

374.1
A510
94

Instituto para la Investigación Educativa
y el Desarrollo Pedagógico - IDEP



000180

80/10/22

157000

**CURRÍCULO SILENCIADO.
EL SABER HACER DE LAS CULTURAS JUVENILES
PARA LA TRANSFORMACION DE CONFLICTOS
EN LA ESCUELA**

Informe Final

Investigadora Principal:
Adira Amaya Urquijo

Co- Investigadora:
Martha Marin Caicedo

Asesor:
Germán Muñoz González

Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP
Fundación Centro de Promoción Ecuménica y Social - CEPECS

Santa Fe de Bogotá, D.C. Noviembre de 2000

Inv. IDEP
148

CONTENIDO

Introducción.....	3
Diseño conceptual	5
Travesía por los territorios de la experimentación	8
Niveles de Observación del Reto y el Guerreo	10
Primer nivel	10
Segundo Nivel.....	11
Tercer Nivel	13
Cuarto Nivel	15
Quinto Nivel	16
Cultura Juvenil Hip Hop: El sentido de la transformación de conflictos y su relación con la cultura escolar	17
Cultura Juvenil del Metal: El sentido de la transformación de conflictos y su relación con la cultura escolar	30

Introducción

El presente informe está orientado a ofrecer dos contribuciones, la primera, los lineamientos respecto al desarrollo de la pregunta por el sentido del conflicto y su transformación en dos culturas juveniles, la Hip Hop y la Metal, y la segunda, la relación de este saber-hacer sobre la tramitación del conflicto con su idéntica praxis en la cultura escolar. Con este propósito se pretende hacer referencia a los hallazgos de la investigación sobre la transformación de conflictos por parte de las culturas juveniles en la Localidad Cuarta de San Cristóbal, al sur oriente de Bogotá.

El texto describe algunos logros preliminares, luego los supuestos teóricos del diseño conceptual, que se encadenan con el camino metodológico que recorre la experiencia sobre la travesía por los territorios de la experimentación de las culturas juveniles, a través de cinco niveles de observación, para así llegar a brindar nuestras comprensiones sobre los sentidos del conflicto y su transformación desde la perspectiva de cada cultura juvenil.

En este momento podemos reafirmar que los “saberes juveniles” no sólo existen, sino que poseen la potencia para proponer al ámbito educativo formas alternativas de entendimiento y de transformación de conflictos. Concebimos estos saberes como complejos, profundos y prácticos, es decir, actualizados a partir de acciones, exploraciones y experimentaciones vitales y estéticas. Consideramos dichos saberes edificados sobre la dimensión estética, la cual se constituye como punto de acceso privilegiado para el estudio y la comprensión de las culturas juveniles urbanas, sus imaginarios y producciones. Por esta razón el diseño metodológico se ha dirigido a indagar en la praxis, en algunos objetos culturales y en los sistemas de pensamiento propios de las culturas Hip Hop y Metal.

Hoy, a la luz de lo encontrado, podemos decir que dichos saberes adquieren una vigencia estratégica pues constituyen la posibilidad de construir formas alternativas para el entendimiento y transformación de los conflictos en espacios que como la escuela se definen como democráticos, pero que funcionan de acuerdo con regímenes autoritarios.

Sin embargo, la potencia de los saberes juveniles va más allá pues, como se verá más adelante, también pueden contribuir a la renovación de un espacio cognoscitivo escolar que necesita con urgencia repensar temas claves de la contemporaneidad como son las Identidades, el Poder, y los Conocimientos Otros, desarrollar una *praxis* acorde con la multidimensionalidad de los actores que convergen en el ámbito escolar, con la necesidad de que la ética sea considerada y encuentre formas operativas de inclusión en el ámbito de Lo Público al interior de la escuela, y finalmente, con la urgencia de encontrar espacios de comunicación intercultural capaces de asumir la aparición y constitución de nuevas formas de ciudadanía y de construir una institución educativa democrática y respetuosa de los derechos humanos.

Son numerosos los interrogantes que podrían plantearse; algunos serán respondidos, otros dejados en suspenso, pues este estudio constituye apenas una primera aproximación global a una realidad mucho mas compleja, que requiere de un abordaje muy cuidadoso y específico para cada cultura juvenil. Precisamente una de las dificultades que vale la pena resaltar es el tiempo tan corto para la investigación, si se tiene en cuenta la complejidad de la problemática del conflicto cuando se pone en relación con culturas juveniles, por eso fue necesario seleccionar solo dos de ellas para el trabajo de campo; Era imposible abarcar la totalidad de las culturas juveniles de la Localidad.

Diseño conceptual

El presupuesto básico para emprender la investigación fue por aquellas opciones que permitieran "ver" la lógica del otro. Así, nos relacionamos con los y las jóvenes de la investigación a través de experiencias activas que involucran, coparticipativamente, observadores con observaciones y observados, gracias a la adopción de la mirada cultural como enfoque de visibilidad y acceso al campo de las relaciones entre *conflicto - saber hacer de las culturas juveniles - cultura escolar*. Y más específicamente, desde el campo de aproximación de la relación comunicación/cultura, donde se pone el acento en la producción de sentido social y sinsentido como condición de posibilidad del sentido. Y con ella la perspectiva generacional, cuyo abordaje del estudio tiene como punto de arranque los sujetos jóvenes, y desde ellos, simultáneamente aquello que les es común, la cultural juvenil en la que participan.

Desde las primeras aproximaciones investigativas con el énfasis puesto en la etnografía, a través del acompañamiento a los sujetos participantes del estudio, definidos como jóvenes que son parte de una cultura juvenil, se decidió tomar como punto inicial tres instituciones educativas de la Localidad Cuarta. Por el camino se fue encontrando que el conflicto y la elaboración por parte las culturas juveniles se da en *otro territorio* diferente a la escuela, lo cual requirió emprender nuevos rumbos que implicaron ampliar la mirada a otros campos que iluminaran la producción de saberes "propios" de las culturas juveniles sobre la tramitación del conflicto en sus "propios" escenarios donde lo juvenil se produce como cultura. Esto requirió salirnos del acercamiento a la gestión del conflicto dentro del ámbito escolar para focalizar la mirada sobre el conflicto en las culturas juveniles, "leerlo" y posteriormente, a manera de propuesta, traducirlo como saber pedagógico para la cultura escolar. Así, se fueron recuperando esos saberes en aquellos espacios donde lo generacional juvenil se produce, como las calles entorno de las instituciones educativas, el parque, el centro comercial, la avenida, el club juvenil, la habitación, el bar, el concierto, etc..

La articulación de conflictos entre profesor-estudiante en el ámbito escolar se alude habitualmente al simple choque de intereses entre uno y otro por las intenciones o los valores puestos en juego, sea desde la cultura escolar, sea desde la particularidad juvenil. Al tratar de llegar a un trasfondo de base en este conflicto que quizás no ha sido visible, emerge una problemática de "legitimidad" de las posiciones de las partes profesor-estudiante que las coloca en actitudes "irreconciliables" donde pueden ponerse en juego los propios aspectos discriminadores o prejuiciosos. En este marco, la tarea de deconflicción y gestión de convivencia se ubica para el estudio no tanto en la eficacia de la "mediación escolar" como acción puntual, o en la implementación de las cuestiones formales-legales, sino en la "legitimidad" de las posiciones de las partes, en las intenciones, en los valores puestos en juego, en el proceso que deriva en el conflicto y en favorecer el juego de las "identificaciones" adulto-joven mediante la generación de efectivos procesos de negociación inter-cultural en el ámbito escolar.

Pero aún impera un sesgo cultural adulto o adultocentrista en el estudio y aplicación de los estudios a las relaciones, experiencias de trabajo, prácticas, construcciones teóricas sobre los jóvenes. En este sentido se alude la generación joven o adulta al referente biológico de la edad. Desde allí se ha hablado mucho acerca de jóvenes y adultos, pero poco desde una perspectiva generacional joven. Hasta ahora empiezan a detectarse en los estudios sobre juventud algunos trazos que se orientan a lo que podría ser el origen de este desarrollo: menciones a la generación como elemento constitutivo de lo juvenil¹, propuestas para entender a los/as jóvenes como sujetos de derecho, la aparición del término "adultocentrismo" en las discusiones sobre lo juvenil y hallazgos importantes sobre las dinámicas de producción de sentido en las culturas juveniles.

¹ Ver Mario Margulis y Marcelo Urresti (1998) *La construcción social de la condición de juventud*, DIUC-Siglo del Hombre, p.6

Las culturas juveniles son una gran puerta de entrada a los diversos mundos de los y las jóvenes. Estas se presentan como la oportunidad de acceder a un campo de análisis cultural que da cabida a una visión histórico cultural de la juventud que autopoieticamente se ha ido recomponiendo. En ese sentido nuestra concepción de culturas juveniles se inspira en la mirada antropológica de Carles Feixa e intenta ir mas allá. Para Feixa las culturas juveniles se refieren a las maneras en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional. En un sentido mas restringido definen la aparición de "microsociedades juveniles" con grados significativos de autonomía respecto de las "instituciones adultas"².

Nuestro estudio arroja una concepción de culturas juveniles, que como la de Feixa, implica reconocer en ellas que se trata de producciones sociales que tienen historicidad; En ese sentido, y desde nuestra perspectiva, habria que tener en cuenta algunos hechos para abordar su estudio: En primer lugar esa cultura juvenil o ese común o identidad cultural se alimenta de una tradición que viene de tiempo atrás, cuenta con orígenes, fundadores o inspiradores, componentes, significaciones y hasta mutaciones e inscripciones particulares en relaciones sociales históricamente situadas. En segundo lugar, tienen líneas de sentido que se alimentan de la tradición histórico cultural; en tercer lugar ellas giran alrededor de la música, y en cuarto lugar, tienen saberes propios.

Desde este marco de referencia brevemente reseñado emprendimos el camino metodológico, experiencia activa entre observadores - observados, que denominamos la travesía por los territorios de la experimentación.

² Carles Feixa (1998) *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*, Ariel,

Travesía por los territorios de la experimentación

En el diseño metodológico se construyeron diversos niveles de observación e instrumentos de recopilación de información que tenían como objetivo, por un lado, permitir una comprensión del sentido del conflicto y su transformación en las culturas Hip Hop y Metal que tienen expresión en la Localidad Cuarta, y por otro lado, un acceso al conocimiento existente sobre la manera en que el conflicto es entendido y tramitado en la Cultura Escolar de la Ciudad.

En la indagación sobre las formas específicas que cada cultura poseía para transformar el conflicto se descubrieron dos mecanismos: En la Cultura Hip Hop encontramos *el Reto*, más específicamente el reto en breakdance y en la cultura Metal encontramos *el Guerreo*.

El *Reto* en la Cultura Hip Hop es un mecanismo que fue propuesto por Afrika Bambaata en el Bronx neoyorkino con el fin de tramitar pacíficamente los conflictos entre jóvenes y evitar el derramamiento de sangre. No hay una definición de Reto pero pueden señalarse unos elementos básicos: el reto enfrenta a dos grupos o individuos que luchan por vencer al contrincante recurriendo a despliegues de creatividad y destreza. El *reto* atraviesa todas las manifestaciones de la cultura Hip Hop: el Break, Djeing, Graffiti Art y Mceing pero la investigación se ha concentrado en el reto de breakdance. La regla de oro en el reto de break dice que no debe haber contacto físico con el contrincante.

El *guerreo* en la Cultura del Metal, más que un mecanismo, es una praxis que descubre un nuevo plano de existencia juvenil. Instituida inicialmente por algunos jóvenes británicos, fue configurando todo un movimiento cultural contemporáneo, que le permite a sus "productores-seguidores" enfrentar creativamente los

conflictos. La cultura del metal permite experimentar de un modo particular la dura realidad sonando y vivrando con ella para desafiar aquellas circunstancias que amenazan con la supervivencia física y espiritual de los seres humanos. Uno de los precursores mas significativos de este movimiento fue la agrupación británica de "rock pesado" Black Sabbath, quién, como las demás agrupaciones musicales de este género, actúan como profetas informando a los jóvenes participantes de la cultura acerca del mundo y de los sucesos que afectan la existencia y el bien espiritual. A la vez, las agrupaciones anuncian el futuro que esta por venir y lo que ocurrirá a la especie humana, "protegen" el reino de las fuerzas de la moral, la ética y la espiritualidad e imprimen una visión de la realidad útil para vivir y enfrentar el presente. La música metal permite volver con nueva energía a la dura realidad.

La "batalla" que libra el/la metalero/a consiste en ponerse al servicio de una fuerza trascendente para balancear las tensiones que se oponen a la supervivencia digna, ética y espiritual del ser humano a través de la exploración y experimentación de la música. Para este propósito los y las jóvenes escogen un campo de acción, es decir un género del Metal, y desde este campo se batalla musicalmente contra alguna contradicción humana. Por ejemplo desde el *black metal* se batalla contra la manipulación de la conciencias y de la espiritualidad del ser humano por parte de iglesias, la educación, los ejércitos, etc., desde el *death metal* se combate la muerte producida por las guerras, las masacres, los crímenes y en general las violencias; desde el *gore metal* la vulneración de los cuerpos humanos a través de las cirugías estéticas, las autopsias, las pestes y enfermedades producidas por la especie humana como el sida, el cáncer, etc., desde el *metal industrial* la maquinización humana, la contaminación ambiental, la corrupción, etc, desde el *war metal*, las guerras y el tráfico de armas, entre otros géneros.

Niveles de Observación del Reto y el Guerreo

Para estudiar *el reto y el guerro* decidimos acercarnos a ellos desde cinco niveles diversos y complementarios de observación, interpretación y análisis para hacer más profunda y densa nuestra mirada.

El primer nivel es el de acompañamiento a las culturas y observación directa de jóvenes participantes en las culturas juveniles Hip Hop y Metal en sus propios espacios de creación cultural. Dichos acompañamientos y observaciones se realizaron a través de un trabajo de campo que pretendía acceder lo más cercanamente posible a los problemas, contextos, lenguajes, prácticas y relaciones sociales, situaciones, hechos y acciones propias de los breakers y metaleros. Este nivel tiene que ver con la naturaleza difusa de la cotidianidad y de la vida que transcurre.

Para la cultura Hip Hop se privilegiaron acompañamientos a participantes de la cultura en escenarios cotidianos de producción cultural como lugares de ensayo en La Victoria y Altos del Poblado, casas de Breakers de la Localidad, entrada del Teatro Embajador, Festivales de Hip Hop, conciertos, bares y discotecas. Y para la cultura del Metal, se logró el acceso exploratorio y abierto a la vida de hombres y mujeres jóvenes de la zona plana, media y alta de la Localidad Cuarta de San Cristóbal, contactos con agrupaciones productoras de este género musical, la presencia en conciertos con los jóvenes de la Localidad, y en otros sitios emblemáticos de la ciudad para esta cultura como la Avenida 19, algunos centros comerciales y tiendas especializadas y no comerciales de música metal.

Los resultados de tales observaciones se consignaron en diarios y notas de campo que fueron transformándose a medida que nuestro conocimiento de la cultura avanzaba. El desafío mayor en este nivel fue afinar la capacidad de observación y construir una escritura que pudiera dar cuenta de la sutileza y complejidad de tales observaciones.

Además de trabajo de campo se hicieron entrevistas que evolucionaron desde un carácter meramente exploratorio hasta convertirse en instrumentos muy enriquecedores y rigurosos que permitían indagar sobre cómo los hoppers y metaleros sienten y piensan sobre sus mundos, y nos facilitaron avanzar en la comprensión de porqué hacen lo que hacen y conocer los sentidos que le atribuyen a esas prácticas.

El segundo nivel de acercamiento a las culturas se logra a través del análisis de objetos culturales en los que se visibilizan sentidos, prácticas y lógicas de la cultura, relacionados con el conflicto y su transformación. Este nivel se centra en los objetos en los cuales las culturas juveniles de estudio codifican y expresan mediante símbolos y formas artísticas sus creencias, su estética, su visión de mundo. Tales objetos son para el Hip Hop *el reto* de Breakdance y para el Metal el análisis del *guerreo* en temas o líricas de los grupos y álbumes mas significativos para los jóvenes de la cultura en la Localidad Cuarta.

En el ámbito Hip Hop se adelantó una etnografía preliminar del breakdance y particularmente del reto lo cual significó para las investigadoras el entrenamiento e inmersión corporal en el breakdance, es decir, clases con breakers de la Localidad y con integrantes de City Break, la Selección Bogotana de Break. Participación en talleres de inducción sobre la cultura Hip Hop, dictadas por Hoppers de la Localidad y preparación para actuación en presentaciones, entrenamiento en los espacios propios del break, filmaciones de Retos y shows para posterior análisis de movimiento, observaciones en lugares de entrenamiento, entrevistas en profundidad sobre reto.

Comprender, calibrar y sentir el break con nuestros cuerpos ha enriquecido la tradicional perspectiva del investigador con otros puntos de vista: el del bailarín, el del espectador, el del coreógrafo, el del explorador que intenta traer a la vida

movimientos propios y nuevos. Un investigador-bailarín que penetra el complejo mundo del break con las herramientas que le confieren las ciencias sociales y con el tipo de entendimiento de que es capaz el cuerpo.

En el ámbito del Metal se emplearon múltiples acciones que permitieron la experimentación de la música metal y la comprensión de este universo de sentido sobre el guerreo, desde clases particulares de batería a las investigadoras impartidas por jóvenes de la cultura, hasta una intensa implicación de las investigadoras en el entorno social de la vida de los jóvenes asumiendo diversos roles, desde promotoras de sus actividades culturales, camarógrafas de sus conciertos, hasta mediadoras de conflictos con sus padres y madres generados por la participación de estos jóvenes en su cultura, y hasta orientadoras en la protección de derechos humanos a los jóvenes de la cultura frente a las instituciones educativas, policía, etc..

En ese intento sistemático de describir el conocimiento de esta cultura sobre el conflicto y su transformación y después de reiterados ciclos de observación se fueron articulando algunas constelaciones significativas propias de esta cultura: Guerrear significa actuar simbólicamente enfrentando, disolviendo y equilibrando las profundas contradicciones de la humanidad usando un instrumento muy útil, *el Metal*. Este último es un conocimiento-acción sobre *la vida* misma (y no sobre *las cosas* como el conocimiento científico) que se constituye a través de lo musical, es decir, desde ese permanente movimiento o vibración que agita los cuerpos y permite "bailar" la existencia, desde el cual se despierta a la conciencia para darse cuenta de lo que sucede con el ser humano.

La cultura del metal tiene como propósito cultivar un espíritu guerrero al despertar a sus participantes jóvenes al mundo "real" a través de universos relacionados con el estado de deshumanización del género humano, la desolación después de la barbarie de las guerras, la muerte espiritual mediante la intervención de algunas

religiones, la muerte física producida por las violencias, la manipulación de las conciencias por algunos sistemas educativos, la maquinización del ser humano por parte de la industrialización, la pérdida de respeto por el cuerpo en la práctica científica y la reconciliación del ser humano con su lado oscuro, entre otros.

El tercer nivel de acercamiento a las culturas juveniles implicó el análisis de fundadores o inspiradores de las culturas vistos por los y las jóvenes como íconos, protagonistas de momentos fundadores y como creadores o puntos de paso de núcleos ético míticos, directa o indirectamente relacionados con el conflicto y su transformación.

La importancia de tales fundadores es crucial para la cultura porque sus historias, testimonios, experiencias señeras y anécdotas de vida sientan bases sobre las cuales la cultura actúa como lo hace; abren caminos para la consolidación o visibilización de tradiciones, de costumbres, de valores y además, están vivos.

En el contexto del HIP-HOP, este tercer nivel se centra en el estudio de Afrika Bambaataa, un D.J. y pandillero del Bronx que cansado del derramamiento de sangre joven en su guetto, propone el reto como forma de dirimir los conflictos sin recurrir a la violencia. Para este entonces la investigación sobre Afrika Bambaataa arroja muchos frutos: se precisa su papel como cohesionador y potenciador de las cuatro plataformas en el Hip Hop, como eje de la línea estética/callejera característica de esta cultura juvenil urbana y finalmente, como creador del Reto y ejemplo en la construcción de la paz. El estudio de Bambaataa permite arrojar luces sobre dos aspectos fundamentales: La praxis del Hip Hop en relación con el conflicto y el espesor histórico de la cultura.

La praxis del Hip Hop en relación con conflicto permite formular la siguiente pregunta: Qué tipo de praxis instaura en la cultura este ícono, generador de momentos fundadores que es Afrika Bambaataa?. Y a partir de esta pregunta

orientadora se clasifican y ordenan las historias, testimonios, experiencias señeras y anécdotas de vida de Afrika Bambaataa según tres ejes de interés: a. Bambaataa como cohesionador y potenciador de las cuatro plataformas en la cultura Hip Hop: b. como eje de la línea estética/callejera y c. como creador del Reto y ejemplo en la búsqueda y construcción de la paz. Y además se contempla en este nivel una entrevista en profundidad a un rapper y breaker de la Localidad Cuarta quien sigue las enseñanzas de Afrika Bambaataa. Entendemos a Afrika Bambaataa como creador o punto de paso de núcleos ético míticos de la cultura Hip-Hop.

En la cultura del Metal, este nivel se centra en el estudio de Ozzy Osbourne y su agrupación Black Sabbath, como los iniciadores más significativos. Osbourne fue el joven creador de la agrupación Black Sabbath. Su familia sufría de una pobreza extrema y su niñez estuvo llena de penalidades. A los 15 años deja la escuela y empieza a robar en las casas, así que debe pagar en varias ocasiones condenas por meses en la prisión. Sin embargo va encontrando en la música una manera de vivir, llegando a desarrollar un sonido típico de Birmingham, en tanto que reflejaba la dureza de sus orígenes con un sonido de guitarra intenso y distorsionado, que no tenía nada que ver con lo anteriormente hecho por otros grupos. Eso les dio a los jóvenes una nueva clase de poder como él mismo lo relata, actualmente a sus 50 años de edad: "Hay que recordar que estábamos en los años 60, la época de las flores y para nosotros ese era el campo de acción, me refiero a que nosotros vivíamos en la infernal, polucionada y lúgubre ciudad de Birmingham y eso nos enfurecía mucho, así que pensamos -vamos a asustarlos a todos- y así lo hicimos. Eran canciones que los jóvenes de ese entonces no habían escuchado, porque no hablaban de la chica que conoce al chico y se enamora, sino que eran sobre la vida misma, sobre el lado oscuro de la vida".

Black Sabbath coloca las bases musicales del metal y todo un estilo de vida rudo. Introduce la velocidad, pesadez, fuerza, contundencia y el concepto mismo de las

líricas, las cuales deben mantener al metalero en contacto directo con la realidad y la dureza de la vida. De este modo el metalero logra entrar en ella y ubicarse en el propio flujo del conflicto, manteniéndose siempre preparado para la batalla metalera, con la sabiduría que proporciona esta cultura y el atuendo o "armadura" de color negro, a veces de cuero. Para la cultura, el negro es un tono que deja ver cualquier mancha, y con el atuendo de este color se está dispuesto a enfrentar la hipocrecía y la deshonestidad. Tono que también simboliza el luto por la muerte de los "hermanos" caídos en la guerra, la muerte de la esperanza y del futuro. Es también un tono que transporta la luz e ilumina el alma y el espíritu. Y un color que al ser portado por los metaleros en su conjunto, cuestiona también la uniformización de cuerpos y mentes que se imparte desde la educación formal.

El cuarto nivel de acercamiento a las culturas juveniles nos llevo a la esencia del mecanismo de transformación de conflictos: la música. Las culturas juveniles como la Hip Hop y la Metal han sido construidas con base en la música, usan esta última como forma de conservación, expresión y difusión de su sistema de pensamiento. Se hace necesario abordar el pensamiento de las culturas, por tanto se diseña un nuevo instrumento de recopilación y ordenamiento de la información: Se trata de una Reseña Histórica Musical del Hip-Hop y del Metal.

La reseña de la música Hip Hop se remonta a los siglos XVII y XIX y llega hasta 1.997 y se construye teniendo presentes focos de interés como Grupos y Personajes Principales, Producción Musical de tales grupos y personajes, Experiencias Biográficas (Experiencia vital y callejera), Conflictos Fundamentales en el mundo del Rap, Lucha por los Derechos Civiles Norteamericanos (líderes políticos y reivindicaciones) y Traducción de Líricas (Ideas y Actitudes). Y la reseña de la música Metal reconstruye sus raíces en el Gospel, el Blues, el Jazz, el Rock and Roll, el Rock y el Rock pesado desde el siglo XIX hasta el presente. Líneas de sentido que van marcando una manera de afirmar identidades de resistencia negra y blanca contra el orden social, identidades legitimadoras cuando

el rock se institucionaliza e identidades proyecto cuando sus nuevas vertientes como el metal ofrece la oportunidad de construir de nuevas subjetividades juveniles mas propias, libres y de resistencia cultural.

Quinto nivel. Con el fin de tener acceso al conocimiento existente sobre la manera en que el conflicto es entendido y tramitado en la Cultura Escolar de la Ciudad se optó por un análisis documental de investigaciones recientes sobre el tema. Buscando la lógica y el sentido del conflicto y su manejo en la cultura escolar, la información arrojada por esta revisión documental arrojaría pistas para establecer un contraste entre las culturas juveniles y la cultura escolar en su construcción de sentidos del conflicto y manejo del mismo.

En el caso de la cultura Hip-Hop, las categorías *calle* y *cuerpo* se perfilaron como puntos de relación importantes entre escuela y Hip Hop. Y en la cultura del Metal lo hicieron las categorías *conocimiento* y *ética*. Por esta razón, se realizó el ejercicio de analizar el material recopilado sobre conflicto en la cultura escolar y estudiarlo a la luz de los conceptos de Calle y Cuerpo del Hip-Hop y conocimiento y ética de la cultura del Metal.

Posteriormente, esta información se vincularía con constelaciones conceptuales formadas por, o relacionadas con, categorías como Derechos Humanos, Diferencia, Comunicación intercultural y Culturas Juveniles lo cual implica abordar temáticas como el joven en tanto sujeto de derechos, los nacientes discursos sobre perspectiva generacional y probablemente los debates sobre Lo público y Lo Privado.

Cultura juvenil Hip Hop: El sentido de la transformación de conflictos y su relación con la cultura escolar

A medida que transcurre la investigación, la cultura Hip Hop aparece ante nuestros ojos cada vez más compleja y laberíntica, por tanto, más difícil de aprehender. A continuación se exponen pistas y precisiones sobre la cultura que hemos encontrado y que nos han permitido transitar por el Hip Hop y establecer conexiones útiles para comprender los sentidos del conflicto y su transformación desde la perspectiva de esta cultura.

El Hip Hop es una cultura juvenil urbana que nace de la vida urbana afroamericana y latina de comienzos de los años 70's en Nueva York. Aunque es considerada por algunos estudiosos como "la Cultura Negra de las últimas tres décadas" y a pesar de la gran visibilidad de "lo negro" en la cultura Hip Hop, también se encuentran allí importantes raíces y aportes latinos, particularmente puertorriqueños.

El Hip-Hop se alimenta de una amplia tradición histórica de opresión racial y marginación social y económica y de fuertes conflictos interraciales. Como otras formas artísticas propias de origen negro, se ha convertido en un espacio de afirmación y resistencia cultural inspirado en la lucha por el respeto a los derechos civiles de los afroamericanos y latinos.

Esta cultura se ha construido alrededor de una música determinada³ y cobija cuatro actividades o manifestaciones artísticas: el breakdance, el Djing, el Mcing o Rap y el graffiti. En mayor o menor medida cada una de estas "plataformas expresivas" permite la expresión de visiones alternativas y radicales que los hoppers tienen sobre la sociedad contemporánea. Por esta razón, investigadores en el campo de los estudios culturales, como Douglas Kellner ven las manifestaciones del Hip Hop como campos de batalla cultural en donde los hoppers desarrollan identidades oposicionales, resisten la opresión y configuran

³ La importancia de la música en esta cultura es tal que algunos han definido al Hip-Hop como "cultura urbana de la era post-soul".

unas experiencias de resistencia y lucha⁴. Sin embargo, en nuestro concepto, esta interpretación reduce la riqueza de la producción cultural Hip Hop a un simple gesto de resistencia ante condiciones de opresión y desconoce elementos de suma importancia, como el hecho de que una cultura juvenil se construya sobre un fundamento estético. La descripción que hace Guattari del paradigma estético contemporáneo puede traerse a colación en relación con el papel de la dimensión estética en la cultura Hip Hop: "La estética ocupa una posición clave respecto a otros universos de valor, en cada uno de los cuales intensifica los focos creacionistas y de consistencia autopoietica"⁵.

La cultura Hip Hop entonces, está profundamente marcada por una sensibilidad estético/política que debe ser tomada en cuenta a la hora de indagar por aspectos más puntuales como el conflicto y sus formas de transformación.

El nacimiento del Hip Hop ocurre específicamente en el Bronx de comienzos de los 70s, esto es, en un territorio habitado mayoritariamente por familias afroamericanas e hispanas, en el que confluyen unas coordenadas específicas: altos índices de desempleo, criminalidad y drogadicción y una floreciente cultura de pandillas que alcanza su clímax en 1973. Por entonces, estos barrios son territorios del olvido en los que el sueño de libertad va destiñéndose poco a poco, tras la muerte de Malcolm-X en 1965 y la de Martin Luther King en 1968. Sin embargo, los guettos también serán espacios de renacimiento espiritual y creativo en los que se incubaba una estética joven de choque, de rivalidad, cruda y agresiva, como el mismo guetto: "la naturaleza del hopper es agresiva porque así es el

⁴ KELNER, Douglas. Black Voices from Spike Lee to Rap. En Media Culture, Routledge, New York. 1996 p.p. 157

⁵ GUATTARI, Félix. "El nuevo paradigma estético". En: "Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad", Paidós, México, 1994.

guetto. Usted visita un guetto y el guetto es agresivo, pega duro desde su imagen”⁶.

El Hip Hop nace entonces como una cultura urbana de guetto que valora la constancia, el esfuerzo, el tesón y la lucha por lo que se quiere; una lucha que se libra en medio de circunstancias adversas. Su afianzamiento coincide y se relaciona, según los jóvenes cronistas, con el declive de las pandillas:

“Después de 1973, las pandillas se desvanecieron una tras otra. Las razón de este cambio puede encontrarse en varios niveles: De un lado, algunas pandillas fueron destruidas por otras, se involucraron en la miseria de las drogas o crecieron tanto que sus miembros ya no querían pertenecer a ellas. De otro lado, los tiempos fueron cambiando y la gente de los 70s empezó a ir a fiestas de los barrios (block parties) y a clubes y comenzó a amar la danza y la música cada vez más. Pero el número de pandillas también decreció porque más y más personas (especialmente antiguos miembros de las pandillas) entraron a formar parte de la cultura Hip Hop y encontraron allí una nueva actividad. Esto debido a que la idea básica del Hip Hop era (y todavía es) competir con creatividad en cualquiera de los cuatro elementos expresivos y hacerlo sin violencia. La fuerza directriz de todas estas actividades asociadas a las cuatro plataformas era salir del anonimato, ser escuchado y visto y esparcir el nombre propio. Y si alguien quería mejorar sus destrezas, esa persona no tenía tiempo para hacer cosas malas o destructivas pues tenía que poner toda su energía en la cultura Hip Hop y con esto, ayudaba a llevarla a un nivel más alto y a desarrollar sus plataformas cada vez más, al tiempo que también servía como inspirador para otros”⁷.

⁶ El Poeta en entrevista concedida a las investigadoras. El Poeta es un Graffiti artist y rapper de la Localidad Cuarta.

⁷ Remy del Grupo de Break denominado los “Spartanic Rockers”, quien reconstruye la historia del Hip Hop basándose en tradición oral y en entrevistas a personajes importantes dentro de la cultura a nivel mundial.
www.at149st.com

La relación original entre pandillas y Hip Hop nos conduce al hallazgo de una línea de sentido crucial en la cultura: Se trata del eje que articula dimensión estética y actividades de "borde" o "al margen de la ley". No quiere esto decir que los participantes de la cultura Hip Hop son delincuentes. Por el contrario, se pretende llamar la atención sobre la fuerza y el poder que ha desplegado desde sus inicios la cultura al punto de atraer a jóvenes guerreros urbanos, ofreciéndoles un espacio de desafío y libertad con un voltaje que está a la medida de su enorme energía agresiva y de su potencia de acción y de logro.

Desde el guetto en Estados Unidos al guetto en la Victoria son numerosas las historias de "transformación" de seres conocedores de esa vida de borde que la calle propicia en seres extraordinariamente creativos, visionarios o revolucionarios: Afrika Bambaataa, Malcolm X, los integrantes de las Espadas Negras, El Poeta de la Localidad Cuarta, etc.

La vida marginal como experiencia enriquecedora y superable, por un lado y la dimensión estética que habla de progreso, superación y trascendencia, por otro, son puntos de oscilación claves en el imaginario de la cultura.

El Hip Hop se crea y se produce en la calle y lugares de recreación (parques, sitios de juego, diamantes de baseball y patios de recreo). La calle es un universo en el que el hopper se pule, se hace revolución, canto, graffiti, breakdance o música. La cultura se alimenta del vértigo, la dureza, la libertad y las historias de la calle: "En la calle he encontrado traiciones y he encontrado amigos. Y todo eso me conforma. En la calle hay una historialidad, en la calle he complementado mis letras, porque la calle hace al hopper"⁸.

⁸ El Poeta. Rapper de la Localidad Cuarta. Entrevista ya citada.

El hopper también concibe la calle como escuela: "Yo le digo a mis pelados (alumnos) ; yo no creo en los talleres de rap. Yo dicto los talleres para decirles: miren, estas son las alas si quieren cogerlas pero de volar lo hace usted. El noventa por ciento de lo que ustedes aprendan es en la calle. No les estoy diciendo que sean vagos ni que sean gamines, estoy diciéndoles que tomen una percepción de la realidad a través de su calle. No le cuesta nada empezar a hacerse un recorrido por el barrio de una a dos de la tarde y se encuentra con miles de historias tan distintas, tan reales, que una letra, que uno llega cargado de cien, porque uno absorbe ese problema, uno absorbe esa energía y ¿uno como la canaliza? Escribiendo una letra y soltándola toda: pa, pa,pa..."⁹

La calle brinda al hopper un espacio para hacerse visible. Mediante sus actuaciones y marcas espectaculares dejadas en la calle, y a través de su ocupación de espacios públicos, los hoppers (marginales y muchas veces vistos como indeseables) dejan atrás el estatuto de rebeldes callejeros, pesadillas del burgués para "representarse a sí mismos como partes legítimas de Lo Público"¹⁰.

De otro lado, la importancia de la música en el Hip Hop es crucial, tanto que algunos autores la definen como la conciencia diaria de la "nación Hip Hop". La música contiene las preocupaciones, los intereses, las posiciones y en general, todo el sistema de pensamiento de la cultura. La música ha creado dentro del Hip Hop, el espacio para que aparezcan nuevas plataformas como sucedió en el caso del Breadance. No en vano, los fundadores e inspiradores del Hip Hop, a saber: Afrika Bambaataa y Kool DJ Herc, son DJs excelsos, creadores de ritmos y fondos musicales para las otras expresiones, y al mismo tiempo, difusores de una filosofía que sientan los derroteros de una cultura de alcance mundial. Estamos entonces,

⁹ El Poeta. Entrevista citada.

¹⁰ KILLIAN, Ted. "Public and Private , Power and Spaces". En *Philosophy and Geography II. The Production of Public Space*. Rowman and Littlefield Publishers, INC, Boston 1998, p.p. 120

ante otra línea de sentido fundamental en la cultura Hip Hop: El eje Música/Sistema de Pensamiento¹¹.

El *Reto* Hip Hop enfrenta a dos grupos o individuos que luchan por vencer al contrincante recurriendo a despliegues de creatividad y destreza y se presenta en todas las manifestaciones de la cultura Hip Hop (Break, DJing, Graffiti Art y Mcing). Este mecanismo no sólo está vigente sino que como se verá más adelante, juega un rol fundamental en la cultura.

El reto de Hip Hop es relevante en el campo de los estudios pioneros sobre culturas juveniles y conflicto porque no funciona según los esquemas de la deliberación argumentativa racionalizada y estructurada a través de lógicas inductivas o deductivas. Por el contrario, el reto emerge como un Mecanismo Otro de Deliberación, muy elaborado y complejo que hunde sus raíces en el mundo de las formas sensibles y en el corazón mismo de la dimensión estética.

Es de utilidad para los educadores conocer este mecanismo para tener elementos de comparación con respecto a otras formas de resolución y transformación de los conflictos que imperan en la institución educativa, pues el Reto no es sólo una forma creativa de manejar el conflicto sino que ha sido creado por jóvenes, es decir, por la población a la que se dirigen diaria y cotidianamente los educadores en sus aulas.

La investigación se ha concentrado en el reto de break dance, pues es el que más claramente muestra una intención de manejo del conflicto por vías pacíficas: no sólo prohíbe el contacto directo entre contrincantes sino que constituye toda una experiencia de aprendizaje dentro del Hip Hop.

¹¹ Cfr. Anexo sobre música. Es un instrumento que se añadió al diseño metodológico pues necesitábamos el contexto musical para ubicarnos dentro de la cultura. La música expresa un sistema de pensamiento que permea las otras manifestaciones, que las increpa y les exige ánimo revolucionario y beligerante.

El nacimiento de Reto fue en sí mismo la tramitación de un conflicto y está relacionado con una transición de importancia capital para el Hip Hop: la profunda transformación experimentada por Afrika Bambaataa quien, cansado del derramamiento de sangre, deja de ser un pandillero para convertirse en el fundador y militante de la Zulu Nation en 1973. Esta organización conformada por Djs, rappers, artistas del graffiti y bailarines de break, entre otros, ha difundido mundialmente un mensaje de paz, libertad, justicia, entendimiento y unidad entre las razas. Tiene como misión crear y mantener altos niveles de vida en los guettos y difundir y preservar la cultura Hip Hop a nivel planetario. “Desde entonces, las riñas por territorios o por probar quiénes son los más grandes y poderosos se observaban o se medían según su categoría en el baile esbelto. El break se convirtió en el símbolo pacífico de principios de los 80s¹²”.

El *breakdance* puede entenderse como una danza guerrera en la medida en que es ejecutada por guerreros simbólicos o reales. Es un verdadero aparato de fusión al que confluyen la capoeira, el electric bogaloo, las artes marciales, las danzas africanas, la gimnasia, el contorsionismo, el jazz, entre otros. También fusiona el ritmo de las megalópolis con las búsquedas ancestrales. Es una danza fuerte de desafío, que exige de sus practicantes no sólo destrezas físicas sino también mucha imaginación, fuerza o intensidad vital expresada en la danza, y lo más importante, la capacidad de crearse un estilo propio. En este nivel tan alto de exigencia y en un proceso de superación paulatina de pruebas cada vez más duras y significativas, el breaker siente cómo va rebasando límites interiores y cómo la certeza de que todo es posible crece dentro de sí.

La información que arrojan las entrevistas en profundidad, la observación directa y la etnografía preliminar del break dejan ver que las definiciones de reto dependen del personaje que la elabore y de su particular ubicación (antigüedad, experiencia,

status) dentro de la cultura. Sin embargo, en el caso del reto de Break pueden señalarse algunos elementos básicos: el reto enfrenta a dos grupos o individuos que luchan por vencer al contrincante recurriendo a despliegues de creatividad y llevando las propias destrezas a alturas insospechadas; La regla dice que no debe haber contacto físico con el contrincante; El reto sirve para visibilizar quién es el mejor y esto lo decide un jurado conformado por breakers autorizados o el público. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones, cada contendor sabe en su interior quién ganó. Es una certeza de “cada quien”.

Otras precisiones sobre el Reto de Breakdance como mecanismo para la transformación de conflictos:

1. El Hip Hop ha creado las condiciones para que el conflicto pueda ser transformado de manera creativa y no violenta. Esto quiere decir que en una cultura joven, urbana y nacida en la calle pueden encontrarse saberes, prácticas y mecanismos creativos y no violentos para la transformación de los conflictos que serían de gran interés para los estudiosos de paz y los expertos en conflicto.

Esto implica entender “lo cultural” no como un simple contexto en el que acontecen los conflictos, sus causas y formas de resolución sino como una instancia de producción social de sentido que está en capacidad de proveer formas alternativas para entender el conflicto y transformarlo.

2. Merece especial atención la participación protagónica de los jóvenes en la autorregulación y propuesta de alternativas efectivas para el manejo de conflictos que, desde la perspectiva de las instituciones, resultan inmovilizadores. A diferencia de lo que sucede en la escuela, el joven se ha pronunciado acerca de un conflicto que le atañe y además crea autónomamente el mecanismo de transformación y sus reglas de funcionamiento.

¹² ALDANA, Diego. Fragmento de su diario. El es Breaker de la Localidad Cuarta. Líder de los Style Force.

3. Los hoppers asumen una actitud activa en la transformación del conflicto, generan el cambio dentro de sí mismos y lo irradian para transformar conflictos de carácter estructural¹³. Lo hacen, además, desde la lógica dura, estética y callejera que les brinda su cultura. En la escuela, por el contrario, se presenta una actitud pasiva con respecto al conflicto y se espera que el cambio venga de afuera, del Afuera que se considera amenazante y generador de los conflictos¹⁴;

4. El Hip Hop se desarrolla en los espacios públicos y tiene un carácter decididamente espectacular. El mecanismo de transformación de conflictos generado por el Hip Hop tiene las mismas características.

5. La gran importancia que el Hip Hop concede a la creación y a la creatividad nos lleva a considerar con especial atención el concepto de "estilo propio". La insistencia de la cultura en la creación de un estilo propio ya sea en la danza, en el graffiti art, el Mcing o el Djing, no sólo habla de la adaptabilidad y localización de estas culturas juveniles trans-nacionales sino también y principalmente de la Diferencia, como potencia, fortaleza, riqueza de los movimientos sociales (mujeres, indígenas) y formas culturales divergentes (jóvenes) para procurar respuestas creativas y extraordinarias a la modernidad y el capitalismo.

6. Cuando la cultura introduce la improvisación en el Reto, está incluyendo elementos tan importantes como el azar y la contingencia en la transformación de conflictos.

¹³ "La escucha y la comprensión no están mediando en la situación, se presenta una actitud pasiva en donde se espera que el cambio venga del otro. Sin embargo, asumir un papel activo en el conflicto no bastaría pues la institución y sus miembros son la expresión de la estructura social que tienen como base". DELGADO, María Fernanda. Atlántida Tomo III. El conocimiento: para qué? Para quién? P.p. 249-257

¹⁴ DELGADO, María Fernanda, Atlántida Tomo III. P.p. 249-257.

7. El Hip Hop, el break y el reto en particular, proponen una subjetividad juvenil resuelta y poderosa, capaz de transformar los conflictos desde la riqueza de una identidad fortalecida. De acuerdo con esto, el Hip Hop tiene en el reto un mecanismo que lejos de doblegar, empobrecer o someter a los participantes del conflicto, los robustece con un aprendizaje (en caso de que hayan sido derrotados por el contrincante) o con la victoria.
8. El Hip Hop, y en particular el Reto, reconocen la importancia de la fuerza agresiva de los jóvenes, entendiéndola como potencia de acción, creación y logro.
9. El Hip Hop tiene la disposición y habilidad para incorporar aprendizajes derivados de un conflicto y para convertirlos en parte de su tradición.

El reto es según Daniel, breaker de la Localidad Cuarta: "El alma y finalidad del breakdance". El objetivo principal en un reto de breakdance es derrotar al oponente siendo más creativo y haciendo movimientos más rápidos y esto hace que el Reto se convierta en motor y sostén de la cultura. Cómo? : "Algunos grupos de Break, fueron creados mediante el desarrollo de rutinas propias con la finalidad de competir contra otros grupos. Las más grandes rivalidades en los 70s se presentaron entre Salsoul y los Zulu Kings (auspiciados por Afrika Bambaataa) así como entre los Starchild La Rock y los Rockwell Association¹⁵. De acuerdo con el joven cronista Remy de los Spartanic Rockers, la fuerza que mantuvo vivos los grupos de break durante aquella década fué la rivalidad.

También en los 80s se presentaron retos legendarios entre la Rock Steady Crew y otros grupos que querían disputarle a esta agrupación su liderazgo indiscutible en el mundo del break. Tales retos fueron la oportunidad y el motor para que los bailarines alcanzaran niveles altísimos en la creación danzística.

Vemos cómo la cultura no niega ni reprime el conflicto sino que lo utiliza para evolucionar. No propende por el mantenimiento de un estado de cosas sino que promueve el cambio de la situación, dando lugar a una verdadera transformación del conflicto; y tampoco tiende a conservar la misma distribución del poder porque esta se juega en cada reto¹⁵. El reto jalona incansablemente hacia la innovación y el cambio. Se constituye en un evento que lanza a la cultura hacia otro nivel y a los contendores hacia otro lugar dentro de la cultura, hacia Otro estado de cosas.

10. El reto contribuye a transformar el conflicto transformando posteriormente vínculos culturales entre los contrincantes. A partir de las diferencias y choques entre los contendores, el reto tiende un piso o espacio cultural donde es posible que se encuentren no necesariamente como amigos sino como hoppers: se trata de un encuentro en la identidad de la cultura, en unos intereses comunes. De esta manera, el breaker ingresa mediante el reto a una red de relaciones sociales y políticas dentro de la cultura y empieza a ser parte de un mapa delineado por los retos.

11. Los retos contemporáneos son mecanismos dinámicos que recombinan acciones tradicionales y generan nuevas formas de actuar: tales retos evocan momentos fundadores de la cultura, aquellos retos legendarios como los auspiciados por Afrika Bambaataa en el Bronx o como el de la película BeatStreet en el que participaron los Rock Steady Crew y que contribuyó a esparcir la cultura por el mundo; también provocan unas fuertes emociones y sensaciones colectivas y además son eventos generadores de acciones hacia el futuro que implican una continuidad de la cultura.

¹⁵ Remy, integrante del grupo suizo-japonés The Spartan Rockers.

¹⁶ “La escuela maneja el conflicto para mantener el mismo estado de cosas, la misma distribución del poder, la misma racionalidad. La escuela como agente significativo de socialización política es transmisora de lo tradicional más que de lo innovador”. BUENO, L. Conflicto Disciplinario. La Autocracia Escolar. 1993. p.p.83

12. Que el nacimiento del Reto haya sido en sí mismo la tramitación de un conflicto evidencia el rol fundamental que juega la praxis (unión coherente entre pensamiento y acción) en la creación y enseñanza del reto como mecanismo potencial de transformación del conflicto: Bambaataa, el ejemplo moral, la prueba viviente de que un “hermano negro puede llegar a ser alguien”, el talentoso músico y DJ imparte la lección a través de sus prácticas, es decir, a través de acciones que adquieren dentro del Hip Hop el estatuto de manifiestos y de símbolos de una forma de pensar y asumir la vida. La praxis del fundador, hace que el mecanismo propuesto para la transformación del conflicto adquiera legitimidad entre los participantes de la cultura¹⁷.

13. El Reto de Break marca la entrada de los jóvenes al terreno de la transformación del conflicto como seres totales, es decir, como seres también corpóreos que traen al proceso las sabidurías de sus cuerpos

14. La competencia es un motor del reto pero en el momento de decidir quién gana, muchas veces no se dice públicamente quién fué el vencedor porque “cada quien sabe si ganó o perdió”. La competencia parece ser un combustible de todo el proceso pero no la finalidad. La decisión sobre el resultado es de cada cual y esto también conlleva un aprendizaje. El reto deja eso, experiencia, aprendizaje. “Si se pierde, es una motivación para trabajar más duro”.

15. Es importante notar que la aparición del reto como punto culminante de un proceso que se dio al interior de la cultura y que parte de las batallas callejeras para llegar a una representación simbólica de tales confrontaciones. El tránsito del realismo vital de la cotidianidad a la dramatización de dicha cotidianidad, es decir, a la construcción de un mecanismo espectacular donde los contendores están

¹⁷ “Las causas del conflicto presentadas están demostrando en su gran mayoría desobediencia, rebeldía y apatía del estudiante por las normas escolares. Esto es una muestra de que cuando el individuo no participa y

inmersos en la obtención de un logro y se exponen a la mirada de un público espectador. Esto es, el debate en el ámbito danzístico y estético tópicos propios de su mundo social y político.

Cultura Juvenil del Metal: El sentido de la transformación de conflictos y su relación con la cultura escolar

La cultura del Metal emerge densa, profunda, difícil de aprehender, que requiere del investigador/a una inmersión-exploración-implicación en la cultura, a través de la participación en los propios espacios de producción de esta cultura para dar cuenta de un sí mismo (investigador) que se incluye en sus propias descripciones al lograr aproximaciones coparticipativas que van disminuyendo la distancia entre investigador-investigados. Algunas precisiones para comprender los sentidos del conflicto y su transformación desde esta cultura son las siguientes:

El Metal es un recio campo cultural cuyo sistema de conocimiento tiene sustento en la intuición, experimentación, cuestionamiento y construcción de una subjetividad juvenil propia acorde a los conflictos existenciales y espirituales de la vida contemporánea, que ha venido construyendo una particular identidad juvenil desde la cual se ancla el sentido y la experiencia de muchos jóvenes de las grandes ciudades del mundo desde finales de los años sesenta.

Nace en algunas ciudades pobres y precariamente industrializadas de Inglaterra, caracterizadas por las evidentes huellas de los bombardeos de las guerras mundiales. Estos ambientes urbanos eran percibidos por los y las jóvenes como infernales y lúgubres. Del mismo modo eran tomadas las fuertes tensiones mundiales, tales como los bombardeos sobre Vietnam, el ataque al socialismo, la desconfianza política, la intolerancia racial y el mismo movimiento hippie, que

desconoce los parámetros en los que debe moverse y actuar, los rechaza y no los acata". BUENO, L.
"Conflicto Disciplinario. La autocracia Escolar. P. 52.

promulgaba la paz y el amor en medio de la guerra. Ambiente local y tensiones mundiales daban la impresión de haber llegado a la finalidad catastrófica del ser humano, o mejor, del proyecto o carácter que habíamos dado a la humanización, pues a pesar de su historia, las acciones humanas globales se alejaban de un sujeto progresista, cada vez más "bueno", más perfecto y más humano, y constataban precisamente una subjetividad hegemónica profundamente ignorante, bárbara, deshonesto y esclavista. En Birmingham, nace la agrupación que se instituye como inspiradora o ícono fundante de esta cultura: Black Sabbath o Aquelarre Negro, en 1968.

La cultura del Metal se ha construido a partir de una música determinada, el rock o "la roca" creada para "romper el sistema". El rock atraía las expectativas de muchos jóvenes quienes encontraban allí un terreno propicio para ser ellos mismos y también para tejer lazos psicosociales para la convivencia. Sin embargo algunos jóvenes continuaban preguntándose por lo que estaba sucediendo en las profundidades del ser humano, pues no podía ser posible tanto sufrimiento producido a un "hermano" de la misma especie, tanto dolor, tanta hipocresía, tanta maldad, tanta miseria humana, tanta barbarie. Pero para algunos jóvenes el proyecto inicial del rock se desvirtuó, pues comenzó a preocuparse por el virtuosismo y abandonó la propuesta inicial de ruptura, es así que surge entonces una nueva línea de desarrollo menos *rockera* y más *metalera* que canaliza estas intuiciones, experimentaciones y cuestionamientos, se trata de una tendencia más *dura, pesada, densa, contundente y conductora de una energía* que recoge precisamente las cualidades del *metal* para "romper más frontalmente al sistema" que creaba este tipo de subjetividades deshumanizadas.

La cultura juvenil del metal es una forma de valorar la relación de la propia conciencia con el mundo. Por eso se construye sobre un fundamento ético/estético/político, cuya identificación simbólica se articula alrededor del cuestionamiento de los regímenes que animan una subjetividad que se vuelve su

propio reflejo, identificada cada vez mas con ella misma, cuyo resultado es la reducción de todo lo diferente dando como resultado la devastación ecológica para satisfacer el apego a los objetos materiales, la xenofobia, la ruptura del vínculo con el Otro, la manipulación de las conciencias por sistemas educativos mediocres y religiosos fundamentalistas, etc., a través de una propuesta estético-musical.

La Cultura del Metal mira la realidad humana desde otro lugar diferente al progresita rompiendo la polaridad dicotómica que ve al ser humano solo desde el lado bueno o malo. Considera que por hacerse mucho mas evidente el lado claro, bondadoso, progresita del sujeto, es necesario restaurar el equilibrio haciendo contrapeso, mostrando aquella dimensión negada u oscura de lo humano para que puedan fluir las polaridades en los seres humanos como la luz y la oscuridad, la bondad y la maldad, el placer y el dolor, el orden y el caos... etc.

El Metal se funda en Bogotá con las bandas Darknes y Neurosis. También surge con la creación de las tiendas de música situadas en la Avenida 19 *Mort-Discos* y *Rock-Ola* y con el lanzamiento y disolución permanentes de agrupaciones musicales de las que sólo algunas logran acoplar una propuesta sonora para darse a conocer en salones comunales alquilados, bodegas de almacenes y plazoletas de algún barrio o centro comercial.

Algunas de las agrupaciones de metal de nuestro país mas significativas para los jóvenes participantes del estudio han sido: Masacre, Sangre Picha, Agony, Anima, Inquisition, Infernal, Lesmaniasis, Neurosis, Terrorismo, Posguerra, Reencarnación, entre otras. Reconocen a Medellín como la "capital metalera" de Colombia, ciudad en la que el rock pesado tuvo acogida desde 1980, y actualmente la zona cafetera y Bogotá se manifiestan como los circuitos metaleros mas importantes del país. Algunos jóvenes recuerdan el texto con el que lanza su primer CD la agrupación bogotana Agony:

“Vivimos en un país consumido por el odio eterno de quienes rinden culto a los fetiches materialistas. Mientras todos intentan salvar sus propias almas, el pasar del tiempo sin distinción alguna sigue su curso y se acerca ya el crepúsculo de los dioses... Pero la humanidad no ha muerto, tan solo agoniza. Manténganse firmes, metal por siempre”. Agony.

La relación entre el Metal y la dimensión oscura, interior, existencial, negada, evolutiva del ser humano nos pone en camino hacia la lógica del metal, que como la sabiduría medieval de la alquimia, se dedica a “preparar empíricamente” intentos para transmutar en oro metales viles, es decir, prepara secretamente el cambio simbólico del proyecto humano “degradado” por algo mas valioso, unificando los opuestos y revelándonos su más íntimo secreto: la voluntad de acelerar la historia y el tiempo a fin de dirigir el sujeto humano hacia una línea espiritual realmente humana (menos material), utilizando un lenguaje oculto o simbólico que se dirige al alma y al espíritu y menos al intelecto. Se trata del lenguaje de la música tras la cual late una profunda filosofía acerca de lo humano, de las fuerzas que lo dirigen y el conocimiento necesario para trascender ese destino fatal de la humanidad.

La idea musical del Metal no es solamente una simple reunión mas o menos compleja de formas sonoras, se trata de una operación casi mágica, de “tener el poder” o la capacidad para transformar ese destino fatal desde la línea de la batalla espiritual, donde opera la acción simbólica, donde lo simbólico tiene una existencia muy concreta y manifiesta como lo material.

El Metal irrumpe en el suroriente de Bogotá a finales de los años ochenta aproximadamente. Se instala en “áreas intersticiales” de la vida de los jóvenes (y de algunas mujeres), palpita en algunos barrios marginales y en la Avenida 19 en el centro de la Ciudad; Se desplaza subrepticamente por los corredores de los colegios y se escucha en la privacidad de la habitación. Posteriormente en los noventa, entra al circuito metalero del suroriente el Centro Comercial Veinte de

Julio y el programa radial mas importante para la "escena metalera" de Bogotá, el "Final de los Tiempos". En nuestro país el fenómeno de la cultura del Metal se sigue asociando erróneamente al satanismo.

Hacerse guerrero en esta cultura es un proceso que implica escuchar metal permanentemente y formarse un conocimiento profundo y obligado de las agrupaciones emblemáticas siguiendo las vicisitudes de vida de sus integrantes y de la banda preferida. Estas llegan a ser consideradas por el metalero como "su familia". Este proceso de hacerse guerrero del Metal requiere la adopción de un estilo heroico y rudo. La dureza del metal (en el sentido literal del término) se acoge hasta el extremo de que el cuerpo se vuelve armadura: la piel se hace cuero, clavos y tachés; el cabello crece y su longitud es prueba de que se sigue en la "lucha" (y en los conciertos es un polo transmisor de energía que conecta a un metalero con otro, el cabello simboliza comunión. No en vano la imaginería del metal resucita el mundo de los guerreros medievales surcado por la magia, el misterio y la potencia. Las agrupaciones musicales actúan como una especie de testigos oculares de lo que acontece: no proponen salidas, si plantean problemáticas, dicen lo que ocurre. Por eso los integrantes de las bandas legendarias son representados como líderes que integran las primeras filas en un combate.

Otras precisiones sobre el Guerreo en la Cultura del Metal como mecanismo para la transformación de conflictos son las siguientes:

1. El guerreo no esta orientado a una solución del conflicto pero su gran poder formativo reside en que contiene las pautas para *Vivir-en-el-conflicto*. El metalero adquiere mediante el guerreo las competencias necesarias para permanecer y no morir en el vértice de conflictos estructurales.

2. Para la cultura del Metal todos estamos en el conflicto y el conflicto esta en cada uno nosotros, se fluye en el conflicto, por tanto este se encuentra enraizado en una relación y no en un solo actor.

3. Se asume que el conflicto no tiene comienzo ni fin, es un fluido y tiene muchos agentes y muchas metas, entonces el foco son las estructuras, lo global, lo universal, lo humano. Pero estos son originados en una colectividad desde unos sistemas de significación existentes que se oponen a la evolución y emergencia de la civilización.

4. Algunos ejes paradójicos articuladores de conflictos son: verdad-falsedad, civilización-barbarie, libertad-esclavitud, evidencia-ocultamiento, entre otros.

5. La responsabilidad de la transformación del conflicto está en todos los seres como colectivo, habiendo una humanidad conectada y unas formas de vida a cambiar.

6. La manera de transformarlo consiste en colocar todos los temas sobre la mesa, hacerlos visibles, conciencizarse de ellos. Se espera que a través del incremento de la concienciación colectiva y de relativización global o contextual de cualquier conflicto coyuntural y particular todas las partes vayan procesando todos los conflictos pasados, presentes y futuros.

7. Se sabe que la transformación del conflicto es un proceso que no tiene final, pero la vía es la meta, o el proceso es la meta.

8. La unidad ética que se tiene en cuenta es la colectividad, no se niega ni la existencia individual, ni la capacidad de voluntad; pero la responsabilidad por sí sola no es individual. 9. A través del *guerreo*, o transformación de conflictos, se espera el logro de un punto de armonía entre la interioridad y exterioridad del ser

humano para que nos impulsemos hacia nuestro deseo común de "evolucionar" y trascender espiritualmente de la barbarie a la humanización.

En esta cultura existe una altísima valoración por el saber; La sabiduría es el sueño del metalero o metalera. Pero aquí no se trata de *quien sabe mas* o quien tiene mas conocimientos acumulados, sino *quien se "contacta" mas* con el metal, quién percibe mas, quien recibe mas, y quien logra acceder mas profundamente a un modo de ser cada vez mas rudo, realista y sincero. Se valora también la mayor trayectoria, es decir, quien ha logrado mantenerse por mas tiempo dentro del mundo del metal, escuchando esta música, esto significa haber logrado entregarse por mas tiempo a aquello en lo que creído. Trayectoria significa honestidad consigo mismo. Por eso en la cultura del metal el aprendizaje entre los pares es legítima, no importa la edad, importa la trayectoria o el andar y hacer trayectoria juntos.

En síntesis, en la base de las dos culturas, *la del metal* y *la escolar* a través del estudio del conflicto, se hace evidente la tensión existente entre dos formas de conocimiento:

- a) Un conocimiento que opera a nivel de la sensibilidad Vs. otro que opera con conceptos;
- b) Un discurso que opera con la totalidad de seres y objetos del universo Vs. Un discurso que diferencia niveles o campos objetivos;
- c) Las categorías fundamentales para determinar la forma de relación entre las cosas son la semejanza y el contagio Vs. categorías de identidad y diferencia;
- d) la imagen del mundo que diseña la cultura del metal es la de un mundo descentrado, horizontal y ambivalente Vs. Imagen del mundo que diseña la razón vertical, uniforme y centralizado.***