio sociocultural.

Por lo tanto esta metodología de investigación es de mayor importancia en este trabajo, ya que ampliará, analizará y conocerá a los grupos seleccionados de las culturas juveniles, donde el punto principal es la investigación de campo, así como adentrarse en él. Por esta metodología se puede realizar un análisis en concreto sobre ciertos grupos sin necesidad de caer en juicios de valor u opiniones subjetivas.

Además ampliará el conocimiento del investigador para introducirlos en un *banco de información* donde a futuro serán acudidos por personas interesadas sobre el tema y como respaldo a trabajos enfocados en la misma temática.

Igualmente mediante esta práctica se conocen las manifestaciones culturales de un grupo en particular o varios sin interrumpir y alterar las acciones dentro de un campo seleccionado, ya que el etnógrafo debe adentrarse al entorno, aprendiendo y uniéndose al grupo para mayor comodidad de la investigación.

⁶⁰ La investigación etnográfica. 1.1 La etnografía. P. 1. Disponible en: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Etnografica_doc.pdf

Esto servirá para que los agentes internos no sientan incomodidad y se desenvuelvan en sus acciones y así se logre una investigación de campo satisfactoria, de lo contrario no se obtendrán fuentes importantes en la investigación que alterará por completo el análisis final del trabajo.

También se puede observar de manera externa sin ser miembro (observador) pero se debe ser más cuidadoso, de lo contrario el etnógrafo será molestia ante el grupo y no se obtendrá la información necesaria.

La etnografía es un campo de relaciones sociales donde la ciencia y la tecnología están incluidas (Internet). La descripción etnográfica muestra como un espacio homogéneo para comprender la cultura desde sus conexiones y estas conexiones el etnógrafo las sigue, encontrando límites en su práctica.

El etnógrafo presencia el campo de estudio como un compromiso con la vida de los habitantes, donde el ciberespacio no queda descartado.

En el siguiente cuadro se mostrarán las acciones a realizar durante el estudio etnográfico.

Acciones.	Estrategias.
Observar	<p>Etapa 1: Conocer los procesos culturales de identidad dentro del Tianguis Cultural del Chopó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se utilizara una observación directa. • Observar las interacciones que se producen en los diversos escenarios del Tianguis Cultural del Chopó. • Se tendrá que acudir a interacciones formales e informales para obtener un punto de vista interno y externo sobre los grupos juveniles (culturas juveniles).
Escuchar	<p>Etapa 2: Localización y recogida de información.</p> <p>2.1.- Selección de las culturas juveniles en el Tianguis Cultural del Chopó para describir a estos grupos sociales y comerciantes mediante las siguientes técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtención de información cualitativa y cuantitativa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Se acudirá por una observación participante. • Entrevistas, encuestas o pláticas. • Análisis de contenido. • Cuestionar a los agentes internos para obtener información de situaciones o acontecimientos importantes en las entrevistas biográficas. • Se formularán preguntas y se escogerá una pregunta clave.
Comparar	<p>Etapla 3: Transcripción y registro. 3.1.- Análisis de datos con la modalidad de exploración analítica escogida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se registrará la información obtenida para empezar a realizar un estudio comparativo. • Una vez que se tenga un diseño inicial sobre el alcance del estudio, este se modificará a partir del análisis de información o en su defecto, si se carece de información no podrá ser totalmente estructurada. • A partir de la información obtenida se realizará cierta comparación con las demás grupos escogidos para empezar a realizar un análisis sobre el tema. • Se escribirá la información para empezar a realizar un análisis comparativo.
Escribir	<p>Etapla 4: Presentación y transcripción de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La obtención de información (un banco de repleto de notas de campo, entrevistas, cuestionarios, etcétera.) delimitará un punto de vista propio (análisis) para exponer la relevancia social del estudio. • La recogida de datos y análisis estarán unidos, puesto que se observará e interpretará paralelamente (se realizarán hipótesis y reinterpretaciones). • El informe final debe tener una utilidad práctica que determine el alcance de los resultados obtenidos.

2.2. Estudio exploratorio de las culturas juveniles ubicadas en el Tianguis Cultural del Chopo.

Hemos visto como se crean las identidades alternativas, para qué y con qué objetivo, basándose en una ideología en particular, pero aún falta un punto muy importante que abordar en toda la temática sobre las culturas juveniles.

En este caso, expondré el Tianguis Cultural del Chopo para analizar el comportamiento de todos estos agentes dentro de un estilo de vida juvenil en las culturas juveniles, a fin de entender sus actividades y sobre todo observar si existe interculturalidad.

El Tianguis Cultural del Chopo es un lugar donde convergen los jóvenes, situados en la calle de Aldama que comienza desde la calle del Sol, terminando en la calle de la Luna, en la colonia Guerrero, delegación Cuauhtémoc, CDMX; con un horario de 11:00 am a 16:00 pm. Todos los sábados del año.

En este lugar se pueden encontrar diversos productos sobre la producción alternativa, autogestionando su mercancía, trazando un canal alternativo sobre las tiendas de prestigio que también comercializan algunos productos que se encuentran dentro del tianguis, pero la diferencia que se emplea en este lugar, es que, se pueden encontrar producciones artesanales y productos hechos por industrias en resistencia.

Tanto se pueden encontrar: playeras, CD's. DVD's. discos de vinyl, ropa calcomanías, sección artesanal, bandas tocando en vivo, exposiciones fotográficas, todo lo relacionado al contexto alternativo juvenil.

El Tianguis Cultural del Chopo cuenta con un comité de representación, en su periodo de 2006-2008. Conformado por: Cesar Salas, Platón Lugo, Reynaldo Bolaños, Gilberto Rocha. Ivonne Samano, Enrique Falcón y Alejandro Sánchez, contando con una dirección de correo electrónico sobre cualquier petición, duda o aclaración sobre el tianguis: comite@tianguis-cultural-del-chopo.com

El sábado 4 de octubre de 1980, un recinto de la UNAM, el Museo Universitario del Chopo, abrió sus puertas por una singular actividad cultural, fue el Primer Tianguis de Publicaciones Culturales y Discos que con el tiempo sería ampliamente conocido como el Tianguis Cultural del Chopo⁶¹.

Se abrió una convocatoria para reunir en su espacio a músicos, coleccionistas, productores y a toda persona interesada en los ámbitos musicales desde el rock, jazz, reggae y sonidos afines para intercambiar, distribuir, promocionar y vender los materiales hechos por autores dedicados a la música, así como en adentrarse a la producción musical y conociendo diversos autores de diferentes países.

Esto tuvo un gran auge en la esencia juvenil, entusiasmando a los jóvenes de la Ciudad de México de principios de los ochenta por el rock and roll y sus derivados.

Los principales autores sobre esta dinámica fueron Ángeles Mastretta y Jorge Pantoja, directora y coordinador de difusión de la institución y la Organización Pro-Música y Arte.

El objetivo era hacer frente al mercado negro, creado sobre materiales de colección, asimismo se convocaba y animaba al público en general a establecer un espacio de intercambio e informativo relacionado a la música.

Este proceso era para reforzar, estimular y promocionar los trabajos independientes de creadores ajenos al canal comercial imperante que envuelve el mercado musical.

El proyecto se basa para generar alternativas sobre el campo musical en la producción de autores ajenos a un sello discográfico conocido.

Tanto fue el éxito de este evento que se extendió por dos años dentro del recinto, pero como las visitas eran constantes que llenaban por completo el Museo Universitario del Chopo, el comité tuvo como primera instancia mover el tianguis musical a otro lugar.

⁶¹ Tianguis Cultural del Chopo. A.C. Disponible en <http://www.tianguisculturaldelchopo.freeiz.com/historia.html>

Estableciéndose a un costado de la biblioteca José Vasconcelos, en las calles del Sol y la Luna de la colonia Guerrero, a un lado de la estación del metro Buenavista.

Desde la creación del Tianguis Cultural del Chopo se ha convertido en un importante referente cultural en México y en donde confluyen un sinnúmero de propuestas alternativas de la escena musical.

Una vez acercándome al espacio de convivencia de los agentes de diferentes culturas juveniles en el Tianguis Cultural del Chopo, me di a la tarea de empezar a visualizarlos y sobre todo generando diálogos amistosos, empezando con un tema referente sobre “las tocadas”, exponiendo diferentes puntos de vista sobre la música que se apreciaba.

Algunos mostraron poco afecto sobre las discusiones que se empleaban para empezar a conocerlos y a partir de ese momento adquirir la información necesaria para entender a mayor profundidad sus códigos, así como en la manera en cómo se organizan para centrarse en un punto de convivencia.

Muchos no se prestaron a una conversación, otros si, algunos solo ignoraron e incluso solo mostraron una sonrisa cuando se recurrían a entrevistas.

De cierta manera se emplearon dos metodologías para abordar a cada integrante y así obtener resultados en la información que se requería para realizar este análisis.

En primer lugar se manejó un diálogo sobre cualquier tema referente en los eventos del tianguis, después se emplearon diálogos más directos sobre el contexto que ellos manejan, sus manifestaciones culturales y significaciones que usan en su vida diaria.

Investigar a fondo las actividades y manifestaciones culturales dentro del campo donde convergen estas culturas juveniles no fue tarea fácil.

Entonces, lo que se observó es que los grupos de estas culturas no son tan diferentes a una persona “normal”, ya que ellos como cualquiera pueden trabajar, estudiar, ser personas dentro del mismo círculo social apegados a diferentes modos de vida.

Los integrantes dentro de estos grupos, afirman que se basan en la igualdad social, eso incluye en respetar las posturas de los demás.

Se muestra una diversidad cultural dentro del Tianguis Cultural del Chopo y esta se divide en pequeñas agrupaciones, cada agente interno presenta diferentes códigos.

Estos grupos se mezclan con diversos actores juveniles, entonces aplican un respeto de diversidad cultural (a simple vista) entre las demás culturas juveniles.

También se muestra la diversidad de edad, algunos participantes en estos entornos se encuentran padres de familia, adolescentes y niños.

Observando la diversidad cultural, recurrí por analizar si en verdad existía un respeto ante las diversas posturas ideológicas, ya que la comunicación entre estos actores juveniles dentro de estas culturas en resistencia es crucial para esta investigación. Tema importante de abordar, puesto que aquí se pueden encontrar los factores dominantes de un sujeto a otro.

La comunicación tiene varios conceptos, es polisémico o un concepto híbrido pero el término etimológico dice: “viene de la voz latina *comunicare* que significa poner algo en común”⁶², cuando empleamos un diálogo entre un sujeto a otro hay algo en común al realizar una charla porque se emplea un tema en concreto.

Por lo tanto la comunicación intercultural hace referencia a una situación comunicativa, donde interactúan dos personas con diferentes procedencias culturales. Buscan caminos para una integración, armonía y desarrollo entre los humanos.

⁶² García. Rizo, Marta. Intersubjetividad y comunicación intercultural. Reflexiones desde la sociología fenomenológica como fuente científica histórica de la comunicología. P. 46.

La comunicación se basa en la habilidad de *negociar* los significados interiorizados en el proceso de diálogo. Donde el ser individual también tiene un carácter socio-cultural, cuyo acto comunicativo puede emplearse en un ámbito intercultural, con base en un argumento o tema en concreto, la comunicación tiene una clara convicción de diálogo, ya que un comunicante se relaciona con otro antes que cualquier cosa.

Marta Rizo nos dice que “la clave de la comunicación intercultural es en la interacción con lo diferente, entendiéndose por ello con todo aquello que objetiva o, sobre todo, subjetivamente se percibe como distinto sea cual sea el motivo de distinción: raza, género, clase social, preferencia sexual, etc.”⁶³ Y es cierto, ya que si no hay familiaridad con el otro entonces, la comunicación puede entorpecerse y las interpretaciones discursivas se convierten en algunos casos de carácter dominante.

Si los seres humanos establecen relaciones por medio de interacciones que pueden clasificarse como procesos sociales, entonces la interacción es una acción recíproca entre dos agentes, “por lo tanto, la interacción es la trama discursiva que permite la socialización del sujeto por medio de sus actos dinámicos, su adaptación al entorno y la comprensión de las acciones propias y ajenas”⁶⁴

Dentro de esta interacción, existe una interpretación y negociación de los significados que se pueden interpretar desde enfoques objetivos hasta la interpretación de las acciones e interacciones de los sujetos sociales. Esta interpretación se encuentra en la intersubjetividad, la cual nos indica la forma en cómo entiendo yo el mundo y al otro sujeto en discusión.

En la intersubjetividad hay un choque de diálogos, un choque cultural por la diferencia de los elementos compartidos dentro de la comunicación, donde la interpretación de los mensajes pueden generar posturas destructivas, es decir, cuando se ejerce un factor de dominio dentro de la conversación. Esto se apreció en los miembros de las culturas juveniles del tianguis del Chopo.

⁶³ *Ibidem.* P. 45.

⁶⁴ *Ibidem.* P. 47.

Esta intersubjetividad la encontramos en cualquier discusión, hasta en las culturas juveniles y en las redes del ciberespacio. En este caso el individuo es un actor social que parte de su contexto en las interacciones con la vida diaria.

En una comunicación, en donde se entremezcla la superioridad y el poder, las relaciones intersubjetivas desvían los elementos de negociación y la construcción del sentido, mostrándose cada vez más obstaculizada, surgiendo características de dominio sobre un sujeto a otro.

Puede darse el caso que durante la comunicación entre actores juveniles el resultado puede ser un problema de dominio por los diferentes códigos culturales, identidades y en la forma como se ejecuta el sentido de la razón, puesto que el problema radicará en las interpretaciones donde éstas dividen y segmentan las diferencias culturales en la comunicación.

Marta Rizo y Vivian Romeu demarcan el término de “identidades fronterizas”⁶⁵, donde la identidad individual obstaculiza o impide la comunicación, creando una resistencia para compartir los significados de vida de los sujetos en un campo determinado. Por lo tanto, los miembros de las culturas juveniles establecen identidades fronterizas.

Estos límites simbólicos de los los/las jóvenes y sus colectivos crean barreras simbólicas que los separan y diferencian entre los demás de manera problemática, es decir, la riqueza de los diversos significados pueden ser positivos pero también pueden traer consecuencias negativas, como sería la confusión y la errónea interpretación de los significados, así como en mostrar un factor de dominio entre un sujeto a otro.

En este mismo aspecto, las culturas juveniles nos brindan un ejemplo de problemas de interpretación en la comunicación intercultural, ¿esto qué significa?

⁶⁵ Rizo, García, Marta/ Romeu Aldaya, Vivian. Hacia una propuesta teórica para el análisis de las fronteras simbólicas en situaciones de comunicación intercultural. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, diciembre, año/vol. XII, número 024. Universidad de Colima. Colima. México. PP. 36-37-38.

El mundo está forjado por distintas culturas y por este tipo de multiplicidad de valores interiorizados le da sentido a la diversidad cultural, es decir, el multiculturalismo se trata de la coexistencia de muchas culturas en un mismo entorno hasta en el virtual y la interculturalidad es la relación que se dan entre estas mismas; relaciones comunicativas.

Entonces cuando hay un conjunto de varias posturas culturales, tienden a generar ciertos acuerdos o desacuerdos, producto de los diversos valores y cosmovisiones de los sujetos, esto causa una problemática a la hora de interpretar la comunicación y el diálogo con el otro sujeto. Esto se ve a la hora de realizar equipos de trabajo laboral, institucional, etcétera.

Cuando hay comunicación, se ejerce una interpretación sobre el discurso del sujeto que expresa su idea, es ahí donde en algunas ocasiones entra la hermenéutica univocista y equivocista, de manera general, la primera hace referencia a una única postura, una verdad absoluta y la segunda nos muestra una variedad de posturas (todo es válido).

Es por ello que, la postura univocista afirma que la diversidad cultural genera problemas por el simple hecho que será más difícil llegar a un acuerdo por la diversidad de ideas, estableciendo un factor dominante.

Asimismo la hermenéutica equivocista hace presencia cuando hay un choque de ideologías variadas, aceptando la diversidad sin cuestionar más, se aísla de lo demás, por tal motivo, la hermenéutica equivocista ve a la diversidad cultural como riqueza.

Estas interpretaciones las observamos dentro de los colectivos juveniles cuando un miembro ejerce un factor de dominio ante el grupo sobre la ideología que establecen, es ahí donde la hermenéutica univocista se presenta, cuya postura domina en casi todas las culturas juveniles.

Pese a estas dos corrientes de una única verdad y la otra, en que todo es válido, repercute por completo en las acciones de los/las jóvenes.

Los/las jóvenes de las culturas juveniles promulgan una ideología con base al respeto de la diversidad cultural entre otras, pero cuando uno piensa diferente, eres atacado e inclusive llegas a ser víctima de violencia por la manera de pensar, y esto se da tanto en las culturas juveniles, hasta dentro y fuera de una institución educativa, puesto que no se ejerce una tolerancia al libre pensamiento. Se ejecuta una lucha ante la intolerancia con más intolerancia.

Este fenómeno social también se presenta de diferentes maneras, en las relaciones sociales e inclusive entre una plática de un estudiante universitario a otro, hasta en el tianguis del Chopo, es aquí donde entran las posturas en dominio y la forma de pensar se desvanece por esta corriente comunicativa.

Para que se conciba como interculturalidad, debe existir ese modo de convivencia, aceptación y tolerancia a la cultura opuesta, en suma a sus valores simbólicos y maneras de pensar, esto se puede ver en la distinción de religiones e inclusive en las prácticas humanas de cada cultura, es decir, cuando dos culturas se cruzan (tienen un encuentro) y conviven entre ellas sin rasgos de dominio.

Por ende, la postura univocista no es posible en la interculturalidad porque solo existe una verdad absoluta que se impone, en este sentido esta postura es incompatible con la interculturalidad.

Por su parte, el punto de vista equivocista tampoco permite la comunicación intercultural, porque es una postura que se somete ante la diversidad de ideas sin cuestionarlas para evitar confrontaciones, ya que en ésta se vale todo; “el equivocismo extremo implicaría la posición en la que cada cultura se aísla de las demás y pierde comunicación con el todo.”⁶⁶.

Sin embargo, para resolver esta problemática, se recurre a la postura analógica, esta entra como mediadora ante estas visiones de confrontaciones extremas tomando un poco de cada argumento.

⁶⁶ Monzón, L., Luis Antonio. Introducción a la filosofía de la cultura. De la vega editores. P. 131.

Para evitar confrontaciones por las posturas univocistas y equivocistas, la postura de la hermenéutica analógica ve a estas dos corrientes como problema, ya que busca "... la mediación, la proporción, la analogía; esto es... Lo que en la hermenéutica analógica buscamos evitar no es el univocismo ni el equivocismo por sí mismos, sino la pretensión de cualquiera de estas dos de dominar todos los aspectos de la vida"⁶⁷

La interculturalidad es posible cuando hay elementos en común. Del mismo modo la analogía se transforma en un univocismo de racionalidad universal impregnada con un poco de aquellas posturas por una racionalidad estable, útil y convincente, donde sirve para proporcionar una mediación exitosa de racionalidades; si aplicamos esto en las interacciones juveniles, ninguna caería en un univocismo que se somete por ideas "verdaderas", al igual que con un equivocismo que se deja someter para hacer validas a todos los puntos de vista.

Los/las jóvenes crean reglas ante su sistema de valores simbólicos que irónicamente no llevan a cabo, tal es el ejemplo que acentúa John Lydon, icono del punk y líder de la banda de post-punk P.I.L., nos aclara en una entrevista de un diario chileno "La tercera" hecha por Claudio Vergara el 10 de julio de 2016:

"Todos los prejuicios que existían en torno a mí no venían de músicos de otros estilos, ¡sino que de la gente que decía profesar la misma filosofía que yo! Ellos empezaron a crear sus propias barreras y conceptos de lo que era ser punk, crearon reglas ridículas e hicieron que muchos que querían hacerse punks finalmente no pudieran. ¡Y las reglas son para los tontos! Me topé durante años con esta clase de personas que no lograban entenderme a mí, que era el rey del punk. Y por eso hoy los grupos punks son todos una gran mierda"⁶⁸.

Como nos muestra la respuesta de este hombre, icono del punk, ex vocalista de la banda punk Sex Pistols, demarca un aspecto importante en el punk y aplicable en las demás culturas juveniles, ya que emplean el uso de prejuicios dentro de este

⁶⁷ Ibídem. P. 125.

⁶⁸ Disponible en: <http://www.latercera.com/noticia/entretencion/2016/07/661-688220-9-john-lydon-icono-punk-y-lider-de-pil-sex-pistols-fueron-la-unica-banda-que-hablo.shtml>

sistema simbólico juvenil, discrepan y hasta rechazan mediante normas que ellos ejercen a los mismos actores juveniles por factores dominantes.

Con relación a la investigación en el tianguis del Chopo, este tipo de posturas atacan inconscientemente a los integrantes de estos colectivos, evitando a que compartan un libre pensamiento y sobre todo, los encierran en sus pensamientos que ellos mismos crean. Caen en un sistema de valores complejos para crear dogmatismos: escéptico-antirreligioso, científico, de izquierda, etcétera.

La solución puede ser el respeto por un libre pensamiento recurriendo a una postura analógica ante un argumento de factor dominante, puesto que la interculturalidad se basa en negociaciones de sentidos, lo compartido, lo consensuado y lo intersubjetivo, es decir, *comparten contextos de negociación* o en conflicto. “Para comprender al otro hay que comprender, en primer lugar, su incompreensión”⁶⁹

El éxito dependerá de la familiaridad de los participantes con los antecedentes de su interlocutor. El grado de conocimiento con respecto al otro, las percepciones de las diferencias que los separan y la reciprocidad del propósito de comunicación.

Se debe comprender a la cultura de dos mundos en contacto, cuyos sistemas simbólicos son diferenciados por la carencia de comunicación intercultural. Conocer a las otras culturas y sus procesos de comunicación sin caer en un factor de superioridad o de dominio. Generar una empatía con el otro, experimentar los sentimientos ajenos, romper las barreras culturales o identidades fronterizas. Conociéndonos a nosotros mismos; conociendo nuestra identidad, si, con el otro forjamos identidad pero también hay que reforzar esa identidad por conocimientos objetivos (escuela, las clases, profesores, libros, entre otras).

En concreto, la comunicación intercultural es una construcción de sentido, siendo una comunicación conflictiva, pues desencadena interacciones no siempre relacionadas con la igualdad y equidad de ideas. Las desigualdades que se muestran en las relaciones de dominación entre los diferentes grupos sociales y

⁶⁹ Alsina, Miguel, Rodrigo. Elementos para una comunicación intercultural. Núm. 36. P. 14.

culturales en conflicto, son afectadas por la individualidad, esto se presenta en las culturas juveniles y hasta en los espacios cibernéticos. Solo se puede acceder a esta por el buen conocimiento cultural, es por ello que planteo el fortalecimiento de los capitales culturales.

El fortalecimiento de las *formas materializadas de la cultura* de Pierre Bourdieu en las culturas juveniles construiría el mayor entendimiento, comprensión y absorción de este sistema de valores interiorizados.

Algunos actores sociales dentro de estas agrupaciones refuerzan su conocimiento, otros tienen diferentes objetivos que cumplir y en algunos casos no hay impulso por investigar más sobre el tema. *En mis ratos libres escribo, investigo y me dedico a la música. Aline (Hebi).*

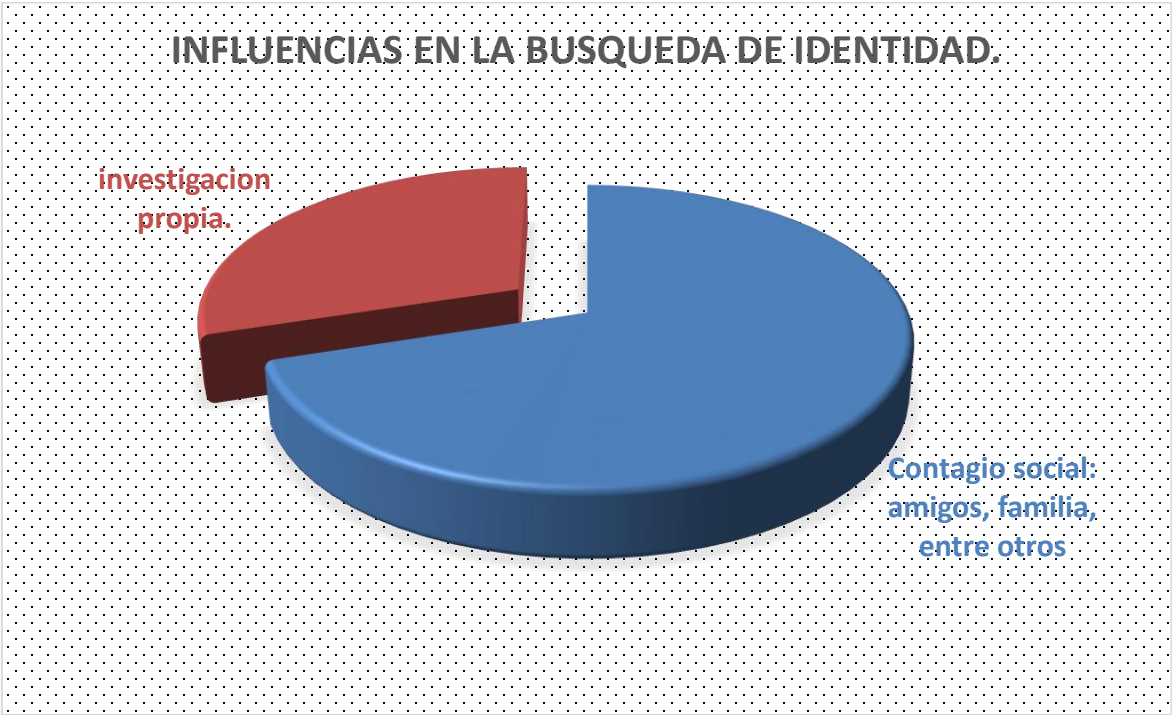
Este tipo de única “razón” ideológica por la comunicación se basa por el sujeto en cómo articula su conocimiento, clase social e incluso por los dogmatismos (no todos).

Para que exista una conexión entre ambos polos comunicativos, deben poseer una vida compartida, es decir, debe emplearse los mismos rasgos identitarios y simbólicos para mayor comprensión de las cosas. El diálogo debe ser crítico y a la vez auto-crítico.

La interculturalidad exitosa establece un cambio de mentalidad, cooperación y el espacio de diálogo se convierte en negociación.

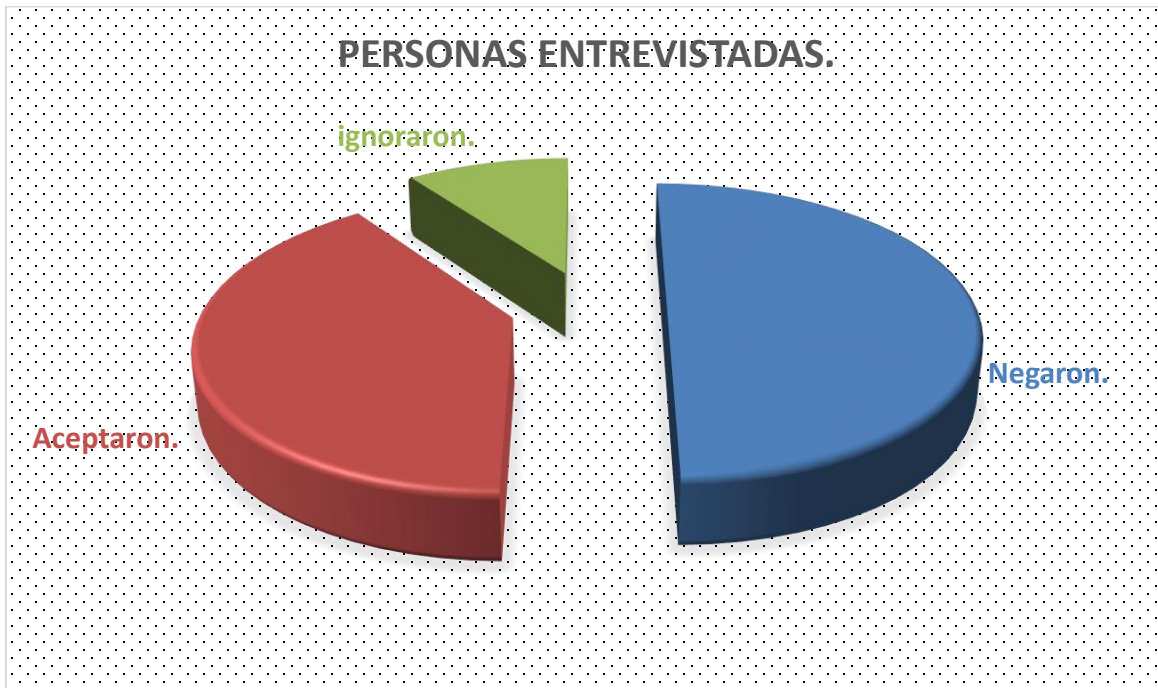
Por otra parte, en el siguiente grafico se pondrá en evidencia la información que se obtuvo mediante las entrevistas.

El primer gráfico nos muestra las influencias por las cuales los jóvenes ingresan a este estilo de vida, entonces se puede decir que 7 jóvenes de 10 se adentran a las culturas juveniles mediante influencias por amistades, familia, entre otros. Y 3 se adentran al contexto por investigación propia. Es importante mencionar esto, ya que muchos no fortalecen su capital cultural y se basan en el contagio social.



En el segundo gráfico será de gran utilidad para justificar del porque se va a recurrir a una nueva alternativa de investigación. Ya que en este se mostrará como algunos entrevistados se negaron al compartir lo que saben.

Si se ponen en evidencia 10 entrevistas donde 5 participantes se negaron (comerciantes), 4 aceptaron (visitantes) y 1 ignoró. Basándome en este estudio, podremos observar que la mitad no participó ante las entrevistas y cuestionarios.



En los gráficos anteriores solo muestran una aproximación, la información va dependiendo y es cambiante.

2.2.1. Etnografía en el Tianguis Cultural del Chopo (periodo de octubre a diciembre de 2015).

En la parte donde se encuentra la biblioteca “José Vasconcelos” (la entrada), se puede apreciar a algunos jóvenes dentro de estas subculturas.



Ocupan este lugar como punto de reunión y organización a sus actividades.

Estas agrupaciones “juveniles” (algunos no son pertenecientes a estas culturas) se pueden ver en la zona de la biblioteca José Vasconcelos, algunos entrando y saliendo de la misma

biblioteca.



Pero no solo los jóvenes están dentro de este modo de vida, ya que algunos adultos y familias están inmersos dentro de este contexto. *La edad es solo un número*. En esta foto se puede apreciar a una pareja o familia perteneciente a los skinheads.



Sus costumbres no van más allá a la de una persona “común”, ya que poseen las mismas necesidades, socializar, estudiar, trabajar, divertirse, etcétera.

Accediendo al tianguis cultural del Chopo se pueden observar diferentes puestos, donde la variedad se nota a simple vista.



Los miembros de estos grupos planifican su reunión con una semana, dos días o un día antes de salir, ya sea en puntos que ellos conozcan (la estación de un metro, la institución educativa a la que asisten, trabajo, un bar, la biblioteca, evento musical, una plaza, lo que les quede más cerca de sus domicilios, entre otros)

Hay división de grupos, cada uno se encuentra en diversas zonas, reuniéndose en un lugar en específico.

En esos pequeños grupos de seis a ocho personas, en otros casos más, se presentan convivencias y es ahí donde se planifican sus actividades por realizar.

Esta zona es en la parte final del tianguis, pasando los puestos de ropa, es aquí donde se concentran algunas presentaciones musicales al aire libre (la zona donde se concentra la escena punk, como venta de accesorios, ropa y demás).



Las manifestaciones culturales por cada agente dentro de cierto grupo se basan en la toma de decisiones individuales o colectivas.



Algunos se dividen en pareja o individualmente, cada grupo o pareja muestra una diversidad de edades con diferentes códigos.



Se puede apreciar una mezcla con los visitantes que no están dentro de una cultura juvenil.

Estas culturas se basan en la presentación personal, esto se conforma con el modo de vestir, así como el habitus, la clase y la educación.



También hay una división de grupos, puesto que cada conjunto se encuentra en diversas zonas del tianguis, ejerciendo una acción en comunidad.



Terminando las jornadas laborales de los vendedores (entre cuatro a cinco de la tarde) y visitantes ajenos al contexto de las culturas juveniles, se dirigen a un bar que está a la vuelta del tianguis llamado: “el español”. Es aquí donde se liberan del día pesado y pasar un buen rato.

Cabe mencionar que toda extensión musical puede contener un baile y si no existe se inventa. Existe un baile con un proceso de sudor y agresividad por parte de los conciertos del rock en el Tianguis Cultural del Chopo, donde esta actividad detona una expresión de la felicidad, el desenfreno, la emoción; ya sea en medio de los conciertos por el conocido baile *pogo*, *slam* o *mosh*, o como se quiera nombrar, este consiste en saltar al ritmo de la música, alzar los brazos y pies, moviéndose de manera brutal.

Se trata de un baile que se realiza sin una pareja, en la mayoría de los casos se golpea y empuja a los demás que están dentro de este, cuyo significado puede variar, el más concreto puede destacarse como un proceso de diversión a raíz de la música cuando es muy buena.

En este mismo aspecto, se observó que el *pogo* se puede denominar como *ritos de paso* tal y como nombrando el concepto de esta manera por el antropólogo francés Arnold van Gennep; cuyo significado se basa en ritos comunicativos que celebran un movimiento social de las personas, es decir, se refiere a una acción de carga simbólica de un sujeto donde desprende su estado pasado para celebrar su nuevo ser, tal y como las bodas, bautizos, adolescencia, hasta en los quince años, etcétera.

Y esto infiere al *pogo* como un ritual de celebración cuando asistes a un concierto de rock y observas todo ese auge de jóvenes bailando al ritmo del ska, punk, metal, hardcore, entre otras, donde cada género musical varía la agresividad.

En este caso, una vez traspasando aquella “prueba” del baile *pogo*, eres reconocido como un rockero a su altura o en cuestiones de conocimiento porque estas en sus procesos culturales, cuyos significados generan identidad ante la persona, es por eso que se puede denominar como un rito de paso, en otras palabras; un bautizo.

En el siguiente cuadro se mostrarán las categorías más significativas a esta investigación en el estudio de campo.

Categorías.	
Vestimenta	<ul style="list-style-type: none"> • Su vestimenta se encuentra de manera llamativa basándose en un estilo propio (algunos casos) ya sea modificando la prenda a su propia cuenta o adquiriéndola en el Tianguis del Chopo, marcando una individualidad ante la sociedad. La mayoría opta por el color negro, en este caso los góticos. • El color negro es más abundante en la vestimenta ya sea que lo mezclen con maquillaje o barniz de uñas.
Lenguaje y códigos	<ul style="list-style-type: none"> • El tipo de lenguaje que manejan, se puede apreciar a simple vista en la forma de saludar al igual en cómo se despiden (voz, actos, códigos, entre otras.) En este caso emplean un mecanismo de comunicación en sus vestimentas. Varía el comportamiento de cada integrante, pero se basan en una misma ideología en sí, pero esto no impide que piensen igual. • El uso de los códigos que se puede apreciar a simple vista lo podemos encontrar en sus vestimentas, su forma de expresar (actitud) pero obviamente esto sólo es tomado de manera externa. Los peinados se utilizan (algunos) para estar fuera de lo cotidiano, combinado con tintes de colores llamativos e incluso hay mensajes en ellos, en este caso en las crestas o mohicanas de los punks.
Producciones	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos actores juveniles tienden a producir su propia mercancía, comercializándola en el Tianguis del Chopo, también se basan en intervenir una prenda para configurarla a su propio estilo (pulseras, bebidas, ropa, música, etcétera.) • Emplean la autogestión para utilizar el consumismo a su beneficio y sus producciones sean originales y “únicas”.
Ideologías	<ul style="list-style-type: none"> • Estos actores juveniles buscan una fractura en la cultura dominante, de esta manera se busca la libertad, igualdad, paz y la “felicidad” por un modelo utópico. Buscan un cambio en su totalidad en la sociedad construida por la discriminación, corrupción y violencia. (Según ellos aclaran). • Se busca una postura “apolítica”, otros la usan para mejorar el entorno donde se encuentran. • En algunos casos toma el camino a las adicciones.

	<ul style="list-style-type: none"> • En concreto, tratan de borrar los puntos negativos de su comunidad, país (en este caso México) y el mundo. Se busca un cambio, para ello se usan acciones, recurriendo a movimientos sociales, se usa a la música como canales de difusión a sus ideales o en su defecto a la política que ellos mismos establecen. El uso de las redes sociales no se descarta. <p>Crean contradicciones ideológicas, ejerciendo un factor de dominio ante los actores juveniles. No hay interculturalidad y esto dificulta a los <i>rasgos contraculturales</i> entenderse, es decir, por este fenómeno la contracultura juvenil deja de existir. La ideología se convierte en un factor dominante.</p>
--	---

Problemática.

La etnografía hecha entre octubre, noviembre y diciembre de 2015 no tuvo mucho éxito por no obtener la información deseada sobre estos actores.

Hubo acercamientos sobre los jóvenes, se entrevistó a algunos recurriendo a la etnografía directa e indirecta, conociendo el contexto se me facilitó al dialogar con cada uno de los actores juveniles, pero a decir verdad, si ellos no te conocen, no te han visto, ni mucho menos conoces el contexto de su ideología, emplean un tipo de discriminación o bien marcan una línea sobre las limitantes de cada grupo (en algunos casos)

A partir de ese fenómeno surgió una problemática, ya que por este motivo no generó los resultados deseados en el estudio de campo. Asimismo, la comunicación intercultural no está totalmente presente en estos grupos, ya que como se dijo antes, ejercen un tipo de dominio sobre el contexto ideológico de cada participante (en algunos casos).

Los grupos forman una especie de escudo o “autoprotección” sobre la sociedad, esto es para proteger su organización, el estilo de vida y sus valores; menciono esto porque hubo ciertas irregularidades al hacer la etnografía sobre este tipo de

colectivos, ya que muchos (no todos) no se prestan a una entrevista a fondo o bien, se encierran en un solo círculo de amigos, conocidos y/o vida social.

En este caso, algunos comerciantes pertenecen a las culturas juveniles del tianguis del Chopo, donde en el sector anarco-punk se reservaron a una entrevista pero los visitantes fueron más amables a las pláticas.

Asimismo los comerciantes y algunos jóvenes no se prestaron ante una entrevista a fondo por cuestiones personales.

Entonces, se tendrá que recurrir a una nueva alternativa, un método de uso tecnológico y con esto será de gran utilidad al acercarse a estos grupos, puesto que la mayoría de los integrantes de cada cultura juvenil cuentan con un perfil sobre cualquier red social, ya sea para difundir su material, socializar, entre otras cosas.

De esta manera se recurrió por una etnografía virtual, este método es sólo una alternativa a la etnografía realizada sobre este caso, ya que esta no se prestó y no otorgó los resultados esperados como campo cultural.

No se obtuvo información sobre los comerciantes, pero si se encontraron la mayoría de elementos: actividades, construcción de identidad, creación de espacios e “interculturalidad”.

La etnografía virtual finalizará el estudio de campo, utilizando los métodos de estrategia de observación. Esta será abordada como campo cultural y localizar los grupos virtuales que establecen circuitos de gestión.

Por lo tanto, se abrió una nueva temática, las redes del Ciberespacio: el ciberactivismo y la contracultura dentro de este campo virtual. Temáticas que serán abordadas de manera general.

CAPÍTULO 3. UN GIRO A LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL.

3.1. Internet como construcción cultural.

En este apartado nos adentraremos a la Internet. Se debe conocer el territorio antes de emplear la etnografía virtual.

Hablando de conexiones, interacción y cultura, para realizar una etnografía virtual se debe de conocer el ciberespacio y de esta manera adentrarse a las significaciones que se tiene dentro de las redes, entonces está claro que el internet se puede ver como cultura porque se generan símbolos, comunidades, conocimiento, redes de significaciones que se emplean dentro de ella y cada día se construyen diferentes maneras de interacción, asimismo, como la cantidad de usuarios dentro de “las comunidades mediadas por ordenador (CMO)”⁷⁰

De cierta forma la Internet se entiende como cultura por los fundamentos empleados dentro de las CMO, ya que estas están al tanto del estatus social dentro de las redes, siendo generadoras de comunidades pero a la vez carecen de signos sociales físicos, no existe una interacción directa cuerpo a cuerpo, pero está el efecto de los usuarios: correo electrónico, grupos virtuales de debate, podcast que consiste en la distribución de archivos multimedia (audio y video), limitándose a textos, en fin, los signos físicos sociales quedan fuera de este entorno.

En algunos casos existen más signos de agresión, desahogo e insultos como desinhibición producto de la conciencia de signos del contexto social gracias al anonimato.

Las comunidades dentro de la “CMO” se emplean debates por algunos participantes, empleando puntos negativos hacia la sociedad y su construcción política, asimismo como en proponer y gestionar nuevas alternativas.

Internet es vista como una nueva alternativa de protesta utilizando el anonimato pues se expresa libremente, donde grupos secretos usan este medio de difusión,

⁷⁰ Hine, Christine. Etnografía virtual, Los objetos virtuales de la etnografía, editorial UOC, P. 27.

ya sea desde organizaciones políticas públicas y secretas, así como grupos provenientes de las culturas juveniles (se incluye también a los neonazis). También se incluyen personas dentro del medio artístico, entre otros, usando Internet como un pasatiempo o una construcción de propuestas alternativas para hacer frente a la cultura dominante.

Dado el caso, este espacio se expande dentro de la vida de las personas, convirtiéndolas en usuarios, pasando a ser parte de las comunidades que se generan dentro de ésta y sin darse cuenta, Internet se transforma como artefacto cultural siendo la red más grande dentro del Ciberespacio.

Las CMO son abordadas por metodologías de producciones sociales. Internet como cultura y artefacto cultural, donde las Ciencias Sociales se apropian de este entorno para estudiarlo: Antropología, Estudios Culturales, Ciencia Política, Comunicación Social, Psicología, Sociología, entre otras.

De esta manera, Internet puede ser de gran ayuda en cuestiones etnográficas, se puede armar una etnografía con base a las sociedades virtuales dentro de ella porque este espacio virtual es visto como “estudio del comportamiento de las personas”⁷¹ y los códigos que se emplean en una conversación por las redes (canales de chat, blogs o páginas virtuales) atribuyen a la formación de una comunidad de prácticas de conocimiento, lenguajes y bienes compartidos, es un constructo cultural.

De cierto modo, las “dominios multiusuario (DMU)”⁷² son capaces de gestar una cultura común a través del lenguaje compartido, generando participación que lleven a los involucrados a construir una presencia significativa para otras personas en el entorno, es decir, se crean lenguajes a partir de la comunicación y escritura que se aprende en el entorno donde se encuentre.

Pero, ¿qué son los dominios multiusuario? “los DMU se basan en el entorno online, formando comunidades virtuales y grupos de noticias, interacciones

⁷¹ Hine, Christine. Etnografía virtual, Los objetos virtuales de la etnografía, editorial UOC, P. 30.

⁷² *Ibidem*, P. 29.

virtuales que van desde el chat, hasta juegos de rol y hoy vistas normalmente como comunidades”⁷³.

Entonces los dominios multiusuario son capaces de generar interacciones, son la base fundamental donde el contenido dentro de las redes quedan al alcance del usuario y éste sea capaz de percibir y obtener la información que desea atribuirse, generando una identidad alternativa dentro de las redes: *redes sociales*.

Cuando se habla de identidad alternativa, se hace mención de un apodo o un sobrenombre que nos atribuimos nosotros mismos en las redes.

Por ejemplo, en algunas ocasiones, dentro de las redes sociales (twitter, facebook, instagram, entre otras) no colocamos nuestro nombre real, sino que optamos por un nombre diferente, puesto que en estas comunidades sociales al escoger un nombre distinto con la intención de ser más “interesante” y, en algunos casos, no desean colocar su propio nombre por seguridad o mantener cierta privacidad.

Existen diversas justificaciones para buscar una identidad alternativa, otorgándole un uso, a fin de adentrarse en un entorno social clasificado, un ejemplo peculiar es cuando hay un manejo de datos dentro de las redes, las comunidades se gestan por una organización en específico con fines privados o públicos, en este caso si son privados se usa una clave para adentrarse a cierto entorno que no está abierto a todo público y los grupos públicos son para toda la comunidad cibernética.

Los grupos neonazis son un ejemplo de grupos privados; para ser parte de estos grupos existen diversas actividades o normas que se deben cumplir (según algunos entrevistados).

Si un usuario no cumple con las peticiones (normas) del grupo, este no logrará entrar y esto pasa en los grupos de las redes sociales (facebook). Los grupos cibernéticos neonazis en este caso, utilizan un código para identificarse.

⁷³ *Ibíd*em, P. 29.

Está claro que la dudosa autenticidad de datos y perfiles se presenta en todos los grupos sociales dentro de Internet.

Entonces, para saber quién se introduce dentro de su ambiente, se optan por el manejo de diversos códigos, por ejemplo, en estos grupos neonazis pueden preguntar ¿cuáles son las 14 palabras? Y si el usuario responde de esta manera: *Debemos asegurar la existencia de nuestra raza y un futuro para los niños arios*, además, al realizar satisfactoriamente dicho enunciado el usuario puede estar dentro del grupo.

Esto es solo un ejemplo que puede manejar este tipo de grupos no públicos dentro de las redes, pero no queda descartada, ya que algunos actores juveniles dicen que utilizan este tipo de claves para entrar en este tipo de colectivos.

Dentro de Internet hay otra variante de códigos, uno de ellos son los *emoticones* y expresiones creadas con base al ciberespacio, esto se basa en la descontextualización de la escritura a su manera y con un solo *emotición* se puede generar una comunicación breve, legible y entendible para aquel usuario familiarizado en las redes.

Este tipo de comunicaciones se emplea en todo público que maneja las redes dentro de Internet, donde son más apreciables en las redes sociales.

Entonces en Internet se maneja una diversidad de códigos, generando varias palabras que se desconocen dentro de la lengua así como en el diccionario. Este tipo de comunicación solo se emplea en las CMO y DMU, un claro ejemplo que utilizan los jóvenes en decir “Khe” haciendo referencia a la palabra “que”, otro ejemplo es en abreviar un solo contexto con una palabra clave: *pasa el pack, ward, wardiolas o wardadito* que en estas comunidades significa *guardado, esperando el pack*, entre otras (se hace referencia a un contenido implícito dentro de las redes sociales sobre temas para adultos, utilizando la palabra en inglés, *pack*, donde en la lengua española significa paquete y la palabra *ward* significa sala).

Este tipo de comunicaciones, manejo de códigos y significaciones, también lo utilizan las culturas juveniles dentro de las redes, puesto que la misma juventud son creadoras de este tipo de lenguaje actual en las redes del ciberespacio.

En este sentido, el manejo de las redes sociales va en incremento, donde las manifestaciones culturales dentro de ella van ampliándose constantemente, creando una identidad virtual acompañada de una *comunidad*: siendo una metáfora de las formaciones sociales virtuales.

En este aspecto, Internet se ve como un modo de vida, creciendo poco a poco para ser un elemento más de la vida diaria y rutinaria, alejada de la población, trascendiendo en espacios mediáticos, destacándose para estar al alcance del público en general, brindando servicios a los usuarios.

Internet está en todas partes, ya sea dentro de un debate o contenido informacional en las redes sociales, siendo un producto de contexto social y uso convencional, puesto que antes era destinado al uso militar y a las universidades (influyendo a la ideología contestataria) para después dirigirse al público en general.

La Internet es una herramienta básica hoy en día para diversas cuestiones, siendo un producto social y de construcción social. Esta se destaca desde trabajos escolares, tiempo libre o una fuente alternativa de la cultura en oposición, tanto en producción y consumo de diferentes mercancías.

En Internet se puede apreciar la reducción de signos sociales: *significados, quiénes participan dentro de ella y las percepciones de los usuarios*; internet se muestra como cultura y artefacto cultural: *distinción entre lo real y lo virtual*.

3.2. Haciendo etnografía virtual.

La etnografía virtual será la herramienta perfecta para seleccionar, analizar y comprender a los actores juveniles que están dentro del ciberespacio. En este caso esta metodología otorgará los resultados deseados sobre la observación de los grupos juveniles creados por este entorno virtual, asimismo se reflexionará el campo cultural en donde están inmersos.

En este mismo enfoque, se mostrará cómo realizar una etnografía virtual y posteriormente se empezará abordar la temática de los códigos y categorías que emplean los jóvenes dentro de este entorno.

La tarea de un etnógrafo virtual no está alejada de la etnografía convencional, puesto que también se debe entablar relaciones con los actores virtuales y sus entornos heterogéneos, respondiendo aquello que considera sensible, estableciendo ética dentro del grupo.

Existen varios problemas al hacer este tipo de etnografía, la autenticidad de la información que brinden los usuarios por ejemplo y los que se consideran “fisgones”, porque estos solo aparecen para observar la situación sin otorgar un rastro de información y participación dentro del grupo.

La etnografía virtual solo se basará en los actores presentes, aquellos que actualizan y publican diferentes contenidos dentro de un grupo.

La etnografía debe tener comunicación cara a cara para tener el respaldo de autenticidad, pero ya sea etnografía o etnografía virtual se corren riesgos respecto de datos auténticos.

Otro fenómeno que se presenta en las redes sociales es en la dificultad de obtener información por los usuarios “invisibles” los cuales no contestan y solo observan.

Por lo tanto, el etnógrafo también es un participante, compartiendo los elementos de los sujetos en investigación (emociones) y de esta manera debe mostrar el trabajo a los sujetos de investigación para reforzar, corregir y modificar el trabajo de campo.

En este caso cuando se adentra a las redes, el etnógrafo debe ampliar el panorama de conocimiento, acercándose, sensibilizándose y adquiriendo los códigos empleados dentro del ciberespacio y conociendo a los sujetos dentro de la investigación.

Internet es un espacio de interacción mediática, no está basada en una interacción física, pero aun así viene siendo una investigación etnográfica donde ocurren sucesos, procesos sociales, interacciones dentro del área y siendo un compuesto de textos en su mayoría por interacciones, porque se emplean debates por diversas posturas.

Para la etnografía virtual los textos son un material importante de comprensión por los autores de la realidad en las que viven, aquí mismo se podrían emplear páginas de internet (blogs) donde se basan en la opinión pública, otorgando una postura sobre esos acontecimientos de la vida diaria del autor, dado el caso muchos jóvenes recurren a este medio de difusión para pedir apoyo o ampliar su conocimiento, así como gestar movimientos sociales, es aquí donde las mismas culturas en oposición utilizan Internet como una herramienta de organización.

De esta forma, el etnógrafo explora las interpretaciones de los autores que escogió con el uso de la tecnología para asimilar y comprender las ponencias que emanan los sujetos de estudio, entonces el conocimiento etnográfico también puede ser una “construcción cultural”⁷⁴ porque se construyen procesos de identidad de los actores, en pocas palabras el etnógrafo se convierte en un actor más de los sujetos estudiados.

El etnógrafo se introduce en un campo, realiza un vínculo entre dos universos, dos culturas separadas (nosotros y ellos), creando una vinculación entre ambos desde los sujetos estudiados hasta el autor que los estudia.

⁷⁴ Hine, Christine. Etnografía virtual, Los objetos virtuales de la etnografía, editorial UOC, P. 71.

En la etnografía virtual en lugar de conocer las zonas, acoplarse al modo de vida de una comunidad moviéndose de un lugar a otro, es explorar las redes, los vínculos, cómo se constituyen las comunidades, así como en estudiar las manifestaciones culturales dentro de Internet por medio de la exploración virtual.

En concreto, la etnografía virtual se basa en los mismos puntos de cualquier etnografía, pero esta se caracteriza en tomar nota e investigando a la comodidad de una silla y el ordenador, donde pueden variar las horas, quizás hasta días completos, sentado observando los códigos y las características que se ven dentro de ese entorno virtual.

Entonces la etnografía virtual será una alternativa cuando el primer paso etnográfico de este trabajo no otorgó los resultados esperados, optando por este tipo de metodología de investigación que radica en las redes, CMO y DMU.

Pasos generales para realizar una etnografía virtual.



Abordar a los usuarios de las redes, así como a los miembros de las culturas juveniles no es tarea sencilla, porque al estar inmerso en Internet se debe tener una disponibilidad de tiempo, si, es más cómodo, pero las horas en espera en la recolección de datos varia, puesto que a veces no se encuentra nada nuevo.

También hay usuarios que solo observan lo que otros comparten, escriben, responden y critican.

Los códigos que manejan los usuarios son universales en los jóvenes y adultos porque emplean simbologías que la mayoría no conoce, dado el caso algunos usuarios no utilizan los sitios webs o las normas simbólicas que los jóvenes utilizan, eso no significa que no compartan los mismos códigos, ya que una vez estando dentro del espacio cibernético estas dentro de un sistema simbólico compartido.

En el siguiente cuadro se establecen las categorías más usadas por los participantes dentro de las redes sociales, del mismo modo los miembros de una cultura juvenil recurren a estos, sin embargo existen más variantes, donde las expuestas en el siguiente cuadro serán las más redundantes e importantes.

Categorías en el ciberespacio.	
Lenguaje.	<ul style="list-style-type: none"> • YOLO: You Only Live Once, significa "sólo se vive una vez". • LOL y LOLZ: Laughing Out Loud, cuya traducción literal es y significa "riéndose a carcajadas" o "risas a carcajadas". • OMG y OMFG: Oh My God y Oh My Fucking God, utilizado para expresar sorpresa, significa "oh, mi dios". • WTF y WTFS: What The Fuck y What The Fucking Shit, se utiliza para mostrar incredulidad y confusión, su significado literal es: "¿qué mierda?". • FTW: For The Win, redactado para mostrar entusiasmo por algo. • XOXO: Besos y abrazos. • ACM1PT: utilizado en Argentina, Uruguay y Chile, es el acrónimo que se utiliza para pedir sexo oral (significa "hazme un pete"). • AFK: Away From Keyboard, significa "lejos del teclado" y se utiliza para interrumpir un videojuego o una conversación por chat. • BRB: Be Right Back, "ahora vuelvo", su uso es similar a AFK

	<ul style="list-style-type: none"> • Bn: abreviatura de "bien". • Win y Fail: "éxito" y "fracaso" en inglés, se utilizan para expresar emoción o para burlarse de las fallas de otros. • IDC: I Don't Care, "no me importa". • IDK: I Don't Know, "no lo sé". • IMO y IMHO: In My Opinión y In My Humble Opinion, "en mi opinión" y "en mi humilde opinión". • ILY y ILU: I Love You y I Love U, "te amo". • IRL: In Real Life, cuya traducción es "en la vida real". • SMH y SMFH: Shaking My Head y Shaking My Fucking Head, "sacudiendo la cabeza" o "sacudiendo la puta cabeza"; ambas palabras muestran desaprobación. • JK: Just Kidding, "sólo bromeo". • FD y JD: Fuertes Declaraciones. • K y KK: abreviatura de "OK". • NSFW o SFW: Not Safe For Work, que significa "no es seguro para el trabajo". Se utiliza para advertir a la gente sobre imágenes o contenidos pornográficos o extremadamente violentos. • LMFAO: Laughing My Fucking Ass Off, la traducción literal de esta frase es "me estoy riendo tanto que se me está cayendo el trasero". • NTC: No te Creas o no te compliques. • NTP: No te Preocupes. • Zing: se trata de etiquetarse el nombre del usuario de alguna red social en específico, puede estar colocada en alguna parte del cuerpo, escrito con plumón. Con el fin de que dicho usuario le otorgue más votos (likes), esto se puede apreciar en la juventud que recurre rutinariamente en las redes sociales: facebook, twitter, metroFlog, entre otros.
Espacios de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Tumblr: es una plataforma de <i>microblogging</i> que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio a manera de <i>tumblelog</i>. Los usuarios pueden "seguir" (follow) a otros usuarios registrados y ver las entradas de éstos conjuntamente con las suyas, por lo cual Tumblr puede ser considerado una herramienta social. • Facebook: es una red social donde se conectan personas de todo el mundo. Cuando abres una cuenta en Facebook, entras en una red social que conecta a amigos, familiares y socios de negocios. Es la zona más relevante en el ciberespacio por el hecho de ser la más utilizada por cualquiera, incluyendo a los jóvenes y adultos, inclusive niños, aunque su política de privacidad prohíbe usuarios menores de 18 años. En este caso será el espacio donde se realizará el estudio etnográfico virtual. • Twitter: es una red social, como lo es Facebook, MySpace, MSN Live Messenger (desaparecido) y otras. Se basa en el principio de los

	<p>seguidores, pero lo que la diferencia de las demás redes sociales es la limitación para dejar mensajes. Twitter permite a sus usuarios enviar y leer textos de una longitud máxima de 140 caracteres denominados como “tweets”. El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter (o aplicaciones web llamadas clientes) como también desde teléfonos celulares. Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario.</p> <ul style="list-style-type: none">• Skype: es una aplicación o programa que puedes instalar en tu computador, ordenador o teléfono móvil para comunicarte con personas de cualquier parte del mundo por medio de llamadas, video conferencias y mensajería instantánea.• Instagram: es una red social y aplicación para subir fotos y videos en el teléfono móvil.• Youtube: más que una red social, sirve para realizar transmisiones en directo o subir cualquier tipo de material basado desde el entretenimiento hasta contenidos más serios; se compone por videos.• WhatsApp: es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, los llamados <i>smartphones</i>. Permite el envío de mensajes de texto a través de sus usuarios. Es una aplicación muy usada actualmente, lo cual destaca como un canal de chat entre los jóvenes.• Blog: se trata de una página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente, recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente. y se suele dedicar a tratar un tema concreto.
--	--

También dentro de las categorías expuestas se introducen los llamados “memes” usados en la red social facebook, los cuales hacen una crítica social desde a un grado menor a un nivel de satanizar a una figura pública.

Asimismo estos productos cibernéticos contienen mensajes donde serán contenedores de diferentes contextos, por ejemplo, memes culturales basados a la cultura y sus demás vertientes.

La siguiente imagen se consiguió en la página de facebook llamada MEMES Doctos.



En las redes se emplean diversos tipos de lenguaje, por el cual se puede denominar un lenguaje especializado basado en las redes sociales, ya sea para abreviar o descontextualizar la palabra de manera literal creando un mensaje directo.

A veces se usan este tipo de mensajes para hacer referencia a un estado de ánimo o simplemente mostrar un sentimiento, se presentan los emoticones o las "caritas", las cuales hacen énfasis al argumento expuesto para notar credibilidad, generando un diálogo escrito con base a los siguientes símbolos.

Códigos.						
:)	:D	:	(:-\$:(:v	:~i
Sonrisa	Risa	Disgustado	Enfermo	Llorando	Hablando	Fumando
:/i	#-)	:*)	:*	:p	:<	:-"
Sin fumar	De fiesta toda la noche	Borracho	Besos	Enseña la lengua	Muy triste	Silbando
:-X	>:(:-(*)	:-B	:-*	69:-)	:-...
Censurado	Muy enojado	Apunto de vomitar	Bromeando	Ha comido algo picante	Pensando en sexo	Con el corazón roto
~	:3	:O	xD	:-.	*.*	... Eres un tonto ante su postura.
Sarcástico	Expresando algo inesperado	Impresionado	Bromeando felizmente	Defraudado	Alucinado	

Se emplea una gran cantidad de simbología usada por la comunidad dentro de Internet, de esta manera se puede decir que, con un solo símbolo de los anteriores presentados se establecen varias palabras en una sola de estas abreviaturas emocionales o bien para reforzar el argumento.

En este tipo de espacios dentro de la red se generan gran contenido textual, complementándolo con videos, fotografías y memes, en este mismo caso la juventud recurre mucho a las redes sociales, ya sea para ser característico de actividades fuera de la agenda (pasa tiempos) o bien, pueden ser empleados para el trabajo, escuela, negocios, entretenimiento, actividades de ocio, entre otras.

En este caso se puede decir que algunos jóvenes dentro de las culturas juveniles generan contenido propio (arte, ideologías, foros de discusión para abrir debates, compartir conocimiento, noticias, criticas, etcétera) para ser difundido y adquirido por las personas interesadas dentro o fuera del contexto. Es una herramienta fundamental para organizarse y dar pie a eventos relacionados a la esencia juvenil en la que pertenecen.

El estudio etnográfico estableció las bases fundamentales para plantear y resolver el objetivo deseado, asimismo para ser reflexionados y complementados ante este trabajo.

Del mismo modo sirvió como fundamento principal pero abrió nuevos panoramas ante el estudio, puesto que se recurrió por una alternativa que complementó y enriqueció la información obtenida.

Por esta causa se recurrió a la etnografía virtual, donde se abrió las puertas ante un panorama interesante y profundo, ya que el uso de las redes está presente en la sociedad hoy en día.

Ya sea en promocionar un negocio, socializar, comunicar, resolver ciertos problemas por la institución educativa (tareas), adquirir conocimiento en las redes tecnológicas y ampliarlo, en fin, vista también como una herramienta muy importante hoy en día que va desde primeras necesidades hasta actividades de ocio.

En este caso se terminará la metodología etnográfica con la complementación de los grupos virtuales en Facebook, destacando su modelo de gestión por medio de la observación etnográfica.

3.2.1. La alternativa digital: Grupos virtuales.

Dentro de las redes sociales podemos apreciar diversos canales de difusión, ya sean por *podcast*, radio en vivo que se transmite dentro de una web, blogs, redes alternativas por las culturas juveniles, entre otras.

En este aspecto, expondré una red social que quizás toda la sociedad está dentro de este entorno virtual, hablo de la famosa red social *facebook*, en este lugar podemos socializar mediante canales de chat con parientes, amigos, compañeros de trabajo y de escuela. Dado el caso, no se descarta la idea de que los integrantes de las culturas juveniles hagan uso de esta red social.

En este campo podemos apreciar diferentes perfiles personales, grupos, páginas sobre cualquier contenido desde el entretenimiento, lo vulgar, contenido para adultos, etcétera.

Dentro de los grupos existen debates sobre un tema en específico, aplicando una mediación que imparten los administradores a los miembros.

Para estar dentro de este tipo de grupos no se requiere una norma (en algunos casos), puesto que va dirigido a todo público adentrado a una esencia y/o agentes nuevos que desean conocer más sobre ese contexto, de cierta forma se puede ver también como entretenimiento.

Para ampliar la información sobre las temáticas de los grupos que están dentro de esta red social llamada *facebook*, me enfocaré a un colectivo virtual el cual expondré las dinámicas, circuitos de difusión, sus capitales culturales y mostrando su modelo de gestión que emplean desde las redes, mediante una *visión* como miembro del grupo. Y así complementar una etnografía con esta exploración virtual, conociendo los campos culturales, que en este caso los llamaré *campos virtuales*. Asimismo, se expondrá al administrador y los miembros del grupo virtual como agentes culturales que se vinculan con otros agentes, pertenecientes a las redes sociales.

Pero, ¿qué es un campo cultural?

La cultura es un campo donde nos permite ordenar esa “materialidad de la cultura como un sistema de relaciones de fuerza y posiciones estructurales que es simultáneamente un sistema de luchas por la transformación de dichas posiciones”⁷⁵, siendo un conjunto de facetas que se estructuran en una sociedad para la adquisición de un valor simbólico.

Dado el caso, el contacto con la cultura, el hombre no puede ya ser el mismo y el cambio no es solamente una acumulación de conocimientos que se pueden repetir, sino una vivencia interior, retomándolo a través de las experiencias simbólicas vista como una postura subjetiva.

El concepto de campo cultural lo establece Pierre Bourdieu⁷⁶ donde se ofrece para delimitar una sección de la cultura a estudiar, desde la escultura, pintura, arquitectura, entre otras áreas.






Cada campo tiene una formación diferente y un punto de partida diferente. A partir de este campo se generan producciones que serían el contenido textual dentro de las redes sociales, pero no sólo queda en textos, sino también en medios artísticos como la música, videos, chats, video llamadas, entre otras.

Pero todos estos elementos se engloban en un tema en concreto, ya sea al tema del arte y actividades culturales en relación al contexto del grupo virtual, que en este caso sería la temática de la esencia gótica en las culturas juveniles.

Para este caso expondré el grupo de Facebook llamado **GOTH**, basado en la esencia gótica de las culturas juveniles, donde exponen temas relacionados sobre la misma cultura en oposición y sus derivados: Post-punk, Deathrock y el mismo rock gótico.

⁷⁵ A. Gonzales Jorge, “La transformación de las ofertas culturales y sus públicos en México, una apuesta y una propuesta a la par de in-decorosas”, estudio sobre las culturas contemporáneas, año/vol. VI, numero 018, universidad de Colima, México, 1994, P. 13.

⁷⁶ Altamirano, Carlos “Prólogo” en Términos críticos de sociología de la cultura. Buenos Aires, Paidós, 2002.

Ed Inicio     

DESCRIPCIÓN
 "Aquellos que sueñan de día conocen muchas cosas que escapan a los que sueñan sólo de noche." E.A.Poe

Este es un grupo interesado en compartir información de universo del gothic rock y géneros hermanados como el post punk, death rock, cold wave, dark wave, etc. (NO METAL, NO ELECTRO Y NO OTROS GENEROS). Bienvenidas participaciones en videos, documentales, historias, bandas, poesía, pintura, música y todo arte existente. Esto es GOTH!

Recomendaciones para una mejor convivencia en GOTH:

- No hay necesidad de que te presentes, date a conocer por tus buenas aportaciones a este y no por lo que aparentas.
- Evita "copiar y pegar", siempre acompaña tus post con un comentario propio.
- El grupo NO es elitista pero si celoso de las publicaciones, toda aquella que no este relacionada con el goth es borrada.
- Procura que la información que compartes sea sustentada y comprobable.
- Dicernir de los puntos de vista expuestos esta permitido así como el debate, pero faltas de respeto y groserías provocan expulsión del grupo.
- Anuncios de eventos y actividades, venta o intercambio de mercancia, páginas relacionadas, etc son permitidos. El Spam tambien es borrado de inmediato.
- Todos los miércoles se hace un post para nominar un tema de interes y relacionados con el movimiento gótico, las votaciones se cierran los domingos y se comparte información principalmente del tema ganador durante toda la semana.
- Procura no copiar las dinámicas de este grupo para el tuyo, sé creativo, mejóralas.

"Bienvenido a mi morada. Entre libremente, por su propia voluntad, y deje parte de la felicidad que trae." -Drácula.

Atte. Administradores.

Pero la dinámica del grupo no solo se quedan en aspectos musicales, puesto que se va ampliando el contexto, ya sea en ámbitos sociales como el respeto a la diversidad cultural sobre el tema *contracultura*, en el aspecto político, literatura del terror, filosofía, poética, historia, arte, etcétera.

Se hace este tipo de debates para ampliar el conocimiento, compartir la información ante todos los miembros para que estos participen y se ejecute la dinámica de compartir diversos puntos de vista sobre un tema en específico.

Como se puede ver en el grupo, los administradores plantean una descripción del grupo:

En la descripción exponen de manera formal las posturas de cada uno de los integrantes, puesto que su objetivo principal es expandir el debate sobre temas relacionados sobre la esencia gótica y sus derivados, pero no deben salirse de contexto, ya que no es la dinámica y por supuesto, no habría un trueque de información deseado.

Asimismo ejercen el respeto a la diversidad cultural, porque no implantan una normatividad ante el público sobre los miembros para adentrarse dentro de este campo virtual, lo importante es presentar buenas y enriquecedoras aportaciones sobre el tema.

Sus dinámicas más significativas son el debate, exponiendo puntos de vista propios, haciendo uso de este método para ampliar la información y la visión sobre el contexto gótico en las culturas juveniles.

Del mismo modo, la información aportada debe tener un sustento significativo: citas claras, precisas y serias; las cuales no solo ayudarían en la adquisición y análisis de información sobre la misma esencia, sino que, también ampliaría diversos temas referentes a las culturas juveniles.

La principal mecánica que se ve dentro del grupo, es que cada miércoles se abre un debate referente a un post (publicación) para nominar un tema en específico relacionado a la esencia, haciendo uso de votaciones, las cuales se cierran el domingo para que los días posteriores entablen conversaciones sobre el contexto seleccionado.

**Christian Hyde**

6 h · Ciudad de México, México

TÓPICO DE LA SEMANA
RESEÑAS DE DISCOS
[#ReseñasDeDiscosGothic](#)

Compartan esos discos que son sus preferidos, el primero que tuvieron, el preferido de alguna banda, el que te regaló tu novi@, el nuevo que acabas de descubrir, el compilado que te marcó de por vida, etc. Las posibilidades de este tema son muy extensas, llenemos el grupo con todos esos datos importantes sobre los discos, cuando se lanzaron, en que ediciones salió disponible, qué etapa de la banda era en ese disco, que simbología usaron para la portada, y todo lo que tu desees compartir sobre alguna discografía en particular.

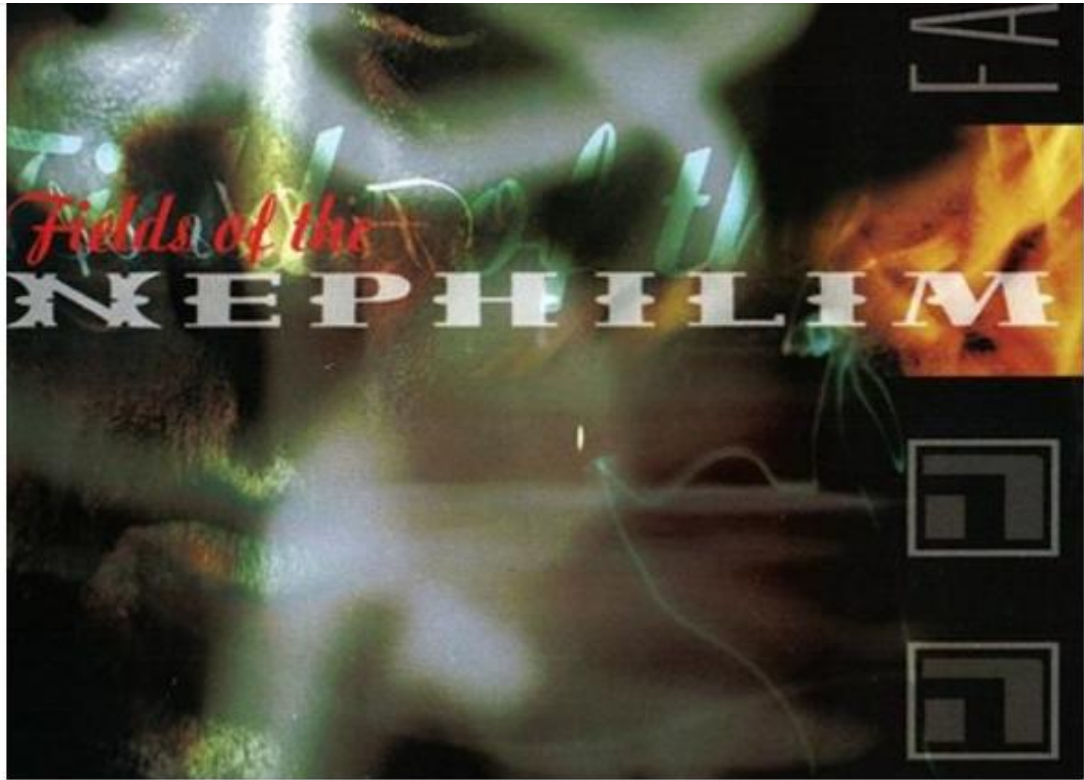
Gothic Rock Still Alive!

Comparto la portada de uno de los discos que más me ha llamado la atención en cuanto a la historia que hay detrás de él.

Fallen (2002)

Se considera como el cuarto disco de estudio de los Fields Of The Nephilim, en el cual vienen incluidas varias versiones nuevas de rolas que ya eran clásicas y otras que buscaban colocarse como nuevos éxitos de la banda. El disco fue lanzado por la disquera Jungle Records, sin embargo en una entrevista Carl MacCoy declaró que ese material fue lanzado sin haber sido terminado, pues consideraba que los tracks aún necesitaban muchos arreglos y no eran del agrado de la banda, pese a eso la disquera se saltó el consentimiento de la banda y decidió sacar el material a la venta. Desde ese momento la banda rompió con la disquera y de ese disco jamás vieron ninguna ganancia monetaria, y aunque se puede conseguir, se considera que es material no oficial.





  34

4 comentarios



Fer Salas

29 de octubre de 2014

Esta semana dedicáremos como tema central al misticismo y magia como influencia cultural y estética en la cultura gótica. Colgijes, accesorios, ropa, letras, música, costumbres.

Edito este post que publiqué hace tiempo de esta dama con su tradicional sombrero de bruja de acuerdo a la temática de la semana.

Y tu ¿te vestes para ti o te vestes para los demás?

"¡Awebo!" Era la palabra que venía a mi a principios de los noventas (en ese entonces aún decía groserías) al ver esta foto entre las páginas del libro Gothic Rock. Algunos les parecerá curiosa, graciosa o hasta ridícula, a mi hasta la fecha me encanta y me seduce el hecho de pensar a esta persona siendo si misma bajo cualquier circunstancia; mas aún Gothic en cualquier circunstancia.



Mediante la observación en este campo cultural o virtual, podemos encontrar tres circuitos, los cuales se basan en: producción, promoción y comercialización.

Estos tres elementos se encontrarán en el grupo GOTH dentro de las redes sociales.

- **Circuito de producción:** se presenta en ciertas comunidades virtuales y personas dedicadas a las redes, lo cual logra manifestarse en producciones textuales referentes a un tema en específico, llevando a cabo sus propios eventos (autogestión) donde se incluyen sus costumbres y acciones: artes, festivales, celebraciones, etcétera.

Se puede manifestar en actividades apegadas a la cultura juvenil en espacios tanto virtuales y físicos, dedicados a su promoción de un lugar u objeto para compartir sus actividades.





Frizia Guerrero Temictilonican (el lugar de los asesinos) el cuarto poemario que he escrito, publicado en octubre de 2015, por **Criptomórfica Editorial**. La obra de portada también fue realizada por el pintor mexicano Javier Avilés Elizalde (como la del libro de Cristhian, Darkness of Mexico, posteado arriba). [https://www.facebook.com/Temictilonican-404984099710700/...](https://www.facebook.com/Temictilonican-404984099710700/)



Me gusta · Responder · 2 · 4 h



Mauricio Romero Nelson Torres Peña yo también tengo algo escrito



Me gusta · Responder · 3 · 4 h



Frizia Guerrero Nuevamente gracias por la mención a Fer y a Cristhian y por supuesto por el interés que expresas **Nelson Torres Peña** en lo que la escena está escribiendo, creo que vale mucho la pena, principalmente porque se ve reflejada evidente o tácitamente la ideología en nuestro hacer literario. Nos hizo y pertenece pero a la vez es de y para tod@s Goth(s). Saludos cordiales.

Me gusta · Responder · 1 · 4 h



Emil Melmoth

10 de marzo a las 18:39

"The pale boy, the handsome parasite".

Saludos a toda la comunidad Goth, hacia tiempo que no mostraba algo de lo que vengo haciendo recientemente y quiero mostrarles una reciente escultura en relieve, esperando sea de su agrado, comentarios son más que bienvenidos y muy de mi agrado.

Éste pequeño vampiro me ha gustado mucho debido a que representa justo lo que quiero de mi trabajo, aquellos entes olvidados que susurran y lamentan inútilmente en abandono ante dioses muertos desde hace mucho. Aparte parece digno para una portada de un disco de género "Dark Ambient", "Dark wave" o hasta "Goth Rock".

El pequeño vampiro que duerme entre la soledad del polvo.
El hermoso parásito que amó el óxido de una estaca en piel.
Negro capirote penitente a vida perpetua errada.





- **Circuito de promoción:** las estrategias de promoción y comercialización de los grupos virtuales, se basa mediante un producto, en este caso, el uso de un debate para el consumo de una prestación de tipo textual (obras literarias, galerías, conciertos, espectáculos, mercancía entre otras); quienes articulan esta actividad son los administradores, siendo investigadores, productores y hasta gestores (dependiendo el caso), haciendo uso de una mediación vía internet, manejando documentos, escritos o material audiovisual que ponen en valor o generan el producto cultural para promoverlo.



Saraí ML

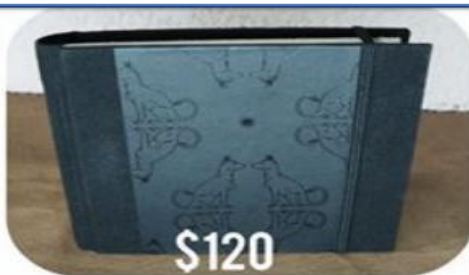
1 h

Libros en blanco/Únicas piezas/Entrega inmediata

*Libro de lomo cuadrado tamaño media carta, 80 hojas de pape clásico premier, cubierta de terciopelo, listón y estoperoles. Cuenta con listón separador.

*Lomo redondo, 120 hojas clásico premier 11.5x10 cm.

*Encuadernación japonesa, 50 hojas clásico premier, 24x10.5 cm
Ambos con cubierta de algodón /papel/serigrafía/Xoloitzcuintles, con elástico para cerrar y acabado rustico.



Me gusta

Comentar

Compartir



GOTH



Mauro Aguilar compartió su evento.

12 de marzo a las 16:28

Para quienes no sepan... el día 24 de Marzo a las 00:00 hs, Hasta la Muerte lanzará su primer álbum y será completamente gratuito ¿El link para descargarlo? Será posteado en este evento ¡Saludos, gente horrible!

<https://www.facebook.com/events/227751334236148/>



f GOTH Q

 **Chris Aubert**
12 de marzo a las 21:53

What do you think of these #skull #flowerpots made out of #clay? Perfect for your #Mexican #cactus 😊

- France: 12€99 (envoi gratuit, sans le cactus)
- Europe: 17€99 (free shipping without cactus plant)
- USA & worldwide: USD \$ 31€99 (free shipping without cactus plant) ...

[Ver más](#)

Qué piensas de estos #calavera #macetas hechas de #clay? Perfecto para tu #mexicano #cactus 😊

- Francia: 12 € 99 (envío gratuito, sin el cactus)
- Europa: 17 99 € (gastos de envío gratis sin planta de cactus)
- Estados Unidos y en todo el mundo: USD \$ 31 99 € (gastos de envío gratis sin planta de cactus)

Tamaño: Ancho: 6 CM (2"36) x altura: 10 cm (3"94) x 8 CM (3"15)

Por favor like, comenta y comparte estas fotos con nuestra página link

www.facebook.com/MexElegancia (en inglés y francés)

www.facebook.com/MexEleganciaEsp (pagina en español)
(legal - asociación civil sin fines de lucro que los nativos mexicanos - ayudando para conseguir el reconocimiento con su buen hacer y la ayuda para exportar su arte)

Traducido del Inglés



f GOTH 🔍

 **Ismael Martinez** compartió la foto de Subterráneos.
12 de marzo a las 17:15

Literatura vampírica hoy en subterráneos



Subterráneos 👍 Me gusta esta página
9 de marzo a las 15:10

presentación especial del libro
UN ANGEL EN EL JARDIN DEL DIABLO
como invitada, su autora Tamara Coello en cabina.
este sábado 12 de marzo en punto de las 5PM

Naturalmente por nuestra Voz radio, la voz del pueblo organizado.
www.nuestravozradio.tv
O bien vean el video por YouTube
Cuadro Tv y síganlos por Instagram

👍 Me gusta 💬 Comentar ➦ Compartir

👍 6

 **Ismael Martinez** Aquí el link <https://www.youtube.com/watch?v=d4J5nd-SkDg>

Subterráneos En Entrevista con Tamara Coello

f GOTH Q


 **Christian Hyde** compartió el evento de World Goth Day Mexico.
12 de marzo a las 17:15

Recuerden que siguen abiertas las convocatorias



22 Convocatorias World Goth Day & G...

f GOTH Q

 **Antonio Camarillo** compartió el evento de La Mezcalli.
10 de marzo a las 22:20 · Cuauhtémoc, México

Próximo jueves La Mezcalli abre sus puertas a través de @Dianah Yeah a las artes: Pintura, Escultura, Performance & Cine de Culto, iniciamos a las 6:00pm
\$15.00 viles pesos de entrada para los artistas.
Insomne presenta:

- *Exposición de pintura y escultura de los autores
- *Maricel Gallur
- *Jenny Stillman
- *Armando Rios R.

Danza performance a cargo de Maricel Gallur con músico invitado
Andreas Karnstein
DJ ambientando la casa de muñecas
Ender Püre
Ciclo de cine de culto
Maniac un clásico del cine dirigido por William Lustig, en la época de los 80's

<https://www.facebook.com/events/1223816190965258/>



GOTH



Mónica Tovar compartió la publicación de **Cuentos para no dormir.**

19 min

Gothicos de Puebla, vengan a vernos en lo que nosotros vamos a CdMx ¡Nos vamos, este martes 6 pm, última función en la sala Luis Cabrera, te quedarás sin ver la obra que ha paralizado de horror a miles de poblanos? "La bella muerta" está esperando por TI...!



¡El terror está aquí!
Compañía: Cuentos para no dormir
Dirección y producción: Mónica Tovar

Martes 1, 8 y 15 de marzo, 18:00 horas

Sala Luis Cabrera de Casa de la Cultura
(5 oriente 5, Centro Histórico)

Entrada libre



Cuentos para no dormir agregó 3 fotos nuevas.

10 h

¡Nos vamos, este martes 6 pm, última función en la sala Luis Cabrera, te quedarás sin ver la obra que ha paralizado de horror a miles de poblanos? "La bella muerta" está esperando por TI...!

Me gusta

Comentar

Compartir

- Circuito de comercialización:** este circuito resulta ser un poco especial, porque prácticamente las actividades que se muestran y se enseñan a un público en específico (agentes virtuales) dentro de este tipo de grupos, algunos agentes por contenidos virtuales generan ingresos monetarios para un espacio dedicado a la esencia juvenil “contracultural”, por lo cual, se presenta una comercialización de las actividades artísticas y culturales del movimiento gótico y sus derivados, pues a partir de esta tendrían que generar ganancia en donde el productor (artista, gestor, institución, colectivos ajenos al grupo), realiza la venta de sus productos (actividades artísticas), y el espectador lo consume puesto que paga para ver el evento.



Existen agentes que se involucran en la cultura, los cuales son los artistas (creadores), instituciones, gestores, sociedades, investigadores, productores, formadores, difusores, intérpretes, etcétera.

Sus funciones se basan en el desarrollo social, cultural y económico de una comunidad, y cambian de acuerdo con la sociedad en la que están inmersas, quedan establecidas en función de las políticas o políticas culturales del momento; en este caso, dentro de las redes existen también diversos agentes que comparten el mismo objetivo(s).

Para este caso, la observación abrió el panorama virtual en los agentes que influyen en esta descripción: los administradores, artistas, grupos o colectivos y el espacio, los cuales describiré a continuación:

- **Administradores:** Son aquellos intermediarios dentro de una página basada en las redes sociales (en este caso el grupo GOTH), adquiriendo ciertas herramientas de la página virtual para trabajar en el desarrollo de su comunidad; lo que le permite planear, realizar y evaluar (en algunos casos), alcanzando el desarrollo social y cultural dentro de una comunidad virtual.

Entonces, poseen características como gestores, ya que tiene un papel muy importante dentro de las redes porque realizarán planes de difusión, al igual que mediarán a otros actores que deseen planificar un proyecto dentro del mismo grupo virtual. Pero no son gestores en su totalidad, ya que poseen características como gestor sin recurrir a una formación académica sobre este perfil.

Prácticamente se elaborará un plan para saber qué es lo que se necesita en el grupo, apoyado de ciertos actores (miembros) para un fin en concreto. A estos administradores del grupo GOTH se les denominará como mediadores.

- **El Artista o miembro del grupo:** En este caso me basaré a aquellos actores que se encuentran dentro del campo artístico del grupo virtual (música, literatura, artes escénicas, lenguajes artísticos enfocados en los temas del terror y la esencia gótica).

El creador de una obra artística está centrado en el contexto artístico gótico por las culturas juveniles para mostrar su obra, con el fin de exponer las habilidades de cierta composición, basada en tácticas innatas a base de la experiencia.

El rol del artista es muy ligado a expresar e innovar una obra de arte, no cualquiera puede ser llamado artista, pero para ser llamado como tal, es necesario tener una gran base de experiencia ligada a maestros con cierto prestigio, creando un valor simbólico (capital cultural) y a la vez estar respaldado por instituciones que brindan un apoyo artístico para que sea de renombre (capital social y simbólico), y éste pueda ser reconocido ante el mundo del arte, brindando sus obras ante la vista de la sociedad.

De cierta manera, los artistas que se basan en la música, literatura, artes escénicas y demás, muestran fragmentos de su trabajo en el grupo GOTH, usando los medios de comunicación (chats, videos y textos) como canales de difusión. Siendo de carácter autogestivo en su mayoría.

- **Grupos o colectivos:** Son grupos de personas, cuyo fin es el desarrollo de actividades, basadas en organizaciones con un objetivo en específico.

Un ejemplo muy claro es el grupo GOTH que emplea como objetivo ampliar el desarrollo del conocimiento sobre la misma esencia, ya que se basan en mostrar un tema, para que después los actores dentro del entorno lo tomen como base contextual y empiecen a debatir.

Dado el caso los colectivos y/o grupos buscan un desarrollo en específico. El grupo virtual GOTH solo se centra en un tema, ya sea en ampliar, desarrollar, comunicar, exponer e incluso informar cómo ésta cultura juvenil

tiene un marco histórico, significaciones establecidas en el lenguaje artístico del drama del terror.

- **Espacio:** Se tratan de zonas que se introducen en el campo cultural y artístico para fomentar sus actividades, difundirlas, exponerlas y preservarlas. Esto mismo realizan algunos colectivos de las culturas juveniles, entre otros; organizándose por medio de las redes sociales, en especial el grupo GOTH, destacando algunos puntos de reunión para un evento musical, literario, etcétera.

Asimismo, se puede mostrar un ejemplo en la producción y la promoción de las manifestaciones culturales de la esencia gótica, puesto que estas producciones se aprecian dentro del mismo grupo de las redes sociales, ya sea por agentes dedicados a la autogestión de su propia producción (disqueras, ropa, literatura, arte, entre otras) en promocionar la creación artística por el mismo medio virtual.

Los administradores, artistas, grupos o colectivos e instituciones son de gran importancia mencionarlos, ya que son centrados en este campo virtual y son los agentes más relevantes dentro de este entorno.

Dado el caso, el grupo es muy serio con base a su organización, puesto que los miembros también participan, lo cual quedaría como: “los administradores ponen las cartas en juego y los participantes las seleccionan para jugarlas”.

Sus dinámicas son basadas en el debate, ampliando la información para distribuirla a todos los agentes dentro del campo virtual. Pero no solo queda en el truco de información y en ampliar el conocimiento, sino que también en la diversidad cultural, el respeto que se genera dentro del campo y esto es para mostrar que, por tener diferentes características estéticas e ideológicas todo queda en una equidad para convivir con la multiplicidad de significaciones que posee la sociedad.

Se puede apreciar que el grupo surge para el fomento, desarrollo, preservación y participación de la esencia gótica, siendo un espacio virtual para la comunidad adentrada al contexto y aquellos que desean conocer sobre este, dedicados en las manifestaciones artístico/cultural.

De este modo, el grupo GOTH promueve las cualidades simbólicas de objetos con el público dentro del campo virtual, estudiando las relaciones para la difusión de ciertas prácticas culturales y artísticas.

En este caso, existen *capitales culturales* tal y como menciona Bourdieu en el capítulo “Las Formas de Capital”⁷⁷ del libro Poder, Derecho y Clases Sociales, y mediante la observación de la etnografía virtual se pueden reflexionar en lo siguiente:

- **El capital cultural:** aquel que se basa en el conocimiento adquirido por los agentes en un campo cultural en específico, este se manifiesta como conocimiento, habilidades, creatividad y destrezas para poder crear una obra artística o simplemente mostrar y enseñar el conocimiento adquirido mediante la educación, otorgando un estatus alto ante los demás.

También se encuentra en la cultura parental (familia) para ser reforzada en las instituciones educativas. Los agentes que se encuentran dentro de un grupo virtual deben de tener un capital cultural (contexto sobre las culturas en oposición, filosofía, historia, etcétera)

Tienen que contar con habilidades que sostengan algún conocimiento en el tema, el cual avale su perfil como administrador, porque estos actores son quienes guían al grupo, proponiendo e incluso manifestando posturas sobre el contexto, pero no sólo el conocimiento radica en ellos, sino también en los demás miembros del campo virtual para reforzar el conocimiento.

⁷⁷ Bourdieu, Pierre (1983). Poder, Derecho y Clases Sociales. Desclée. Pp. 131–164.

- **El capital social:** consiste en las amistades creadas con diferentes compañeros, apegadas a la misma cultura y las artes, siendo estos: creadores, instituciones, promotores y consumidores.

Estos son valores simbólicos intangibles basados en las relaciones sociales.

Por ende, este tipo de capital se presenta dentro del grupo GOTH por la razón que emplean un debate virtual, se comparten ideas y se adquieren significaciones mediante las diversas posturas, así como en el contenido textual que se expone dentro del entorno virtual para resignificar los valores simbólicos adquiridos.

- **El capital económico:** está presente en aquellas personas por la producción de una obra artística, obra literaria u objeto de valor para su promoción y comercialización, donde se genere una retribución por la habilidad del productor.

En el caso de los entornos virtuales (grupos), esta se presenta en los agentes que brindan un servicio al espacio virtual, los cuales pueden variar, se presentan en la comercialización de la música, obras artísticas y productos derivados en la esencia gótica. En el caso del grupo, este capital se muestra con media y baja precisión en el entorno virtual.

Este tipo de capital se basa en el poder político y la hegemonía.

- **Capital simbólico:** se ve en una serie de propiedades intangibles (valores simbólicos) al sujeto que únicamente pueden existir, en medida que las capacidades sean reconocidas por los demás.

Para que se lleve a cabo este tipo de capital, primero se debe de apropiarse los capitales culturales expuestos.

Es decir, se trata del prestigio acumulado o poder adquirido por medio del reconocimiento de los agentes del campo, ya que la combinación de distintos capitales será el resultado de la composición de este.

En el caso del entorno virtual, este se refleja en las habilidades de los administradores del grupo, otorgándoles un valor de prestigio por toda la comunidad, la cantidad de información que muestran mediante el conocimiento de forma subjetivada y es reforzada por textos dedicados al tema.

El entorno virtual nos muestra diversas actividades. El grupo de la red social facebook, GOTH, éste tiene como objetivo general en emplear debates sobre temas apegados al movimiento gótico y algunas contraculturas, ya sea para ampliar el panorama de información, así como enriquecer a aquellos que no están familiarizados con la esencia.

En este grupo se emplea un respeto a la diversidad cultural, utilizando los medios virtuales como su principal canal de difusión sobre sus manifestaciones culturales y artísticas.

Como se vio desde un principio, las actividades dentro de este grupo se basan en dinámicas, recurriendo a un tema en específico para promocionar la participación de los miembros y puedan enriquecerse por cada postura relacionada al contexto.

Los eventos y actividades animarán a los agentes dentro del entorno a opinar. Por lo tanto, el grupo está estructurado por un cronograma de actividades muy breve porque emplean un tópico semanal participativo, dentro de esta se incluye la dirección de los mismos administradores.

Los administradores son quienes ejecutan las normas dentro del grupo, lo que se debe y no debe hacer.

La dirección de los administradores se basa en el tema que se expondrá, que en este caso debe ser apegado a la cultura juvenil gótica.

Los coordinadores de eventos lo pueden proponer los miembros del grupo, así como los administradores de éste, pueden ser actividades relacionadas al debate hasta en eventos artísticos como se puede apreciar en las imágenes pasadas.

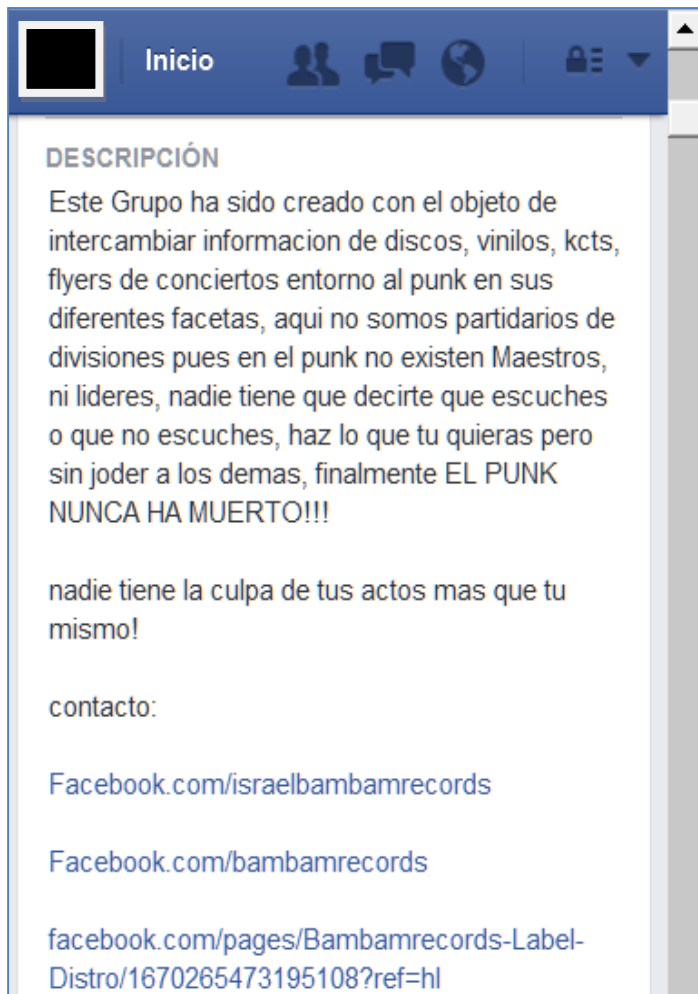
La difusión se basa en ambas posturas, tanto en la del administrador y la de los miembros. Pueden existir actores que deseen difundir su material dentro del grupo, pero debe ser enfocado a la subcultura gótica, donde los mismos administradores pueden otorgarle puntos a su favor mediante la promoción y recomendación del producto.

Todos estos puntos anteriores engloban un solo contexto, siendo la cultura juvenil gótica.

Los productos que se encuentran dentro de este grupo virtual son representaciones de objetos tangibles dedicados al mismo tema, cuyo punto principal se basa en una publicación, asentando una propuesta de un tema semanal, dedicado a la esencia juvenil gótica.

En concreto, el grupo se constituye de manera textual mediante eventos, productos, aportaciones (libros, artículos, música, productos audiovisuales, arte, etcétera) relacionados al terror y a sus miembros.

El siguiente grupo dentro de las redes sociales (facebook) llamado “**EL PUNK NUNCA HA MUERTO!!**”, con dirección URL <https://www.facebook.com/groups/elpunknuncahamuerto/?fref=ts>, será otro ejemplo. Aquí sólo se realizará una comparativa al grupo anterior, por el cual no se abordarán los capitales culturales por la inactividad del grupo.



Se puede observar en la siguiente descripción: *Este Grupo ha sido creado con el objeto de intercambiar información de discos, vinilos, kcts, flyers de conciertos entorno al punk en sus diferentes facetas, aquí no somos partidarios de divisiones pues en el punk no existen Maestros, ni líderes, nadie tiene que decirte que escuches o que no escuches, haz lo que tú quieras pero sin joder a los demás, finalmente EL PUNK NUNCA HA MUERTO!!!*

Nadie tiene la culpa de tus actos más que tú mismo!

Como se puede ver, en este grupo se maneja la temática del punk y sus derivados (conciertos, productos e información), a diferencia del grupo GOTH, en este entorno se presentan temáticas más asociadas a eventos musicales (en su mayoría) que intercambiar puntos de vista.

Otro punto interesante sobre los miembros es, una vez que se presenta una publicación ante el grupo, sus usuarios (en su mayoría) son aquellos “actores invisibles” que solamente observan pero no comparten un punto de vista sobre el post expuesto dentro del grupo virtual. Y en este grupo no se descarta este tipo de observaciones.




Como podemos darnos cuenta, esta publicación se presenta un tipo de evento musical dedicado a aquellos usuarios interesados en la temática.



Dado el caso, muchos miembros del grupo solamente visualizan el post, otorgando un gusto sobre ello (likes), asimismo, no se puede apreciar con claridad las posturas de los usuarios de esta red social, quizás porque solamente es un evento el cual no hay mucho que opinar.



Con solo “21 likes” y dos comentarios en el post, se puede decir que, solamente se emplea un gusto, disfrute y empatía sobre el contenido de la publicación, no hay intercambio de ideas, salvo que sólo comentan su total pasión por aquella actividad.




MUERTO!!

 **Ricardo Merlos**
7 h

EL PUNK NO es un estilo de música, el PUNK no nacio con RAMONES NI CON SEX PISTOLS, el punk no tiene un prototipo de vestir, el punk no te hace como te vistes, punk no te hace actuar cotidiano, tu ruptura con la sociedad hipócrita, punk es romper barreras, NO levantar otras, PUNK NO ESTA MUERTO, PUNK NO MUERE O NACE CON ALGÚN GRUPO O CANTIDAD DE JÓVENES, PUNK VIVE O MUERE EN PERSONA QUE LE DA O LE QUITA VIDA O VIGENCIA , MIENTRAS TU ESTÉS DONDE ESTES MANTENGAS LA ACTITUD HONESTA EL PUNK ESTA VIVO. NO son punk los grupos que viven de la música. el punk no es comercialización, MUCHO MENOS ES DROGAS O ALCOHOLISMO, no quiero decir que no hay punks que usen drogas o alcohol lo que quiero decir es que esas son cuestiones personales independientes al punk en si, EL PUNK ES DIVERSIDAD, COMPRENCION, LIBERTAD Y EN SU ESTADO MAS ELABORADO PUNK ES DESESTRUCTURAR EL CONTROL DE NUESTRAS VIDAS Y TOMAR EL CONTROL NOS OTROS MISMOS...! (libertad, Anarquía - "vive, lucha y piensa")

 Me gusta  Comentar

  34

Como se puede ver en esta publicación, el usuario de nombre “Ricardo Merlos”, nos comparte su punto de vista sobre el punk, donde hay que tomar en cuenta un punto muy importante que él aborda:

“EL PUNK ES DIVERSIDAD, COMPRENCION, LIBERTAD Y EN SU ESTADO MAS ELABORADO PUNK ES DESESTRUCTURAR EL CONTROL DE NUESTRAS VIDAS Y TOMAR EL CONTROL NOS OTROS MISMOS...! (libertad, Anarquía - "vive, lucha y piensa")”

Básicamente se fomenta el respeto a la diversidad cultural, donde el punk no solo es autodestrucción por estupefacientes y demás constructos sociales vistos de manera negativa, ya que también se maneja por una ideología construida por medio del contagio social, el cual sirve como un cimiento ante los actores dentro de este contexto.

Sin embargo, se busca un control total en la vida de uno mismo para mejorar el entorno social, implantando metodologías de reconstrucción social y simbólica, dado el caso, podemos decir que el punk no solo es “diversión, búsqueda de identidad o en su defecto destrucción”, es decir, se busca una mejora en el entorno social, educacional, político e industrial, inclusive individual y colectivo. Se trata de una construcción política.

Regresando al post de este usuario, solamente podemos notar su punto de vista y el gusto de los demás usuarios que emplean al leerlo con solo “34 likes”, pero sin un comentario.

Entonces a diferencia del grupo GOTH, se emplean publicaciones donde se abren debates, pero muy pocos comentan para compartir, intercambiar y/o comparar puntos de vista por los miembros del grupo.



Se ha notado que las publicaciones, en su mayoría dentro del grupo, son aquellas basadas en la música, existe un trueque de gustos musicales sobre grupos punks de diferente procedencia: México, España, Alemania, Australia, Estados Unidos, Nueva Zelanda, Inglaterra, entre otros. Exponiendo el gusto musical en este tipo de grupos, pero con carencias participativas por parte de la comunidad virtual.

 **Israel Olguin** con Viirii La Flak y 8 personas más.
13 de julio de 2015

titulo del Fanzine Mexicano que recopila informacion nacional e internacional de bandas, discos, reseñas de conciertos y puntos de vista de sus colaboradores, impresion en fisico, asimismo, existen las dos primeras recopilaciones con este titulo, el volumen 00 en formato CD y el volumen #1 e formato Vinil. se esta trabajando en el siguiente numero del fanzine y en la siguiente recopilacion.

si deseas conseguirlo puedes escribir a:

[Facebook.com/israelbambamrecords](https://www.facebook.com/israelbambamrecords)
[Facebook.com/bambamrecords](https://www.facebook.com/bambamrecords)
[facebook.com/pages/Bambamrecords-Label-Distro/1670265473195108?ref=hl](https://www.facebook.com/pages/Bambamrecords-Label-Distro/1670265473195108?ref=hl)




141 11 comentarios · 15 veces compartido

 Me gusta  Comentar

 **Isaith Monroy Meza** asi es
21 de julio de 2015 a las 22:02 · Me gusta ·  1

 **Vale Dor Robles**



22 de julio de 2015 a las 19:27 · Me gusta ·  1

 **GAb Pérez Mejía** Yo quiero! Aún tienes?  Chat (28)

En este caso, las publicaciones con mayor potencial son aquellas basadas por el gusto musical, pero aun así hay una carencia de participación sobre los usuarios, solamente se presenta una opinión positiva sobre el post.

Con un total de 141 *likes* (y en un futuro más), podemos visualizar el gusto por este tipo de publicaciones. Sin embargo, a comparación del grupo GOTH, en este entorno sus publicaciones se basan en cuestiones musicales, haciendo a un lado las dinámicas del trueque de información por medio de los usuarios y de los administradores.

El contenido es activo, se producen publicaciones cada 20 minutos que pueden tardar hasta de dos a tres horas, pero siempre se está publicando, pero no hay una dinámica que reanime a los usuarios a la participación en torno a la ideología punk.

Prácticamente se quedan como actores invisibles que solamente observan y responden cuando se está atacando a un usuario o cuestionando a la ideología punk.

No hay aspectos que fortalezcan la “esencia”, ni mucho menos fomentan la construcción de argumentos en la valorización simbólica del contexto, se centran en un solo punto para cerrar sus ideas, lo cual genera un conflicto tanto por dentro y fuera de los colectivos de estas culturas juveniles. Este conflicto se basa en la creación de dogmatismos por sentarse en una sola idea en concreto.

En este entorno virtual se observó que construyen distintos tipos de comportamientos, por ejemplo, el usuario que comenta más, el observador que no comenta pero solo se queda mirando, el usuario que establece comentarios groseros, sarcásticos o de broma; asimismo, como el usuario con sentimiento de empatía y de revolución.

Las comunidades mediadas por ordenador (CMO) establecen el uso de códigos donde se emplean de manera textual en una conversación, compilaciones, archivos, blogs, en fin, sitios de carácter informativo, donde las comunidades adentradas a este campo virtual, atribuyen prácticas de conocimiento, lenguaje y bienes que son compartidos.

El uso discursivo en un fenómeno online como un sentido social, es decir, el uso de emoticones y mayúsculas para agregar un sentimiento.

Con base a este tipo de identidad virtual se generan valores simbólicos que serán interiorizados para establecer comunidades, cuyos territorios se basarán en páginas webs, grupos de Facebook hasta de WhatsApp, etcétera.

Estas estructuras sociales por medio de la red nos muestran una identidad alterna e inclusive la formación de Internet como cultura o espacio social-cultural.

Internet es visto como un artefacto cultural, donde cada individuo es absorbido ante esta cultura cibernética desde los infantes hasta personas mayores.

Se observó el comportamiento de los jóvenes dentro de una cultura juvenil, haciendo uso de las redes sociales.

Se confirmó que, efectivamente crean redes de comunicación ante distintos tipos de corrientes musicales, por ejemplo, grupos de punks, góticos, cholos, skaters, metaleros, skinheads, hasta jóvenes que no están dentro de estas culturas alternativas, siendo grupos heterogéneos. Asimismo usan los mismos códigos de comportamiento y de movilidad que los demás usuarios establecen en la creación de un territorio, no obstante, algunos no se prestaron ante una conversación y entrevista, aun así, el objetivo por el análisis de las culturas juveniles en el entorno virtual fue satisfactoria porque se corroboró algunos puntos hipotéticos, por ejemplo, la manera en que hacen el uso de la gestión dentro de sus grupos, así como la observación de posturas diversas y la comunicación intercultural.

La etnografía virtual fue la herramienta necesaria para interactuar, complementar y conocer nuevas rutas sobre estas culturas alternativas y las mismas redes.

Para finalizar, la información manejada por Internet está al alcance de cada usuario que decida adentrarse al mundo de las redes del Ciberespacio, encontrarán desde enfoques científicos, sociales, filosóficos, hasta de ocio, música, videos, juegos, entre otros.

Es una cultura que está construyéndose día a día, eso significa que está en total cambio, ya sea por la adaptabilidad de entorno hasta por procesos generacionales y esto significa que la misma cultura juvenil debe estar cambiando, así como sus procesos identitarios y simbólicos.

Por lo tanto, el estudio etnográfico quedará aquí para futuras consultas o quizá para abarcar nuevos temas por la información obtenida, ya que el contexto virtual es rico y amplio.

3.3. La contracultura en las redes digitales.

Internet sirve para desempeñar diversas metodologías de trabajo, podemos encontrar desde libros, artículos, revistas, videos, redes sociales, música y mucho más; esta herramienta se ha vuelto esencial en nuestra vida, puesto que nos genera algunos resultados a nuestras problemáticas de diversas índoles pero ¿qué pasa si su uso también se presentan actores que desempeñan fractura a la cultura dominante?

Algunas teorías dicen que Internet surgió con fines militares para intercambiar información, ARPANET era la primera red de ordenadores y la antecesora de Internet, cuyo objetivo era interconectar ordenadores de investigación científica entre sí, el cual sigue vigente en el ciberespacio, en otras palabras, se trata de compartir diversos recursos e información mediante el uso de las redes. “ARPANET fue financiada por una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos”⁷⁸, de origen militante y desarrollo de redes: Internet.

De cierta manera, su intensión se basaba en conseguir y mejorar el intercambio de información a través de las redes de ordenadores descentralizadas, rápidas y flexibles; esas redes se fundamentaban en supervivencia de una supuesta guerra nuclear.

⁷⁸ Ídem. P. 2.

Internet constituye el mayor ámbito del ciberespacio, teniendo varios usos, desde elaboración de tareas escolares, investigación, ocio y demás actividades que enriquezcan el entretenimiento pero ¿qué pasa si se utiliza para otros fines más específicos, algo más planificado, estructurado y sobre todo bien ejecutado?

En el artículo *Contracultura y ciberactivismo: Derrumbando los mitos del fetichismo digital*, nos dice. “La www sería las normas de tráfico e internet sus carreteras”⁷⁹ y sus conductores son los navegadores donde pueden frenar su automóvil en diferentes paradas y cada una tiene lugares que al conductor le interese estacionarse para visitar, pero también hay conductores (hackers) que acceden a lugares sin permiso para romper las normas de las redes obteniendo información clasificada.

La famosa *ideología californiana*, se creó por ideologías de los años 60’s que da como resultado a un **utopismo tecnológico** en la década de los 90’s (cuando las redes estaban en pleno auge), en el contexto del liberalismo económico.

“Esta nueva fe ha surgido de una singular fusión entre la bohemia cultural de San Francisco y las industrias tecnológicas de Silicon Valley. Promocionada en revistas, libros, programas de televisión, sitios web, grupos de noticias y conferencias en red, la ideología californiana combina promiscuamente el espíritu despreocupado de los hippies y el fervor empresarial de los yuppies⁸⁰”⁸¹.

Ricard Barbrook y Andy Cameron dicen que en la utopía digital todo mundo será rico y popular, asimismo en su obra “contra el rebaño digital” nos muestra que la ideología californiana describe una mentalidad y una ideología de exaltación del individualismo y las enormes posibilidades de *hágalo usted mismo*⁸² mezclado con un discurso para nuevos y valientes emprendedores digitales, haciendo uso de la

⁷⁹ Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital. P. 2.

⁸⁰ Yuppies: hace referencia a Joven profesional, de posición social y económica elevada con altos grados de estudio: desde que le han ascendido viste y se comporta como un yuppie. El nombre proviene de las siglas de Young Urban Professional, profesional joven y urbano. Disponible en: <http://www.wordreference.com/definicion/yuppie>

⁸¹ Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital. P.3.

⁸² Palabra utilizada desde el movimiento hippie y punk, aludiendo a la autogestión para alimentar las ideas emprendedoras sin depender de terceros actores que alimenten aquella utopía, haciendo referencia a las industrias de carácter cultural y comercial.

tecnología para emprender, combinando sus iniciativas como profesionales en el ámbito tecnológico, creando nuevos modos de comunicación, herramientas digitales y mucho más que provenga de su ideología evolucionista digital.

En congruencia con la ideología californiana, muchos emprendedores con relación al desarrollo y fortalecimiento de los medios de comunicación, entretenimiento y mucho más que tengan en relación con las redes digitales se basan en un instinto individual.

Podemos citar un claro ejemplo de Steve Jobs fundador de estudios pixar, y donde Steve Wozniak creó la *Apple 1* ayudado por Jobs en la venta de ésta. Aquellos personajes emblemáticos por sus ideas bien estructuradas (en especial Jobs por la dirección de la compañía, siendo bueno en los negocios) para el desarrollo de nuevas tecnologías: ipod, ipad, iphone, entre otras en la compañía Apple.

Asimismo como Bill Gates, personaje icónico por ser cofundador de la empresa de software Microsoft junto con Paul Allen, cuyo proyecto ha dado frutos en la industria digital y medios de comunicación, hoy en día adentrada al campo de los videojuegos, móviles y mucho más.

Otro claro ejemplo es Jeff Bezos, siendo fundador y director ejecutivo de la compañía Amazon, cuyo fin se basa en el comercio electrónico y servicios de computación en la nube a todos los niveles empezando con la venta de libros a nivel digital.

Obviamente estas tres empresas están estructuradas por ideas y cada movimiento de éstas contienen una sombra emblemática que surgen críticas, ya sea en el uso de los niños en el manejo y ensamblaje de piezas pequeñas (explotación infantil) trabajos mal pagados a sus trabajadores, en fin, dolencias al sector trabajador quién podría generar en este contexto, propuestas de culturas juveniles.

Jaron Lanier nos plantea un totalitarismo digital, esto remite a dos puntos claves:

1. Las críticas al impacto de uso masivo de Internet, en el actual contexto tecnológico y social. No deberían hacerse posturas tecnófobas (miedo a la tecnología y sus avances en la humanidad) o primitivistas. La crítica debe ser desde la propia realidad de inmersión digital que se da en muchas partes del mundo.
2. Se incluye también grandes inversiones de capital donde hayan fomentado una nueva cultura digital que, de manera general totalmente acrítica se combina contenidos digitales justo a una inmersión inmediata desde sus inicios, esto refiere prácticamente a la juventud en las redes sociales (las fortalecen por su uso diario) corporativas que facilitan estos espacios de pseudoanonimato a verdaderas construcciones digitales como son en la actualidad las masivas redes y comunidades de twitter y facebook, entre otras. Esto se refiere al uso del poder dentro de estas redes sociales (siendo observados) y a aquellos trabajadores por no presentar resultados que fortalezcan estas industrias digitales.

Estas posturas se basan totalmente con los creadores que refuerzan aquellos espacios digitales de manera individualista, pero es la producción simbólica de sus ideales para reforzar el avance digital, creando una nueva cultura digital por sus posturas, alimentando nuevos canales de comunicación a la humanidad.

Personajes icónicos, hijos de la contracultura juvenil (movimiento hippie) como Steve Jobs, cuya "ideología de contornos difusos y de apariencia contradictoria, pero de presencia evidente en los discursos hegemónicos en torno a Internet y el mundo digital,"⁸³ como diría el propio Lanier *totalitarismo digital*. El enfoque de Steve Jobs se basa en discursos hegemónicos a internet y el mundo digital, el totalitarismo en la Web es amoral se basa en: insultos, humillaciones y despidos masivos en diferentes compañías en relación al contexto digital y entre otras. También se ve en cuestiones de dominio en las redes o como una construcción política.

⁸³ Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital. P.4.

Los valores interiorizados que serán resignificados a través del tiempo son resultado de una cultura alternativa. Jobs estuvo dentro de la contracultura hippie, cuyos ideales fueron absorbidos para ser resignificados a una nueva teoría de negocios y esto es el resultado de su empresa y demás logros basada en el *hágalo usted mismo* (sin olvidar aquellas sombras que lo persiguen en su totalitarismo digital dentro de sus metas).

Otro ejemplo muy claro son las industrias culturales, estas podrían surgir como industrias en resistencia o alternativas para no sumergirse a los canales de comercializaciones impuestas y ser promotores en la defensa de diversas manifestaciones culturales (objetos), abriendo un nuevo mercado autogestivo de nuevas visiones pero ¿A caso su meta no tiene nada que ver con lo anterior expuesto?

Claro que sí, su meta es a fin de cuentas comercializar los productos de manera autogestiva, entonces los convierte en empresarios, haciendo uso del capitalismo y del intercambio monetario por su producto, es por eso que marco algo muy importante, un objetivo, una meta y éxito, relacionado a la utopía digital. Visiones contraculturales por diferentes cuestiones que han sido resignificadas.

Como dice el artículo de Contracultura y ciberactivismo. *Derrumbando los mitos del fetichismo digital*: “La confusión reinante es, por desgracia, heredera de algunos aspectos de la contracultura” que generará una desviación a su gestión empresarial de carácter individualista por la ideología californiana, pero a fin de cuentas es una ideología basada por códigos, significados y resignificaciones que daría pie a un tipo de contracultura (ciberactivismo) en las redes, creando asimismo una cultura digital por estos empresarios, donde varios jóvenes los seguirían, forjando una identidad en emprendimiento en el sector digital.

Por ejemplo, a un joven “revolucionario” de carácter izquierdista tiene como icono a Ernesto Che Guevara y en relación a este tipo de visión contracultural en la búsqueda de una identidad, se puede comparar a un joven (yuppie) que rinde de

manera simbólica e icónica a otro personaje de valor empresarial, en este caso, Jeff Bezos, Steve Jobs, entre otros.

Ambos participantes contienen rasgos contraculturales de diversas metas y objetivos con un mismo fin, buscar una manera de romper la cultura dominante dependiendo cada sector, uno basado en el carácter social y el otro en el ámbito digital y/o empresarial, sin embargo ambas poseen un carácter único que se presenta en algunas subculturas juveniles: contienen visiones individualistas y contraculturales en un mar de utopías.

En concreto, todo debe contener un límite al uso de las tecnologías, nos pueden facilitar por completo la vida rutinaria, infiriendo a la vida escolar, social, laboral, familiar etcétera. La humanidad es cómplice de sus ideas y metas, pero también debe existir un control total a sucumbir en aquellos espacios digitales que pueden crear adicción a ellos, donde se pierde por completo la noción del tiempo y la realidad.

La tecnología ha sido satanizada, en otras perspectivas divinizadas pero a fin de cuentas está presente en nuestros días y crece día a día.

3.3.1. Herencia contracultural en las redes.

Existen actores contraculturales en las redes, me refiero a aquellos visionarios que exponen el descontento de la cultura dominante haciendo uso de un ordenador y el robo de información, pero planteando hechos, realizando movimientos por estas zonas virtuales.

Los hackers son personajes que haciendo uso de un ordenador pueden traernos tanto maravillas e inclusive devastaciones por el uso y robo de la información, ya que su habilidad es en contraer datos mediante la técnica y enseñanza de la que son dotados por los estudios previos a esta actividad, pero sin ordenador no habría hacker, información, mucho menos Internet en los hogares.

Un hacker es de las figuras más icónicas y míticas de la sociedad en las redes, personaje que toma uso de la tecnología para un bien individual o colectivamente, dotado por su valentía y astucia en el manejo de información.

Por lo tanto, el hacker es visto como amenaza y/o un “héroe” en este tipo de aspectos contraculturales porque:

1. Rompe las reglas del entorno donde está inmerso.
2. Genera una ideología en concreto sobre las redes, por ejemplo, el robo de información al gobierno, institución y a usuarios de valor simbólico.
3. La comunidad virtual le agrega un reconocimiento social de carácter simbólico, siendo un icono ante ella; un ejemplo a seguir.
4. Establecen valores contraculturales y de resistencia en el aspecto de las redes.
5. En algunas ocasiones establece una construcción política por su conocimiento.
6. Los hackers son ejemplo del ciberactivismo.

Hoy en día casi todos poseemos un ordenador de diferente marca y software, ya sea de Apple, Microsoft, LINUX entre otras, pero ¿qué pasaría si nunca habría existido un ordenador?

Nuevamente citaremos a Steve Jobs, “ya que su conexión con la contracultura hippie facilitó desarrollar su intuición para comercializar productos, además de crear necesidades tecnológicas donde antes no existían, cuyos valores iconoclastas y rebeldes darían como resultado a una imagen robusta e indomable en su corporación: al construir ordenadores al alcance de cualquiera le estoy dando poder a la gente. Pueden acceder a la información ellos mismos (...)”⁸⁴ y claro que nos ha dotado de una herramienta muy poderosa, porque sin un ordenador no habría tanto manejo de información. Gracias a este invento logró colocar las bases para crear, en algunas ocasiones, una cultura digital en la cual

⁸⁴ Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital. P.4.

varios agentes contraculturales manejan este tipo de redes (incluyendo los actores de las subculturas juveniles, hackers, hippies, punks, góticos, entre otros).

Julian Assangue, antiguo hacker de gran prestigio en la escena conocido como Mandamax, influenciado por la *cultura cyberpunk* y relacionado con el caso WikiLeaks (organización internacional que recibe información filtrada donde se revelan comportamientos no éticos por diversos gobiernos, en especial con el gobierno de Estados Unidos), es denominado como luchador por las libertades civiles, pero cuando se le pregunta sobre el mercado contesta: “para que exista un mercado tiene que existir información. Un mercado perfecto requiere de información perfecta”.⁸⁵

Estos personajes empresariales tienen nexos anteriores con las subculturas juveniles, conocen cada parte de ello, donde su ideología de carácter individual se resignifica para traer un nuevo modelo de contracultura recurriendo a nuevas herramientas, sin embargo, en la escena contracultural juvenil son nombrados como personajes de carácter vendible que accedieron por el neoliberalismo para ser contagiados por los canales del capitalismo.

Asimismo los emprendedores de la contracultura encontraron en las industrias culturales su modelo de gestión y negocio que son dotados de rebeldía, utopía y libertad.

Entonces, en algunas ocasiones estos jóvenes emprendedores son resultado de las visiones y metas de los emprendedores digitales que vimos anteriormente, esta era su visión, esto es el resultado de su contracultura digital. Porque establecen una alternativa para luchar con la cultura dominante, recurriendo por los caminos de los emprendedores digitales, conociendo y destacando nuevas rutas para hacer frente al totalitarismo digital y a la cultura institucional.

Los emprendedores de la contracultura juvenil y demás, son resultados de otros emprendedores en términos digitales y demás corrientes; se trata de una secuencia que va generando redes de significados donde algunos serán

⁸⁵ ibídem. P.6.

resignificados para ser compartidos y reforzados por nuevos agentes, en este caso, contraculturales.

En este aspecto, la herencia contracultural intenta transportar toda una polisemia centrada en el liberalismo al ciberespacio y el mismo liberalismo económico. En algunas ocasiones creando métodos alternativos en este medio: *ciberactivismo*.

La cultura es cambiante, en este aspecto algunas subculturas contraculturales pasan por este fenómeno. Y en este caso los hacker son de carácter contracultural al plagiar datos, ya sea por bienes individuales y colectivos, creando un método alterno para atacar o en pocas palabras, estropear el sistema.

Algunos exponentes de la contracultura juvenil digital poseen su propio modelo de gestión, recurriendo a estas bases (redes), un claro ejemplo es John Perry Barlow antiguo letrista del grupo hippie Grateful Dead y co-fundador de la Electronic Frontier Foundation cuyo objetivo se basa en los derechos de libertad de expresión. Esto es el resultado de la utopía digital.

Esta utopía digital se complementa con los rasgos culturales de los espíritus juveniles, pero no todos establecen esta visión como suya, puesto que algunos no toman nuevos canales alternativos para hacer frente al sistema.

La contracultura tiene faces y una de ellas es la adaptación. No digo que todos los hacker o visiones empresariales sean una construcción contracultural en su totalidad, a lo que me refiero es que poseen algunos rasgos de ella y por ésta se construyen modelos utópicos. La resistencia está dentro de estos actores, resistencia basada en su entorno.

El ciberactivismo es el resultado de la cibercultura, estableciendo rasgos contraculturales por agentes contraculturales tradicionales y por algunos actores de las culturas juveniles, asimismo, construye acción política y participación social; nace una nueva alternativa para hacer frente a la cultura dominante, pero sus acciones no solo se basan en exponer las “dolencias” de los usuarios, sino que debe existir un plan de acción, un objetivo planeado y ejecutado.

CONCLUSIONES.

“Para mí, ser punk siempre fue estar en cambio permanente, transformarse sin imitar a nadie. Cuando los Pistols se acabaron y formé PiL, no me estaba distanciando de nada, al contrario, por primera vez me estaba acercando a la música que realmente me gustaba. Y esa experimentación es lo que me mantiene vivo, porque así se resume mi vida, como un caos ambulante. Así también es PiL”

John Lydon.

A través de los capítulos anteriores se ha podido observar una serie de ideas basadas tanto en las conductas, actitudes y construcciones identitarias.

El respeto al libre pensamiento, recurriendo a una postura de la hermenéutica analógica, podríamos decir que refuerza la interculturalidad y el respeto a la diversidad cultural, de lo contrario, si no hay reflexión por ambas partes, ya sea la cultura dominante y las culturas juveniles, este tipo de dogmatismos univocistas y equivocistas seguirán creciendo para no reforzar el entorno de estas culturas.

La reflexión, el entendimiento y el cultivo del conocimiento podrán establecer el tejido social y el respeto a la diversidad cultural, ya que fue fundamental en este trabajo. Porque por las posturas univocistas y equivocistas se daña el núcleo del pensamiento, las acciones sociales (proyectos, políticas, movimientos, etcétera), interculturalidad y el respeto a la diversidad cultural.

Asimismo, establecen un sistema de valores y acciones complejos, produciendo un dogmatismo escéptico-antirreligioso, entre otras.

Cabe aclarar que las culturas juveniles están sujetas a contradicciones dogmáticas con base al pensamiento y a la libertad de expresión, en algunos casos descalifican y reprueban los pensamientos de las demás personas por no seguir al pie de la letra sus posturas sean univocistas o equivocistas.

En los siguientes puntos se observan los aspectos más sobresalientes en esta investigación. Y dice lo siguiente:

1. Según los/las jóvenes dentro de estas culturas, en algunos casos, buscan un sentido de identidad porque su entorno los ha abandonado. No encuentran un sentido de identidad y pertenencia ante ciertos aspectos identitarios por la cultura parental, institucional o dominante.
2. La rebeldía, la resistencia y la utopía son las características principales de su sentido de vida, puesto que generan una nueva identidad por dichos aspectos.
3. En sus territorios se observaron características identitarias que los distingue, una de ellas es la actividad del famoso “slam, mosh o baile pogo”.
4. Los territorios de estas culturas juveniles son sagrados en algunos casos, donde se muestra su construcción familiar (entre amigos). Sus características identitarias también remiten desde sus territorios, los cuales se han extendido hasta las redes sociales.
5. Dentro del ciberespacio encontramos diversos caracteres textuales identitarios, deformados por la misma comunidad juvenil, simplificando la comunicación en oraciones de una o dos palabras cortas. Es un espacio donde algunos casos va generando identidades alternas contraculturales: Bloggers y Vloggers o *youtuber* (no aplica en todos estos actores).
6. Se aprecia que las posturas contraculturales no solo se pueden observar en los/las jóvenes dentro de estas culturas, sino también entre aquellos jóvenes emprendedores en la búsqueda de un sentido para crear e innovar en cuestiones comerciales. Ideales que busque un emprendimiento y/o desarrollo de ámbito tecnológico o cultural, tratándose de una construcción política.
7. Dentro de estos grupos juveniles (incluyendo dentro del ciberespacio) se encontraron diversas actitudes, donde algunos respetaban y otros ignoraban. En ciertos casos imponían ideologías porque no existía una interculturalidad entre ambos sujetos, irónicamente caen en normas que estos actores establecen.
8. La interculturalidad dentro de estos grupos en algunos casos está presente, ya que al crear una idea ésta se forma como un carácter dominante, por lo

tanto, genera un aspecto jerárquico. Esto repercute en el libre pensamiento ya sea dentro y fuera de las redes sociales de estos grupos.

La cultura puede estar en constante transformación, donde los hechos contraculturales del pasado en la época actual no son lo mismo porque son acontecimientos que quizá ya fueron resueltos. Estos procesos pueden servir como base para fortalecer el esquema contracultural, de modo que las culturas juveniles deben estar en constante adaptación y, fortalecimiento de los conocimientos y esquemas simbólicos adquiridos e interiorizados. No es lo mismo un punk de la década de los 70's a un punk actual porque las "dolencias sociales" se transforman a un sistema en concreto y adaptado.

Por lo tanto si aplicamos el mismo enfoque de significados estéticos de la época setentera de un punk a la actual, esto ya no implicaría un fenómeno social notable porque muchos jóvenes adquirieron los elementos estéticos de esa cultura juvenil como construcción de su identidad, es decir, hoy en día todos se pintan el cabello de colores y en aquella época impresionaba a la sociedad por esa faceta identitaria. Entonces, un punk y cualquier joven perteneciente a una cultura juvenil deben estar en cambio permanente por el simple hecho de que la cultura pasa por diversas transformaciones.

Específicamente la contracultura o cultura en oposición carece de existencia (en estos días y en algunos casos) por el simple hecho de que es acompañada por factores dominantes que se generan por actitudes a su modo de vivir.

No es vista como un canal alternativo de construcción política, sino como un fenómeno de ocio, asociada por la *suspensión momentánea del escepticismo* o suspensión de la incredulidad. Para que ella surja como un método alternativo es necesario cambiar la estrategia, en este caso, hacer a un lado el sentido individual e innovar nuevas rutas. Atacar al sistema por fuera no causa efecto en estos días pero qué pasará si lo atacamos por dentro... *No se puede derribar el sistema pero si podemos estropearlo.*

Conclusión. (Análisis etnográfico)

El territorio es un espacio homogéneo que depende a gran medida por la memoria histórica de sus participantes porque es un soporte de memoria colectiva, ya que albergan aspectos memoriales que construyen su entorno e identidad. Este proceso histórico es cambiante porque va asociada con los conceptos culturales que demarca cada individuo, por lo que genera un cambio constante en su entorno, sin embargo, a pesar de los cambios, estos son sujetos adaptables porque poseen aspectos de movilidad que resignifican y establecen las nuevas pautas en el lugar, lo que ocasiona un movimiento migratorio por los actores anteriormente establecidos.

La memoria colectiva o individual es la fuente principal de la valorización del territorio, ya que cada integrante expone y aplica su identidad, presentando el proceso de multiplicidad de pertenencias.

La zona territorial más significativa para los jóvenes rockeros de la CDMX, donde aquellos integrantes de estas culturas presentan sus costumbres es el Tianguis cultural del Chopo. En él se hizo un estudio con resultados que otorgó los elementos necesarios para establecer una reflexión e información aceptable pero no la deseada. Una de estas era obtener opiniones por medio de los vendedores, porque los visitantes así como los integrantes (algunos) de una cultura juvenil no se prestaron ante un modelo de encuesta directa e indirecta. Y a partir de este fenómeno se abrió camino a la etnografía virtual y demás temas relacionados a las redes.

Se observó que los procesos identitarios del territorio juvenil crean pautas de comportamiento por la música en los conciertos.

Asimismo estas zonas simbólicas perduran pero se transforman por diversos factores, tanto por la presión de la globalización, formas modificadas por configuraciones nuevas en la extensión socio-territorial y hasta por multiplicidad de pertenencias como ideas de carácter religioso, político, generacional, gustos musicales y demás.

Este tipo de transformaciones implica un fenómeno notable en sus integrantes, pues repercute en la construcción simbólica-identitaria, acoplándose a un nuevo modelo simbólico.

Las zonas juveniles cumplen con un proceso simbólico en diferentes aspectos, cada zona posee un comportamiento diferente pero similar, por ejemplo, en los conciertos se emplea el baile *pogo* y esto se extiende mundialmente, como dice Guillermo Bonfil, es la expresión espacial de un momento dado.

La construcción de un territorio genera comportamientos. En este caso la información manejada por Internet está al alcance de cada usuario que decida adentrarse al mundo de las redes y encontrará desde enfoques científicos, sociales, filosóficos, hasta de ocio, música, videos, juegos de video, entre otras.

La cultura de la Internet está construyéndose día a día, eso significa que se encuentra en total cambio como la cultura institucional y demás contextos culturales, ya sea por la adaptabilidad de entorno hasta por progresos generacionales, y esto significa que la misma cultura juvenil debe estar cambiando y adaptándose, así como sus procesos identitarios y simbólicos.

Los rasgos contraculturales que existen en este territorio cibernético son tan notables por los usuarios ya que establecen una libertad al expresarse sin ser reprimidos o sentenciados por la cultura dominante, a pesar de albergar hackers, también contiene agentes contraculturales de otras esencias que se sumergen en este entorno creando una producción simbólica: medios alternativos de difusión contracultural, etcétera.

La identidad y pertenencia por estos agentes en su territorio simboliza y establece una subcultura, creando modelos alternativos culturales dentro del ciberespacio e Internet, por ejemplo, elementos de ciencia ficción: el ciberpunk.

Influenciados por este tipo de historias relacionadas con hackers, informática, cibernética, inteligencias artificiales y demás elementos tecnológicos, se crea una construcción-territorial-virtual por este tipo de características, ya que en su mayoría los hackers son los héroes de estas historias, por lo tanto los agentes juveniles absorben estos elementos y son influenciados por estos personajes tan notables de las redes.

Cabe destacar que el Ciberespacio sería un territorio muy amplio, donde la Internet es una red dentro de éste territorio virtual que crece día a día, ya que Internet constituye los objetos e identidades que existen dentro de la red informática mundial, es decir, las páginas web se encuentran dentro del Ciberespacio, es por ello que se establece como *las redes del Ciberespacio*.

Estos territorios virtuales crean comportamientos que no se destacan o aprecian en la “realidad”, pues sus códigos se van transformando a una velocidad impresionante, por ejemplo, en los canales de chat de las redes sociales, pues los medios multiusuario pareciera que estudia los gustos e identidades juveniles para que sean parte de su entorno, su territorio.

Este fenómeno puede ser alarmante, ya que no sólo los/las jóvenes se encuentran en estos territorios, sino que también se encuentran lugares ocultos en estas redes, por ejemplo la Deep Web que alberga sitios para conseguir desde contenido sexual prohibido, armas ilegales, información confidencial, venta de drogas, entre otras. Esto se muestra como un iceberg de Internet, donde la punta contiene los lugares que conocemos en las redes y en lo más profundo se encuentra lo anterior mencionado, la Deep Web.

En las redes se destaca como un campo que está en constante crecimiento, el cual absorbe la realidad, construyendo una realidad imaginaria o espejismo virtual sobre un constructo de valores y esquemas simbólicos, los cuales serán absorbidos por los usuarios para crear una identidad, por lo tanto, este espacio debe ser estudiado a gran profundidad y queda abierto para establecer nuevas pautas identitarias, contraculturales, culturales, políticas, entre otras.

BIBLIOGRAFÍA.

Libros.

1. Agustín, J. (1996) *La contracultura en México. La historia del significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. México: Grijalbo.
2. Alsina, M. R. (1997) *Elementos para una comunicación intercultural*. Barcelona: Afers Internacionals. Núm. 36.
3. Altamirano, C. (2002) *Términos críticos de sociología de la cultura*. Buenos Aires: Paidós.
4. Bourdieu, P. (1990) *La juventud no es más que una palabra*, en *Sociología y cultura*. México: CNCA/Grijalbo.
5. Bourdieu, P. (1983) *Poder, Derecho y Clases Sociales*. Bilbao: Desclée.
6. De Haro, J. L. (2015) *amazon. Un nuevo modelo de negocio a golpe de clic*. México: conecta.
7. Feixa, C. (1998) *De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Ariel., S.A.
8. García, D. & Tejado, L. (et al). (2011) *¿Y ahora qué? Impactos y resistencia social frente a la embestida ultraliberal. Contracultura y ciberactivismo. Derrumbando los mitos del fetichismo digital*. Madrid: Libros en acción.
9. Gramsci, A. (1999) *Cuadernos de la cárcel*. México: Biblioteca Era.
10. García, N. (1990) *Culturas Híbridas, Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
11. Hine, C. (2004) *Etnografía virtual. Los objetos virtuales de la etnografía*. Barcelona: UOC.
12. Maass, M. (2006) *Gestión cultural, comunicación y desarrollo. Teoría práctica. El gestor cultural como agente social*. México: UNAM.
13. Monzón L. (2014) *Introducción a la filosofía de la cultura*. México: De la Vega Editores.
14. Reguillo, R. (2007) *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Colombia: Norma.
15. Savater, F. & De Villena, L. A. (1982) *Heterodoxias y Contraculturas*, España: Montesinos/Biblioteca de Divulgación Temática.
16. Tercer Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo. (2004) *RESISTENCIA, Resistencia y más allá*. México: CONACULTA/INBA.

Revistas.

1. Arce, T. (2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? Universidad Iberoamericana, México, D.F. *Revista Argentina de Sociología* año 6 nº11-issn 1667-9261. Pp.259-266.
2. Reguillo, R. (s.f.) Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. Jóvenes y estudios culturales. Notas para un balance comprensivo. *Revista Brasileira de Educação*. Pp. 5-14.
3. Romani, O. & Sepúlveda, M. (2005) Estilos juveniles, contracultura y política. *Polis. Revista latinoamericana*. (n.d.)

Artículos.

1. Dezcallar, R. (1984) CONTRACULTURA Y TRADICIÓN CULTURAL. Núm. 37. Pp. 209-237.
2. Giménez, G. (1996) *Territorio y cultura Estudios sobre las culturas Contemporáneas*. Vol. 11, núm. 4, diciembre. Universidad de Colima. Colima, México. Pp. 9-28.
3. Giménez, Gilberto, (s.f.) *Estudios sobre las culturas contemporáneas. Territorio, cultura e identidades la región socio-cultural*. (n.d.) Pp. 25-52.
4. Giménez, G. (2005) *La concepción simbólica de la cultura, en Teoría y análisis de la cultura*. México: conaculta. Pp. 1-12.
5. Gonzales, J. (1994) *La transformación de las ofertas culturales y sus públicos en México, una apuesta y una propuesta a la par de in-decorosas*, estudio sobre las culturas contemporáneas, año/vol. VI, número 018, universidad de Colima, México. Pp. 9-20.
6. Guldberg, H. (1998) *Identidad y Dependencia Culturales*. (n.d.) Pp. 1-7.
7. Joseph, M. (et al). (2003) *Cooperación, diversidad y paz*. La Diversidad cultural y la paz. Diversidad cultural y repliegues identitarios. México. Pp. 23-25.
8. Martínez, Y. (2008) *Culturas alternativas más allá de la contraculturalidad*. Costa Rica. Pp. 1.6.
9. Quiñonez, C. Rosa. C. (2013) Encuentro Panamericano de Comunicación. *Culturas populares y subalternidad: recorridos teóricos latinoamericanos*. Córdoba Argentina.

10. Rizo, M. & Romeu, V. (2006) *Hacia una propuesta teórica para el análisis de las fronteras simbólicas en situaciones de comunicación intercultural*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, diciembre, año/vol. XII, número 024. Universidad de Colima. Colima. México. Pp. 1-10.
11. Rizo, M. (2009) *Intersubjetividad y comunicación intercultural. Reflexiones desde la sociología fenomenológica como fuente científica histórica de la comunicología*. México. Pp. 1-9.
12. UNESCO. (2002) *La conferencia general, en Declaración Universal de los Derechos Humanos*. P. 4.

Fuentes cibernéticas.

- Caldeiro, Graciela, Paula. Concepto de relativismo cultural. [consultado el 6 de agosto de 2016] Disponible en:
http://antropologia.idoneos.com/relativismo_cultural/
- El relativismo cultural. Disponible en:
http://antropologia.idoneos.com/relativismo_cultural/ [consultado el 8 de agosto de 2016]
- García, Canclini, Néstor. Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Editorial Grijalbo. [consultado el 1 de agosto de 2016] Disponible en:
https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf
- La investigación etnográfica. 1.1 La etnografía. [consultado el 15 de noviembre de 2016] Disponible en:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Etnografica_doc.pdf
- Martínez. I. Myrna. El Financiero. La fotografía de Federico Gama invade la Condesa. 28/08/2015. [consultado el 4 de septiembre de 2016] Disponible en:
<http://www.elfinanciero.com.mx/after-office/la-fotografia-de-federico-gama-invade-la-condesa.html> y en:
<http://federicogama.com/personal/proyecto/mazahuacholoskatopunk>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en:
<http://dle.rae.es/?id=VBX16fB>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en:
<http://dle.rae.es/?id=GcX069Y>

- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en <http://dle.rae.es/?id=9kxtVF3>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en: <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=hoguBThrPD61e15ZjC>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=GOfrYl4>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en: <http://www.wordreference.com/es/en/frames.aspx?es=esencia>
- Real Academia Española. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Consultado en: <http://dle.rae.es/?id=98Wdd57>
- Tianguis Cultural del Chopo. A.C. [consultado el 25 de noviembre de 2015] Disponible en <http://www.tianguisculturaldelchopo.freeiz.com/historia.html>
- UNESCO, ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?, pp. 4. [consultado el 26 de diciembre de 2016] Disponible en: <http://www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf>
- Utopía. Blog de periodismo cultural y ciudadano. Cuentos para despertar de Ricardo Flores Magón. [consultado el 23 de septiembre de 2016] Disponible en: <https://utopiaparadespertar.wordpress.com/2014/11/21/cuentos-para-despertar-de-ricardo-flores-magon/>
- Vergara, Claudio. La Tercera. John Lydon, icono punk y líder de PiL: “Sex Pistols fueron la única banda que habló con la verdad y todo lo que yo canté se ha cumplido” [consultado el 17 de septiembre de 2016] Disponible en: <http://www.latercera.com/noticia/entretencion/2016/07/661-688220-9-john-lydon-icno-punk-y-lider-de-pil-sex-pistols-fueron-la-unica-banda-que-hablo.shtml>
- Yuppies. WordReference.com. [consultado el 12 de mayo de 2016] Disponible en: <http://www.wordreference.com/definicion/yuppie>

Videos.

- Don Letts. Punk: Attitude. (2005) Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A3MuSsdly58>
- Gerardo, Yaír, García. El Punk en México y su impacto social. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5mqtWDYfxFM>
- Julien, Temple. Sex Pistols - The Filth and the Fury. (2000) Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xdQJCI-BsGE>
- Subido en el canal de youtube por Reporte Indigo. Un video de Gerardo Hdz Saucedo. Punks de boutique | Documento Indigo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OWs3GWe9x90>
- Subido en el canal de youtube por Reporte Indigo. 35 años del Chopo | Documento Índigo. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=bhXxs_kW4hc
- Subido en el canal de youtube por jotareg. La Escena Punk en México. (1994). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fDIhWWZ1GFU>
- Subido en el canal de youtube por unProfesor. La palabra: significado y significante. (2014). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DOfLsoUJz3Q>

Fuentes orales.

Estefanía Aline Torres García (Hebi).

Soporte metodológico.

Sánchez. G. (2004) *Guía de investigación para niños interesados en problemas urbanos y en otras cuestiones*. México: Miguel Ángel Porrúa.

ANEXOS.

Levantamiento de datos: entrevistas y plática de narración.

Nombre del proyecto: Rasgos contraculturales: espíritus juveniles y las redes del ciberespacio.

Nombre del investigador: Edgar Aguilar Romero.

Fecha de entrevista: sábado 14 de noviembre de 2015.

Hora de comienzo: 16:00 hrs

Duración aproximada de la entrevista: 12: 53 min

Lugar de la entrevista: Biblioteca José Vasconcelos

Nombre del entrevistado: Estefanía Aline Torres García.

Sexo: Femenino

Edad: 24 años

Localidad: Estado de México

Ocupacion: Madre y trabajadora.

**Entrevista a persona que integró una cultura juvenil en la ciudad de México.
Estefanía Aline Torres García.**

¿Cómo fue que te adentraste a las culturas juveniles, tribus urbanas o esencias?

R= Mi primer acercamiento fue por medio de la música. Es algo que me ha gustado mucho desde que tengo memoria; junto con el internet me ayudaron a conocer la existencia de las tribus urbanas.

¿Alguna vez has estado en un movimiento o una actividad contestataria sobre estos grupos?

R= Supongo que cuando recién me volví vegetariana y *straight edge*, asistía a muchas marchas y acciones en favor de los derechos de los animales

¿Cuál es el objetivo de esas acciones contestatarias?

R= El objetivo principal era crear conciencia sobre la importancia del tema, plantear alternativas y de ser posible fomentar iniciativas que llevaran a nuestra sociedad hacia una cultura del respeto por los no humanos.

Claro, con fines informativos y culturales.

¿Y cuándo ibas a esas actividades nunca se encontraron con personas que los quisieran atacar o algo así?

R= Y sí, era muy común ser atacados por parte de distintas personas y en distintas formas

¿Qué les hacían o cómo los atacaban?

R= Había de todo; algunos apoyaban y se unían, otros atacaban.

Sus acciones iban desde miradas despectivas, insultos, alegatos, nos llegaron a arrojar basura, hubo quien se reía de nosotros, hasta intimidaciones como amenazas o acciones muy peculiares (en una ocasión nos manifestábamos afuera de un circo, y nos sacaron a la calle a un elefante adulto para intimidarnos).

Eso, y la nunca faltante limitación por parte de las autoridades, lo cual algunas veces terminaba en caos.

¿Y cuando estaban en sus grupos nunca existieron choques entre ustedes, es decir, con los miembros de su colectivo jamás se pelearon por pensar diferente?

R= Sí, también solía pasar. Entre los *edge* estaban los *hardline*, y entre los animalistas, algunos veganos; personas que se tomaban la ideología más allá de los límites, y caían en la total intolerancia incluso hacia quienes compartían sus ideas, "Tú no eres lo suficientemente por lo tanto eres un hipócrita" era la actitud que desataba conflictos dentro de un mismo círculo. Todo eso terminó por cansarme y es una de las razones por las que me alejé de estos movimientos.

¿Entonces llegaron a imponer sus ideales a los mismos integrantes?

R= O eso intentaban. Recuerdo lo que decía una muchacha que conocí, que me invitaba a formar parte en su organización, decía "Los tibios son unos traidores". Para ella eras "tibio" si no mirabas por donde caminas para no pisar a las hormigas.

¿Entonces te juzgaban si no pensabas igual o si no seguías sus reglas o normas?

R= A veces me parecía que le daban más importancia a ver quién no pensaba y actuaba exactamente como ellos, que a los objetivos del movimiento mismo.

¿Y tú qué piensas sobre ese tipo de acontecimientos?

R= Cuando alguien te impone una idea, qué piensas.

Yo soy muy hippie. Me molesta mucho que se generen divisiones entre personas que buscan el mismo fin, especialmente cuando se trata de movimientos que buscan de algún modo una mejora o beneficio para la sociedad, es totalmente contradictorio.

Como reacciono, depende de qué tipo de idea, claro que si se busca imponer, mi primera reacción es a la defensiva. Quizá más tarde piense en ello e investigue al respecto, pero de primera cualquiera (creo) se siente agredido.

¿Alguna vez te han impuesto una idea por una postura contracultural?

R= Me pasó esa vez con la chica que te comento, la de los 'tibios'. Me dejó tan mal sabor que desde entonces me mantuve alejada de cualquier persona que lo intentara. Es feo porque me gusta conocer gente que tenga algo que decir e intercambiar ideas, pero es mejor así. Donde se da más es en las redes sociales, acá es más difícil evadirte, supongo que es menos incómodo. Hubo un tiempo que me "peleaba" mucho en redes por que quisieran imponer su ideología, pero era un círculo vicioso así que también me terminó cansando.

¿Qué pasaba cuando intentaban imponerte ideas por estos medios?

R= Las redes sociales son como una máscara sobre otra máscara. Nos levantamos cada día y nos ponemos una antes de salir al mundo. Las redes son la oportunidad de revestir esa máscara con que salimos al mundo.

Pienso que nos sentimos protegidos de algún modo, y nos es mucho más fácil tanto abrirnos como mentir.

Aquí al defender su ideología, las personas son más seguras de sí mismas, y claro más directos, a veces hasta agresivos.

Les parece muy fácil comenzar a juzgar no sólo tu forma de pensar, sino tu persona; tu foto de perfil, lo que publicas, hasta tu ortografía. Se vuelve personal.

¿Alguna vez te atacaron por estos medios cuando se abría un debate de cualquier tema?

R= Muchas veces la mayoría insultos e intentos de bullying. Algunas veces llegaron a enviarme mensajes privados para insultarme más. Afortunadamente no más allá de eso.

¿Consideras que las redes sociales son un buen medio para expandir una ideología de tipo contracultural basada en las tribus urbanas o culturas juveniles?

R= El internet en general y claro las redes sociales me parecen herramientas excelentes para cualquier tipo de difusión cultural e ideológica

¿Cuándo estabas en aquel grupo utilizaban el internet para organizar sus manifestaciones?

R= Si, el internet era la herramienta principal de difusión y organización

¿Qué opinas sobre este tipo de sucesos que pasan dentro de estas culturas, es decir cuando tienen confrontaciones entre ellos por la diferente forma de pensar?

R= Yo creo que pierden de vista el objetivo real de ser lo que son y hacer lo que hacen. Es natural tener diferencias, y siempre es interesante y útil debatirlas, pero hay que tener los pies bien puestos en la tierra y no perder de vista el por qué de lo que hacemos y somos.

Quiero decir, que si todos son miembros de la misma subcultura, obviamente hay una razón, y esa razón no debería de ser olvidada.

¿Qué recomendaciones o consejos darías a los/las jóvenes dentro de estas culturas sobre esto?

R= No es como que quisiera darles un consejo. Podría sugerirles ser más empáticos y tolerantes, pero actualmente creo que es mucho pedir. Así que sólo podría decirles que tal vez serían más felices viviendo y dejando vivir. No hay razón para intentar ser superiores a nadie en nada, cada uno tiene su razón de ser y listo.

¿Crees que en las redes sociales se pueda reforzar el respeto y la tolerancia, sabiendo que hay muchos *trolls*?

R= Claro, pienso en las redes sociales como un comodín, como una navaja suiza. No entiendo cómo hay personas que las subestiman. Internet y las redes sociales

son una herramienta muy poderosa que puede destruir, y también puede crear. Solo que tal vez es mucho más fácil (y a veces hasta divertido) destruir, por eso hay tantos "trolls".

¿Crees que internet sea una herramienta importante para todos estos elementos contraculturales de los/las jóvenes?

R= Am, sí. Pienso que el internet es una gran herramienta para cualquiera que decida tomarla, incluyendo y hasta destacando a los jóvenes, ya que somos mayoría de usuarios.

¿El punk y demás culturas juveniles deben adaptarse y cambiar estos rasgos contraculturales que los distinguen (sabiendo que un punk mexicano es diferente a un punk inglés)?

R= Claro, el cambio es natural y positivo. Incluso cuando es para mal, es positivo a la larga porque trae consigo consecuencias y enseñanzas. Tal como mencionas, las subculturas cambian porque el contexto cambia. Desde mi punto de vista la única forma en que un movimiento cultural crezca para convertirse en un movimiento histórico o quizá político importante, es adaptándose a su contexto, y aceptando naturalmente el cambio.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Por medio de la música. Un novio de la secundaria me recomendó una banda, y yo investigué más por mi cuenta.

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

La conciencia social, la autonomía.

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual? No

¿Por qué? Es diferente según el contexto social.

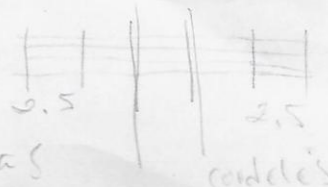
4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

Crear conciencia social sobre el respeto hacia uno mismo y hacia la sociedad, así como conciencia política.

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen? Sí

¿Por qué? Puede ser benéfico para la sociedad en general si se toma con seriedad.

Acercar el rap a las cordelas



6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

¿Por qué? Sí, porque es un lugar donde se reúne cierta diversidad ideológica y cultural.

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

En el metro o en algún bar, o evento de música en vivo.

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Convivir, conversar, intercambiar música, ideas, beber, bailar.

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Lo mismo de la anterior.

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres? Escribir, leer, tocar música.

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles? Sí

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

Como una persona un poco fuera de lo común.

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

¿Por qué? No suele importarme demasiado la estética, sin embargo considero que todo lo que lleva un simbolismo debe ser usado con respeto.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chocho.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

encontrar mi identidad y experimentación

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

el respeto y la tolerancia

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

no
¿Por qué?

son muy intolerantes y no se busca el bien común

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

que todos sean tolerantes armoniosos y respetuosos, así como libres

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

si y no
¿Por qué?

porque de una o otra forma todos somos intolerantes

Como se sienten / trasnudes.
Que opinan

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chocho es un buen lugar para convivir?

si
¿Por qué?

la diversidad cultural

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

metro ecatepeca o el chocho directamente

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

disfrutar de la compañía y conversar

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

desahogarnos

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

ver anime, leer, dormir, escuchar música etc.

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

si

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

de forma diferente

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

me da igual
¿Por qué?

cada quien toma las cosas como quiere

Punk

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Música → Punk,
por que odio las injusticias
y creo en la equidad,

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

progreso, igualdad y anarquía,
pero yo no creo en
la anarquía

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual? no

¿Por qué?

por que todos o casi todos
los punks se destruyen en
lugar de seguir el concepto original

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

intentan derrocar al mal gobierno
pero al destruirse son
esclavos de sus vicios.

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

no

¿Por qué?

por que un progreso nunca
se logrará si somos dogmáticos
y des tramos/trancio vamos
nuestro ideal

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

¿Por qué? Simón

por que aquí no se juzga,
aquí se respeta todo ideal.

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

el chopo o el
metro, lo que quede más
cerca.

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

saludar y después ver
qué se hace.

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

a veces fiestas, otras más
sólo vernos.

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

tomar o simplemente
ver a los amigos.

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

sí, muchos, yo no
discrimino ni excluyo...
sólo a los viejos... los odio!

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

mal, como a toda
antacultura.

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

es horrible

¿Por qué?

por que no todos
somos iguales, habemos
gobernos creemos y luchamos
por causas justas y no
mamadas.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Por influencia de amigos

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

"alcohol sexo y rock and roll"
contracultura

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

¿Por qué?

aplica en todos lados

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

abrir la cultura a manifestaciones distintas a las consolidadas

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Si, porque se siguen estrategias de lucha que enmarcan la estética e ideologías decedidas

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

No
¿Por qué?

porque es un lugar donde abundan las adicciones

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

En algún metro

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Vamos a toquinos o reuniones

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Convivir

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

dibujar, tocar guitarra

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

Como alguien diferente

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

¿Por qué?

Es casi inexistente en este país

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Desde la secundaria.

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

Autogestión

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

No ejercer

¿Por qué? Corrupción

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

Revolución

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Autonomía

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

¿Por qué?

No
No voy a ir que

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

Claudistinidad

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Alternativas
Recuperación de espacio

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Alternativas

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

¿Por qué?

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chocho.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Por influencia de mi Padre

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

Pasarla bien.

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

¿Por qué?

Si.
Es algo Universal.

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

Estilo de vida.

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Si.
Pasarla bien es prioridad.

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chocho es un buen lugar para convivir?

¿Por qué?

Trash
Si y No.
Hay mucho ruido de por medio.

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

Esquina.

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Comprar.

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Ver a los amigos.

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

Jugar Futbol y estudiar.

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si.

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

Bicho Rato.

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

¿Por qué?

Es buena.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chocho.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

tode empieza desde que viv en la calle 2 años de niño y la misma gente de mi entorno era punko ^{rockero}

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

la autogestión y la liberación de espacios culturales o de arte

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual? *no*

¿Por qué?

por que muchos que estan en el mismo apoxo son drogadictos

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

que no exista una corrupcion como tal y que sea mas equitativo

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

si

¿Por qué?

por que se generaria otra conciencia y pocos empleos

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chocho es un buen lugar para convivir?

en ocasiones

¿Por qué?

por que se generan muchos drogadictos

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

practicamente cualquier metro

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

organizarse para ir a un lugar

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

toquines en general

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

futbol americano y dibujo

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

si y muchos

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

mal muy mal

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

son cabezas huecas

¿Por qué?

solo por modas

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Mi primer fue el primero que me recogió la música

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

Toda la gente tiene una manera diferente de pensar

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

¿Por qué? NO

Hay muchas tribus urbanas y los que la comparten no dejamos que muera

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

No buscamos cambiar nada. Solo lo dejar morir nuestra ideología

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

¿Por qué? No siempre

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

¿Por qué? Si

Compartimos ideologías y es un buen lugar para convivir

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

El Chopo
(Casi siempre)

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Vamos a diferentes lugares lo que buscamos es pasar un buen rato

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Convivir

10.- ¿Qué otras actividades prácticas en tus ratos libres?

Varear
Muchos estudiamos o trabajamos

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

diferente

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

¿Por qué? El motivo de conciertos, toquines es parar un día chido con tus amigos y ahora la gente busca ganar dinero con eso toquines y no se trata de eso

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

Por mi tío empecé a escuchar rock y metal

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

Las letras de las canciones tienen temática de acontecimientos históricos como guerras o letras sociales

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual?

Casi no
¿Por qué?

Porque es muy reprimido por gobierno o policías

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

Cambiar la forma de pensar de las personas

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

Si
¿Por qué?

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

Si
¿Por qué?

Nos reunimos personas con mismos intereses

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

En la entrada del Chopo o El Español

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Beber, hablar de música, cambiar cosas

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

Para echar desmadre

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

Tocar y cantar

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

Como un monoso

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

Dues frecuentemente es buena
¿Por qué?

Tienen diversidad de cosas

zombiehetfield@gmail.com

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Cómo fue que te adentraste a este estilo de vida, cual fue tu primer acercamiento (música, amigos, investigación propia)? Explica cómo fue.

La principal fue la música y la investigación propia

2.- Según tus influencias, ¿Qué es lo que busca la ideología que sigues (en general)?

Una forma de expresarse.

3.- Ahora bien, viviendo aquí en México, ¿la ideología que sigues, se aplica igual? NO

¿Por qué?

La forma de pensar de las personas es más cerrada.

4.- Entorno a su ideología, ¿Qué es lo que intentan buscar, cambiar o en su defecto que intentan hacer? (Opinión propia)

cambiar la forma de pensar de las personas y que no sean tan cerradas y lo diferente

5.- ¿Crees que están en lo correcto respecto a sus acciones en base a la ideología que siguen?

NO
¿Por qué?

Por que se dejan llevar por personas que buscan solo un interes economico

6.- ¿Consideras que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir?

SI

¿Por qué?

Por que interactuas con diferente gente que tiene distintas culturas

7.- A la hora de organizarse con las amistades que pertenecen al mismo estilo de vida que el tuyo para salir, ¿Cuál es el punto de reunión para que empiecen sus actividades?

La plaza del Municipio donde vivo o en algun metro

8.- Una vez reunidos, ¿Qué es lo que empiezan hacer como primera opción?

Planes como nos vemos o que aremos

9.- ¿Cuál es el motivo de su reunión?

fiestas, tokires, o convivencia

10.- ¿Qué otras actividades practicas en tus ratos libres?

Leer y escuchar musica dibujar

11.- Aparte de estar en este tipo de grupos, ¿tienes amigos, compañeros o conocidos que no se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

SI los de la escuela siguen diferentes modas y estilos de vida.

12.- ¿Cómo crees que te ve la sociedad?

como una persona rara mugrosa y sin aspiraciones

13.- ¿Qué opinas sobre la comercialización estética de la cultura juvenil de la cual perteneces?

es buena

¿Por qué?

ya que es una forma de aliviarlos economicamente y nos otros estamos agusto

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Esta chido, variado y es
buen lugar para pasarla
bien

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

Pues todo varía
algunos son drugs y otros
gente de provecho.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

Los
positivos que se aprende a
tener igualdad y la mala que
te puedes embarcar en
drugs.

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Bueno, por que influye en
la manera de ser de
cada persona.

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Si
cada quien es libre
de elegir lo que
hace.

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Si, esta chido el
ambiente

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

¿Por qué?

está muy bien
es barato y eso
está chido.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Esta chido, variado y es
buen lugar para pasarla
bien

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

Pues todo varía
algunos son drags y otros
gente de prowecho.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

Los
positivos que se aprende a
tener igualdad y la mala que
te puedes embarcar en
drogas.

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Bueno, por que influye en
la manera de ser de
cada persona.

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen

¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Si
cada quien es libre
de elegir lo que
hace.

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Si, esta chido el
ambiente

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Si

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

¿Por qué?

está muy bien
es barato y eso
está chido.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

a grandes rasgos representa un espacio de diversidad cultural, aunque también representa un espacio de adicciones

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

en general representan una influencia cultural, esta no es ni buena ni mala, socialmente no son muy buena influencia para los más jóvenes

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Es bueno en un sentido de diversidad

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

no esta ni bien ni mal
¿Por qué?

porque son puntos de vista diferentes

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

si, por las actividades que se realizan, pero a la vez el consumo de drogas lo hace un lugar peligroso

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

No

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

¿Por qué?

Representa diversidad en el arte pero la forma de comercializarse no es tan virtuosa debido a la piratería

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Es un espacio donde se puede venir a convivir con diferentes personas, a conciertos y a comprar ropa.

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen

¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

Yo creo que sí
¿Por qué? cada quien tiene derecho a pensar como quiera sin dañar a otras personas.

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

No creo que sean mala influencia. Ya que cada quien tiene derecho a vestirse como quiera y también a su libertad de pensamiento (ideología)

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Sí, ~~porque~~ porque hay un buen ambiente, todos se respetan.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

Esta zona un poco insegura
Hace falta una mejora o mantenimiento a la zona en que están para que no los cataloguen como vándalos

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

Sí

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Es bueno, ya que se conviven diferentes culturas juveniles.

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

Lo parece bien ya que aumenta nuestra diversidad cultural

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Es una oportunidad para las personas interesadas de explorar diversas formas de arte y expresión.

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

Desconozco, considero que habría que conocerlos en lo particular para emitir una opinión.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

Aspectos positivos: respeto a la diversidad y formas de arte.
Negativos: falta de publicidad.

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Bueno, es deseable que cada grupo tenga un lugar para concertar las ideas.

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué? Sí, es bueno explorar los anhelos de cada uno en pleno ejercicio de la voluntad, sin dañar a otros.

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Sí, para los que se sienten identificados con el lugar y las personas.

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

No.

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

¿Por qué?

Deseable. Porque además de pertenecer a un grupo, los jóvenes deben de tener una actividad (arte) que compartir.

La diversidad cultural en México D.F: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Es una zona donde muchos
tribus urbanas pueden
expresarse

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

ningun buena ni mala

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

mucha contaminación por desechos

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

cada quien es libre de ser
como quieran no afectan

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

como todo hay personas que solo
tienen a diversione hay otros
que de mala manera

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

si es muy buen ambiente

7.- Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles? si

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

¿Por qué? por esta parte los hacen
ver como vago y bandido y
mala influencia

La diversidad cultural en México D.F.: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Es una manera de ver la multiculturalidad de la ciudad.
Gran medio de expresión.

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

Buena, no están haciendo nada malo.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

No se ve muy bonito.

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Bueno.

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

Si, porque cada quien es libre de seguir y hacer lo que quieren siempre y cuando no afecte a los.

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Si, porque puedes observar muchas cosas y ver el patrón cultural.

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

No.

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles?

Está bien.
¿Por qué?

No daña a nadie es una forma de expresarse.

La diversidad cultural en México D.F.: las culturas juveniles en el tianguis cultural del chopo.

1.- ¿Qué opina sobre el tianguis cultural del chopo?

Megusta, lo que
venden es interesante

2.- Considera que los visitantes al tianguis son buena o mala influencia ¿Qué opina?

Solo pienso que son
Personas con ideas
diferentes que tratan
de exteriorizarlo con
su forma de vestir.

3.- Ahora bien, viviendo en esta zona donde se encuentra el tianguis cultural del chopo, ¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra con esto?

Positivo: ideas diferentes
Negativo: Venta de drogas Si

4.- Entorno a las culturas juveniles que se reúnen en el tianguis, ¿Lo considera bueno o malo? ¿Por qué?

Buena Porque es
Libertad de
expresión

5.- Observando a los chicos y chicas que se reúnen ¿Considera que están en lo correcto respecto a sus acciones y en base a la ideología que siguen?

¿Por qué?

NO, Porque muchos solo
lo hacen por moda no
por su ideología.

6.- ¿Considera que el tianguis cultural del chopo es un buen lugar para convivir? ¿Por qué?

Si, Porque convives
con personas diversas.

7. Viendo las manifestaciones culturales en la zona del chopo ¿Usted tiene amigos, compañeros o conocidos que se encuentren dentro del contexto de las culturas juveniles?

8.- ¿Qué opina sobre la comercialización estética de las culturas juveniles? me da igual

¿Por qué?