

CONSUMO DE ÉXTASIS Y BÚSQUEDA DE ARMONÍA: REFERENTES DE UNA IDENTIDAD JUVENIL*

Carolina Gallego Correa**, Carlos Darío Patiño G.***,
Francisco Javier Arias Zapata****, Víctor Hugo Cano Bedoya*****

* El presente artículo es producto del proyecto de investigación “Universidad y uso/abuso de drogas. Estudios locales, América Latina, 2004 – 2007”, realizado en convenio entre la Federación Internacional de Universidades Católicas (FIUC) y la Universidad de San Buenaventura, Seccional Medellín. Es coordinado por el Centro de Investigación y Atención al Fármacodependiente - CIAF y realizado por alianza entre dos grupos de investigación: Grupo Interdisciplinario de Estudios Psicosociales en Adicciones-GIEP-SA y el Grupo de Estudios Clínicos y Sociales en Psicología (Línea de Psicología Social), ambos pertenecientes a la Facultad de Psicología.

** Psicóloga de la Universidad de San Buenaventura, Medellín (Colombia).
c.gallego.c@hotmail.com

*** Sociólogo, Magister en Educación y Desarrollo Comunitario, director de la Línea de Psicología Social, Facultad de Psicología, Universidad de San Buenaventura, Medellín (Colombia). *carlos.patino@usbmed.edu.co*

**** Psicólogo y Especialista en Contextualización Psicosocial del Crimen, director del Centro de Investigación y Atención al Fármacodependiente y del proyecto.

***** Psicólogo, candidato a Magister en Psicología de la USB.
Correspondencia: *victor.cena@usbmed.edu.co*

Resumen

Se presenta la relación que se establece entre prácticas de consumo, adscripciones identitarias juveniles y la escena electrónica en la ciudad de Medellín. La investigación es de carácter cualitativo e interpretativo. Las grandes categorías de análisis son: dimensiones subjetivas de la identidad, prácticas y representaciones sociales. Se emplearon entrevistas a profundidad, con guía semiestructurada. El estudio señala el uso de estas sustancias como parte de la identidad psicosocial a través de la adscripción a unas prácticas juveniles de consumo, cargadas de matices simbólicos (búsqueda de armonía), en un marco cultural determinado y de la significación que se le da al empleo de los fármacos de la interacción, de la identificación y de la diferenciación social, en escenarios y/o eventos de carácter lúdico y de diversión, como es la escena electrónica.

Palabras claves: Juventud, identidad psicosocial, cultura electrónica, consumo de sustancias psicoactivas, prácticas sociales.

Abstract

This article gives an account of a qualitative research project whose purpose was to understand the relationship established between drug use, juvenile identity adscription and the electronic scenery in the city of Medellín. The main initial analytic categories taken as a start point were: subjective dimensions of identity, social practices and social representations. In depth interviews were conducted, with a semi structured guide.

It is recognized that the psychosocial identity as consumers of these substances is achieved through the adscription to a juvenile proposal, rich in symbolic hues in a determined cultural frame, also the meaning given to drug use, of interaction, of identification and social differentiation, in scenarios and/or events of playful and recreational character as the electronic music scene.

Key words: Youth, Psychosocial identity, electronic culture, substance use, social practices.

1. INTRODUCCIÓN

El consumo de sustancias psicoactivas (SPA) es un fenómeno social, en donde intervienen factores que involucran al sujeto y las experiencias de su historia de vida, relaciones intrafamiliares, ambiente social, el medio socioeconómico, el tipo de droga que se emplea, el contexto donde se desarrolla dicho uso y las interacciones que de suyo se gestan. La intervención de estos múltiples aspectos inherentes al consumo de SPA, sugiere la necesidad de abordar el tema una mirada comprensiva. Precisamente, la historia reciente de la investigación en el plano nacional evidencia la existencia de varios enfoques metodológicos que van desde los epidemiológicos (Torres de G. & Maya, 1997), los de caracterización de conductas de consumo (Serrano y Gonzales, 2003), los de orientación clínica (Hoyos, 2003) hasta los modelos cualitativos que alcanzan una relevancia significativa en los últimos años (Granados & Munive, 2002).

Sin embargo, el enfoque metodológico ha sido predominantemente empírico-analítico en la mayor parte de los informes de investigación (Arias, Patiño, Cano & Román, 2005, manuscrito presentado para publicación)⁵. Tal vez por ello es que Jaramillo (2003: 57) plantea: “se imponen, en el campo de la investigación del fenómeno global de las drogas (...) los análisis cualitativos, pues estos nos permiten entender las tramas de la intersubjetividad que envuelve la problemática de las drogas, de la cual no podemos descartar, en una comprensión compleja y amplia de este fenómeno, el conjunto de sistemas que configuran lo humano”.

En el estado del conocimiento investigativo construido en Ciencias Sociales acerca del fenómeno en mención, referido a población joven entre 15 y 29 años de edad, que cubre de 1994 a 2004 productos de investigación de Bogotá, Medellín, Cali, Manizales, Barranquilla, entre otras, Arias y cols. (manuscrito presentado para publicación) descubren

⁵ La obra citada corresponde a un primer producto del proyecto cofinanciado entre la FIUC y la USB, Medellín, previamente citado y constituye un Estado del Arte Nacional. Se encuentra en prensa.

en diversos estudios que las prácticas de consumo de psicoactivos guardan relación con entornos juveniles identitarios, o sea, que podrían emerger en procesos intersubjetivos.

Según los hallazgos de Arias y cols. (manuscrito presentado para publicación), varios estudios muestran que existe alrededor del consumo de SPA una concepción del mundo y un estilo de vida específico y propio que diferencia a las culturas y a los diferentes grupos juveniles. Las fiestas, por ejemplo, no son vistas solamente como un espacio de consumo, sino como una posibilidad de liberación de lo cotidiano y como una manifestación de la individualidad. De acuerdo con el informe del Estado del Arte referenciado, en los pocos estudios sobre realidades gregarias se pueden leer ciertos elementos comunes: que tanto el grupo como su relación de consumo desempeñan un papel de construcción de identidad, pues se convierten en un espacio que permite la diferenciación del llamado “mundo adulto”.

Así mismo, el grupo se constituye en un espacio en donde se construyen significados que cohesionan a los participantes porque sienten que comparten un estilo de vida propio y singular. En este sentido, la intersubjetividad deja en evidencia las diferencias y puntos de encuentro entre los jóvenes cuando interactúan con sus pares, comparten prácticas y conocimientos que dotan de sentido y significado la relación con las sustancias consumidas y la cohesión del grupo en torno a ellas, así como las subsiguientes conexidades. Como lo explicitan Moral y Ovejero (2006: 242), “se asiste a la (re)emergencia de un ocio recreativo basado en la sobreestimulación, la tendencia a participar en ritualizaciones grupales y la experimentación con drogas iniciativas en condiciones de exacerbación de lo lúdico en espacios vivenciales compartidos”.

Los jóvenes, en tanto actores protagonistas de experiencias de diversa índole, van a ser entendidos por quienes investigan el fenómeno desde las metodologías cualitativas, como sujetos de discurso y con capacidad de objetivar el mundo social en el cual acontecen sus prácticas (Jaramillo, 2003: 52- 57). Para nuestro estudio, sus prácticas sociales están conectadas con el consumo de las drogas que a su vez actúan como mediadoras de relaciones con el otro, entendiéndose en este caso, el grupo de pares, convirtién-

dose así la relación droga (objeto)/sujeto (actor)/grupo de pares (escenario) en un contexto socializador.

Ahora bien, Ghiardo (2003: 129) considera que en torno a la droga se configuran dos discursos: el primero, el oficial, que la relaciona como vicio que conduce por un camino equívoco y cuyo marco legal la cataloga como mala o nociva; el otro discurso es el del sujeto que habla desde su lugar de consumidor, y, por lo tanto, es el que más se acerca al sentido que pueden tener las drogas para los jóvenes en términos de percepciones y simbolizaciones. Esta acepción es propia de la intersubjetividad juvenil, entiéndase como marco de comprensión compartida por los jóvenes. Desde el punto de vista subjetivo de quienes hablan, porque lo viven y representan, introduce en un amplio universo de signos, símbolos y significados que enriquecen la comprensión del valor que tiene para un joven el consumo de sustancias psicoactivas.

Por lo anterior, el conocimiento del fenómeno en mención, se caracteriza por situar los sujetos como protagonistas del acontecer social, portadores de un discurso con sentido que facilita el acceso a las realidades sociales que se pretenden comprender. El conocimiento del sentido de la acción se revela en la construcción significativa que es posible hallar en las tramas subjetivas e intersubjetivas que motivan una pregunta particular en torno a las identidades juveniles y su relación con el consumo de sustancias psicoactivas. Se toma como referencia, el conocimiento expuesto por otros investigadores que buscan comprender la relación de estas prácticas de consumo, las representaciones sociales que subyacen en las mismas y los procesos identitarios a los que contribuyen, si es que lo hacen y que hoy se retoman como punto de partida. Con ello se ofrece un insumo para alimentar la discusión que se podría generar a posteriori acerca del proceso de construcción identitaria en jóvenes de la ciudad de Medellín que consumen sustancias psicoactivas.

2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Las investigaciones advierten que los significados otorgados a las sustancias psicoactivas y a sus efectos están en relación con el contexto social de las prácticas de consumo y con los conocimientos que los

sujetos tienen respecto a las mismas. Para Ghiardo (2003) los jóvenes involucrados le dan un gran significado a los sitios de absorción, ya que propician la cohesión grupal y el consumo compartido, constituyéndose en la oportunidad de vivir experiencias de mayor intensidad, riesgo y emoción.

Estas conclusiones coinciden con las de otras investigaciones en las que se argumenta el significado del consumo para los jóvenes y la valoración que le dan al contexto social en donde la sustancia actúa como agente facilitador de las relaciones sociales: “El sentido y significado del consumo de drogas para los jóvenes rapanui (Chile) se asocia entonces, al sentido de libertad, a la valoración del papel que realiza la droga como facilitadora de los espacios de convivencia social, y a los placeres ligados a los efectos de la droga y que son validados socialmente” (Mancilla, Pereira & Zamora, 2006: 10).

Se puede inferir que la valoración de la droga según los contextos de consumo, deja de ser una mera circunstancia emergente en una cultura local, para entenderse como un acontecimiento amplio que trasciende fronteras territoriales. Por lo mismo, la significación, el sentido y la importancia del contexto social de consumo, es también resultante de representaciones sociales juveniles.

Los hallazgos presentados en las investigaciones anteriores cobran relevancia, en tanto la comprensión del fenómeno en mención parte de la narración que los sujetos realizan de sus vivencias y el sentido que las mismas adquieren y que sirven de insumo para la lectura de procesos identitarios y su construcción en torno al consumo de sustancias psicoactivas (Mancilla, Pereira & Zamora, 2006).

La relación entre el contexto social y la significación que para los sujetos tiene el consumo de sustancias en él, sirve de premisa para iniciar el tratamiento de los vínculos que emergen en los escenarios de consumo entre los participantes. La vinculación entre jóvenes que comparten ciertas prácticas (entre ellas, de consumo de psicoactivos) con ciertos significados ajustados a ellas, genera indicios acerca de la construcción identitaria rastreadas en investigaciones previas ya realizadas según las

cuales “el significado del consumo de SPA está tejido íntimamente con las identidades que les permiten tramitar conexiones contextuales para pertenecer al mundo social, para encontrar y mantener un lugar en donde ser... Significa inicialmente una actividad lúdica que sirve como punto de referencia identitario entre pares y una posibilidad para explorarse a sí mismos en busca de sentido, y de determinadas formas de relación que engendran la llamada identidad del individuo”. (Nensthiel, 2004: 134-135).

Ghiardo (2003) afirma que hay algo entonces que las perspectivas de análisis tradicionales no han alcanzado a cubrir, pese a la variedad de estudios y mediciones que ha motivado el tema jóvenes-drogas. Parece ser que la juventud contemporánea configura un mundo con sentidos propios, distintos o incluso opuestos a los del adulto: algo parecido a una cultura dentro de otra cultura, una (sub) cultura juvenil que se vuelve espacio (material-simbólico), donde las prácticas –el uso de drogas entre ellas– adquieren un sentido que no siempre (o pocas veces) sigue la norma.

3. REFERENTE TEÓRICO

3.1 Sujeto y subjetividad

Los jóvenes son sujetos de significados sobre sus posiciones sociales, prácticas e interacciones con el mundo físico y simbólico del que participan. Según González Rey (2000: 8), un sujeto se expresa de acuerdo a la interpretación que hace de sí y el mundo en el que vive, escapando así a la determinación y cosificación para hacerse realidad a través de la interacción: “el sentido subjetivo lo comprendemos como el conjunto de emociones que se integran en los diferentes procesos y momentos de la existencia del sujeto, ... constituidos en una cualidad que es parte de la emocionalidad que caracteriza al sujeto en esa zona de la experiencia”.

La intersubjetividad, en términos de Fernández C. (citado por Lindon, 2002), funciona como el horizonte sobre el cual lo humano puede ser entendido a través del lenguaje, como referencia de una conciencia colectiva. La comprensión de la intersubjetividad y su lugar en las

prácticas de consumo, brinda la posibilidad de dotar de sentido las dinámicas relacionales que acontecen en la acción de consumo de SPA y la relación que pueden tener con los procesos de construcción identitaria en y entre los jóvenes.

3.2 Juventud

La pregunta sería: ¿cuál es la condición para que la interacción sea ese espacio fértil en el que ocurren las vivencias del sujeto? Wolf (1987, citado en Guber, 2001: 45) plantea que “al comunicarse entre sí la gente informa sobre el contexto y lo define al momento de reportarlo...: el lenguaje ‘hace’ la situación de interacción y define el marco que le da sentido (...) Describir una situación, un hecho, etc. es producir el orden social que esos procedimientos ayudan a describir”. Así pues, los jóvenes van a ser considerados sujetos que dotan de sentido su hacer y que a través del lenguaje interactúan en el mundo y despliegan su carácter subjetivo, son entonces sujetos de discurso, productores de significados, con sus particularidades culturales y psicosociales, como las expuestas por Revilla (2003), Margulis y Urresti (1998), Garcés (2005).

Según Margullis y Urresti (1998: 4) en la sociedad actual la juventud indica, una manera particular de estar en la vida: potencialidades, aspiraciones, requisitos, modalidades, éticas y estéticas. Esta definición nos permite comprender la juventud como un estado en el que se tiene una representación del mundo y en consonancia con eso se asumen actitudes prácticas, creencias, valores, posición política, ideología, elementos que pueden ser considerados como referentes de construcción identitaria, constelados en torno a la condición de juventud.

Por su parte, para Revilla (2003) y Lozano (2003) existen diversas concepciones teóricas coincidentes sobre la juventud, una de las cuales afirma que es “una etapa desprovista de valor real por su carácter transitorio, y que no merece una intervención significativa de preocupación y de recursos” (Lozano, 2003: 12 -19). Existen pues, diferentes perspectivas de juventud y otra la concibe a partir de la categoría de lo dionisíaco, hedonista y lúdico (Moral & Ovejero, 2006).

Así se considera que la juventud si bien constituye una “condición”, no existe per se, sino mediante acuerdos y significados situados e históricos entre sujetos de diferentes condiciones, no solo entre quienes se dicen jóvenes. La condición de juventud no es decidida en términos de heteroreferencia (es decir, por los adultos o la ley) ni autorreferencia (entiéndase por parte de quienes se llaman así mismos jóvenes), sino que en cada sociedad, vía discursos y prácticas, unos y otros, van creando acuerdos que se van modificando con el tiempo acerca de aquello que se inscribe como propio de una “condición” de juventud y de aquello que no lo es. Siendo así, si la juventud resulta de la negociación y construcción social de significados entre actores sociales, la juventud constituye entonces una intersubjetividad a partir de la cual se produce una condición de sujeto, una cualidad de las prácticas del sujeto (lo juvenil).

3.3 El concepto de identidad

Iñiguez (2001: 209- 255) realiza un recorrido teórico del concepto de identidad y plantea un debate interesante en torno al tema: “La identidad es, por encima de todo, un dilema. Un dilema entre la singularidad de uno/a mismo/a y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de la propia persona y la semejanza con los/ as otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser o sentir y la homogeneidad del comportamiento, entre lo uno y lo múltiple. Pero la identidad es también un constructo relativo al contexto sociohistórico en el que se produce, un constructo problemático en su conceptualización y de muy difícil comprensión desde nuestras diferentes formas de teorizar la realidad”.

Así, el concepto de identidad cobra vigencia en la cotidianidad, en el reflejo que el “otro” significa y constituye la alteridad. En palabras de Mead (citado en Garay, 2002: 3), la actividad de la persona es explicada por la doble configuración, así la persona es descrita en términos interactivos como algo que se establece de forma *dialéctica entre lo que se denomina “mi” y “yo”*. En términos de identidad, Goffman (citado en Garay, 2002: 7) entiende que como producto social, la identidad personal no puede ser definida mediante atributos sustanciales, sino únicamente ocasionales. Las personas representan dos roles: el de actor/actriz que genera impresiones y el personaje que evocará la actuación.

La identidad es relación y se produce en referencia a lo que es propio y común en torno a lo que nos identifica y en referencia a lo extraño, lo que diferencia. Por ende, la identidad no se circunscribe a límites rígidos característicos de un único proyecto, cada pertenencia ubica dentro de un contexto relacional con otros a quienes se consideran semejantes y se diferencian de aquellos que dentro de ese marco de referencia son considerados no semejantes. Allí, cuando y donde se comparte una pertenencia, unas prácticas y unos referentes comunes, se construye una identidad en torno a un nosotros, que a su vez habrá de ser percibido, reconocido y significado como los otros de otros.

3.4 Representaciones sociales

Las representaciones sociales se entienden como conjuntos dinámicos, de saberes compartidos por un colectivo; su función es la de producir comportamientos y relaciones con el medio, por tanto, se refiere a una acción que influye sobre ambos y no a una reproducción de estos comportamientos o relaciones ni a una reacción a un estímulo exterior dado (Moscovici, 1986). Las representaciones sociales podrían ser caracterizadas como el sustrato conceptual sobre el que las prácticas se soportan, permiten accionar sobre el mundo social toda vez que a través de la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno, se construyen contenidos que se organizan de manera coherente. En palabras de Jodelet (1988: 215) puede considerarse como la “teoría” mediante la que personas y grupos obtienen una lectura de la realidad y, además, toman una determinada posición en relación a ella.

3.5 Prácticas sociales

Según Alvarado (2003) la experiencia humana da cuenta de un ser en continua relación con su entorno; el hombre actúa y a través de su movimiento va construyendo redes de relación, regulando su conducta en sociedad a través de la historia y de los contextos particulares en que ésta ocurre. Para Schutz (1993, citado en Alvarado, 2003: 303), “el escenario en el que transcurre la acción social es el mundo de sentido común o de la vida diaria”.

Siguiendo a Schutz (1993) es interesante mencionar que la conducta humana se transforma en acción cuando se devela sentido subjetivo para quien la realiza; entonces si una práctica sugiere acción, su comprensión sería propiciada por el sentido que el actor le otorga a la misma y ese sentido no le viene naturalmente, sino que se produce en la interacción social.

Esta interacción acontece en medio de relaciones, por tanto, la exploración y el conocimiento de las realidades sociales son posibles a través de las prácticas que se escenifican en dichas interacciones cotidianas y dada la subjetividad desde la que se actúa, varían en matices y dimensiones. A su vez, las prácticas sociales se hacen posibles en tanto constituyen e instituyen simultáneamente representaciones sociales, entendidas como conocimientos orientadores de la acción. Por ende, es en la vida cotidiana, donde las prácticas sociales pueden ser representaciones concretas, dentro de ellas, la experiencia intersubjetiva puede considerarse como el vehículo para acceder a la comprensión de la realidad que los seres humanos vivencian (Abric, 2001). Compartir ciertas prácticas y sus respectivos sentidos es un indicador innegable de construcciones identitarias de carácter psicosocial, en cuanto se constituyen en aglutinadoras de subjetividades.

La relación que podría establecerse entre los conceptos revisados anteriormente es considerada estrecha y siempre articulada; las representaciones sociales son el soporte cognoscitivo y valorativo que permite al portador dotar de sentido a las prácticas sociales que acontecen entre los actores y que dan cuenta de similitudes y diferencias que pueden generar, en esta línea de pensamiento, procesos de construcción identitaria (Banch, 2000). En este contexto el joven será el actor (sujeto) que produce un conocimiento específico en torno a las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas y a partir de dicho conocimiento se rastrearán indicios de construcción identitaria.

4. METODOLOGÍA

La investigación se realiza en el marco del paradigma constructivista (Lincon y Guba, 2000) y sigue un modelo cualitativo (González Rey, 2000),

toda vez que se ocupa de los significados construidos por los jóvenes acerca de las experiencias y la participación en los eventos de rumba electrónica. Para ello se acude inicialmente a la observación; a través de esta técnica, los investigadores toman contacto con los escenarios, las prácticas en ellos expresadas, las formas de interacción entre los jóvenes para acceder entonces al marco de referencia juvenil. Igualmente propició el establecimiento de contactos con porteros y colaboradores (Rodríguez, 1996). A través de la mediación dialógica y con consentimiento informado se establece el vínculo investigador - sujeto de investigación.

El muestreo seguido es intencional y situacional (Martínez, 2006), a partir de la fase de vagabundeo y de identificación de porteros (Rodríguez, 1996), que ofrecen un panorama general, y del contacto con los jóvenes con quienes posteriormente ya desde su condición de expertos, permiten información más detallada sobre su experiencia en el entorno de la rumba "rave". Los colaboradores son considerados idóneos por su experticia en la historia, uso y conocimiento de los escenarios; sin embargo, no se pretende asegurar la completa cobertura del rango y variación de posibilidades de la realidad juvenil construida respecto al fenómeno de estudio. Los mismos testimonios de los que dan cuenta son relativos, ya que están sujetos a las experiencias compartidas por quienes constituyen grupos de referencia donde participan cada uno de los colaboradores y a un momento específico de la historia de vida de quien habla. El número de colaboradores es de doce, que van a ser mencionados en el texto con un número asignado por los investigadores, para obviar la omisión de sus nombres.

Las grandes categorías de análisis tomadas en cuenta para la investigación son: dimensiones subjetivas de la identidad, prácticas y representaciones sociales. La validación se realiza siguiendo dos criterios con expertos conocedores de los ambientes "rave" y un especialista en lo relacionado con el uso de sustancias psicoactivas de la ciudad de Medellín con quienes se validaron las interpretaciones; en segunda instancia se hace una triangulación de técnicas (observación y entrevistas) y la triangulación de informantes.

Las entrevistas se realizan fuera de los escenarios de consumo. Son grabadas con previa autorización, transcritas y posteriormente codificadas

y sistematizadas a través de un archivo plano de Excel, donde se definen categorías analíticas, de estudio y emergentes; lo anterior permite llegar a niveles de comprensión expuestos en el presente texto, sin lograr la saturación de las categorías. En consecuencia, no da cuenta de la totalidad sino de lo que emerge, es decir, se ciñe a lo planteado por los actores que colaboraron en la investigación. En ese sentido, invoca el principio de transferibilidad (Martínez, 2006), que acepta la existencia de otros puntos de vista, prácticas o experiencias no contempladas que no alcanzaron a ser capturadas.

El análisis se realiza a partir de la reducción de datos (Martínez, 2006) y el abordaje de la identidad se hace a partir de las narraciones que hacen los sujetos sobre las experiencias de su vida cotidiana; se acepta que la identidad se revela por la vía del lenguaje (Ricoeur, 1996), y si se habla de lo psicosocial en particular, este se produce por la vía de los procesos relacionales y discursivos y por las construcciones intersubjetivas.

5. PRODUCCIÓN DEL ESTUDIO

Los testimonios de jóvenes que consumen sustancias psicoactivas de diseño (Nateras, 2001: 31-34) en la ciudad de Medellín, presentan indicios de una construcción identitaria en torno a esta actividad y a las prácticas de agregación que sirven de precondition para ello; como consumidores de estas sustancias se observa que la identidad psicosocial se realiza a través de la adscripción a una propuesta cargada de matices simbólicos en un marco cultural, de la significación que se le da a la utilización de las sustancias, de la interacción, de la identificación y de la diferenciación social, en escenarios y/o eventos de carácter lúdico y de diversión (Valenzuela, 2000).

A su vez, los espacios sociales de agregación juvenil (en los cuales el uso de psicoactivos es una actividad) se construyen a través de todas las relaciones que se gestan y, más allá de un territorio físico, se constituyen en escenarios de “comunidades de sentido” (Jariego, 2004: 189- 195), o en términos de Maffesoli (1990: 38) “comunidades emocionales” p. 38, en las que la comunicación (vía conversación) y las demás prácticas compartidas, serían vehículos y a la vez fábricas de significaciones y

sentidos para quienes habitan dichos espacios, constituyendo por ende una intersubjetividad juvenil específica.

5.1 Sentirnos amigos. Signos y expresiones de una forma de juventud

Durante las dos últimas décadas se observan nuevos modos de ser joven a través de la emergencia de tramas de relación en las que las subjetividades juveniles se reconstruyen en relación a situaciones políticas, artísticas, musicales, religiosas, entre otras (Erazo, 2005: 98- 99). Emergen entonces expresiones culturales juveniles, que en las comunidades de sentido creadas en torno a la música conocida en este estudio como electrónica⁶, van constituyendo una “cultura electrónica”⁷. Las prácticas que se articulan y argumentan en relación con valores, ritos, identificaciones, representaciones y consumos, y que a su vez configuran una lógica cargada de sentidos y expresiones de la condición de juventud, ponen de manifiesto la adscripción de quienes se integran a dicha propuesta cultural.

Sin embargo, el conocimiento social que al respecto circula entre los jóvenes participantes, evidencia que el término *after party* no es un signo único y común. Para denominar aspectos relativos a los encuentros juveniles en torno a la música electrónica, las expresiones como fiesta o rumba son también de uso frecuente para designar este tipo de eventos:

“... After party es un término que aún se utiliza aunque ya no es muy popular (...) lo fue hace, según mi experiencia, hace unos seis años, (...) actualmente ya no se dice tanto after party, sino mas bien, party... (...) Actualmente

⁶ Se utiliza este término para designar de manera sintética pero imprecisa a varios estilos musicales que comparten ciertos patrones comunes como son el house, el tecno, el industrial y el trance. La raíz es el techno del que se recogen elementos de creación basados en sintetizadores y samplers, convirtiéndola en el padre de la música electrónica (Ver: Fernández, Walter. Glosario/enriquezca su vocabulario... y aprenda de paso. (28-10-2004) en: tricolrock.com, consultado en septiembre de 2007).

⁷ La cultura electrónica es aquella que se entiende a partir de signos de uso común entre los jóvenes como “rave” o “after party” y que tiene su historia desde fines de los ochenta en Inglaterra. La música es creada electrónicamente y se acepta en promedio a 120 *beats* por minuto ya que simula el latido del corazón. (Camarotti & Kornblit, 2005).

utilizan esa palabra para referirse a estas fiestas como party, que vamos a la fiesta, a la rumba, al toque”. COLABORADOR 3.

Considerando la pluralidad terminológica *–rave, after party, fiesta, rumba, toque–*, la intención manifiesta que convoca el encuentro de los jóvenes para reunirse y entrar en una relación de consumo de la música electrónica, es el carácter lúdico de dichos espacios y la posibilidad de compartir y hacer comunidad; así lo testimonian los jóvenes cuando se expresan acerca de los intereses comunes para asistir a la fiesta:

“... Con un fin en común y es estar en la fiesta, «sollarse» la rumba y estar todos como en esa comunidad de música”. COLABORADOR 3.

“... Que todos estemos en grupo y todos estemos compartiendo”. COLABORADOR 1.

“... Entonces ese es como el hecho de la rumba electrónica. ¡Compartir!, claro, con los amigos, pasarla bien, eso es lo que le gusta a uno de la rumba electrónica”. COLABORADOR 2.

“Es un lugar de encuentro de jóvenes, de gente que tiene el mismo ideal que es la música, y de «sollarse» momentos”. COLABORADOR 3.

Pero hay algo más que emana de la subjetividad juvenil. Los testimonios, recogidos in situ, nos plantean un reto: descubrir la articulación de lo individual y lo relacional. De un lado, la intención se dirige al disfrute individualizado («sollarse» la rumba) y de otro, hacerlo en comunidad (“fin común”, “en grupo”, “con el mismo ideal”, “compartiendo”). Es como si no se perdiera la conciencia de que en compañía se individualúan, más la amalgama parece ser el gusto común que los hace sentirse uno y varios a la vez. No hay un solo sentido, son varios y difíciles de asir, pero se devela algo: estar, sentir, gustar ser jóvenes.

Desde lejos, pueden ser vistos, al integrarse en este tipo de eventos, como una sumatoria de individualidades, empero, más allá de esa suma, constituyen comunidades de gusto e intereses que identifican a quienes son partícipes, aunque también se plantea la fugacidad de esas vinculaciones (Costa & Pérez, 1996). La posibilidad de compartir gustos va configurando referentes compartidos en los que existe un sentido del “nosotros” que instituye categorialmente la existencia de “otros” diferentes, que pueden ser otros jóvenes o los adultos (Tajfel, 1984).

La participación está determinada por el sentido de pertenencia y decide el sentido de comunidad (Pons, Grande, Gil-Lacruz y Marín, 1996). Por lo tanto, no es de extrañar la fuerza de una preferencia por este modo de agregamiento alrededor de la rumba, sobre la cual los jóvenes expresan: “*vamos a estar todos en el mismo cuento*”, implicando las prácticas compartidas que permiten asir y fortalecer esa pertenencia. Cuando todos van a estar, van construyendo un sentido de comunidad que establece la referencia para el anclaje de adscripciones identitarias, ya que se construye un “nosotros” que se diferencia de “otros”. La rumba electrónica adquiere el carácter de espacio de sociabilidad, reconocimiento social, conocimiento del otro y lo otro, espacio comunitario (así sea fugaz) y de disfrute personal.

Por su parte, la música es objeto de un gusto que se comparte y que posibilita la agregación de jóvenes en a la fiesta, pues en ella es infaltable. Uno de los jóvenes manifiesta que acude al *party*.

“Para encontrarse con gente que no ve o amigos que comparten un mismo ideal que sería en este caso la música”. COLABORADOR 3.

No debe olvidarse que los gustos musicales no son libres, están condicionados y adquirirán su sentido en el contexto social donde ocurren los procesos de interacción que se producen en su seno y teniendo en cuenta los condicionantes sociales de cada uno de los actores que participan de estas interacciones (Megías & Rodríguez, 2002, citados en Hormigos & Cabello, 2001: 263).

Por lo tanto, aquellas ideas y objetos compartidos son a su vez dotados de un valor simbólico frente al cual se reconocen. Si a esto se le añade el valor que posee el sentido de comunidad (Jariego, 2004: 190) que se va formando cuando se descubren próximos en gustos, hay razones para plantear que se van construyendo adscripciones identitarias con dos ejes articuladores: el disfrute y la diversión (Agulló, 1998: 156).

5.2 “Si no lo vivís no lo entendés”.

El valor de la experiencia propia

“Este es un lugar paradójico, es de todos y no es de nadie, todos están acompañados y siempre están solos, esta música no dice nada y lo dice todo”.
Nota del trabajo de campo, “Party” con Paul van Dyck, junio de 2006.

Los *after party*s son vistos como la liberación de lo cotidiano y manifestación de la individualidad (Granados y Munive, 2001) y se presenta una asociación entre el consumo de éxtasis, el disfrute de la música, las emociones del baile, la participación en las discotecas, la capacidad de consumo, un estilo de vida⁸ y una concepción del mundo de los jóvenes. (Cartagena y cols., 2004). Precisamente, acerca de las sustancias de consumo se construyen representaciones sociales compartidas que se mueven en torno a esquemas centrales como la individualidad de la elección o el carácter cultural y generalizado entre miembros de una categoría social. (Bermúdez, 2001: 8).

“Eb... mira, es que cada uno asume el cuento de las drogas muy individual”.
COLABORADOR 9.

“Eso se vuelve como un estilo de vida...”. COLABORADOR 2.

La rumba es el pretexto. En ella se van instituyendo prácticas de asociación juvenil y de disfrute personal. Por lo tanto, es una práctica social situada y significada. A la vez, la rumba es una práctica de diversión que representa un momento para integrar actividades diversas, pero articuladas por el sentido de compartir en compañía: baile, disfrute de música y uso de drogas, todas con una tendencia hacia el goce individual (Camarotti y Kornblit, 2005). Como práctica, el uso de sustancias (“la droga” para los jóvenes) constituye un soporte fundamental de representaciones sociales sobre la cultura electrónica; la imagen se hace evidente:

⁸ Miles 2000, citado en Gómez, C, García-Millá, M. y Ripol-Millet, A. 2004, “propone definir los estilos de vida como aquellas culturas vividas en las cuales los individuos expresan activamente sus identidades en relación con sus posiciones respecto a la cultura dominante”.

“Yo pienso que la droga, en la cultura electrónica hace parte de esta cultura, porque yo siento que el 100% de las personas que pertenecen a ese mundo, les gustan las drogas poquita, mucha, como sea, pero les gusta”. COLABORADOR 1.

La revisión bibliográfica y los testimonios advierten que el consumo de sustancias psicoactivas se hace presente en este tipo de escenarios y que el éxtasis es una de las más representativas, según Navarrete (1998) ha sido llamada la “droga socializante” o “droga del amor” (Nateras, 2001: 31). Y así lo expresan los siguientes fragmentos:

“Todo el efecto que hace es que lo pone a uno muy sociable, lo pone a uno muy alegre, lo anima mucho a hablar, lo pone sensible, lo pone, todo paz y amor, feliz, todo paz y amor, pues, y música electrónica”. Colaborador 2.
“Se reúnen para el uso de drogas, de sustancias psicoactivas...”. COLABORADOR 3.
“... Es simplemente usar el éxtasis para no cansarme y para sentirme muy alegre...”. COLABORADOR 3

Como representación social, el consumo distingue a los sujetos: simboliza su pertenencia social y cultural; para los participantes es el éxtasis el que da sentido a la rumba electrónica.

“Si vos pensás en rumba electrónica inmediatamente se te viene a la cabeza pepas, «popper» ácidos, marihuana o lo que sea”. COLABORADOR 1.
“Entonces siempre que uno piensa en rumba que viene un DJ internacional o que hay una rumba en tal parte, hay un «rave»; ya uno ya tiene eso en la cabeza (SPA)”. COLABORADOR 2.
“(El éxtasis) es el motorcito que mueve la rumba”. COLABORADOR 4.

Los estímulos como las luces, colores, sonidos, olores y sabores aumentan el potencial del éxtasis; debido a la sensibilidad táctil y auditiva, se producen sensaciones de placer y tranquilidad y la consiguiente disminución del miedo. Todo esto se asocia a los sitios donde se escucha música electrónica “permitiendo que se produzcan nuevas emociones como la del sentido de pertenencia al grupo y los sitios frecuentados” (Contreras y cols., 2003: 67).

“... Estás con ese grupo de gente pero tu te «sollas» la música muy interiormente, muy a tu estilo (...) La gente baila con su interior, se baila con lo que uno va sintiendo, con lo que va escuchando”. Colaborador 3.

“... Es que lo primordial es la euforia, es como la base de la pepa”. COLABORADOR 2.

La práctica de consumo de éxtasis, asociada con las representaciones compartidas en la fiesta y la música electrónica, es también formadora de imágenes y creencias que la legitiman. Es, en otras palabras, el efecto de promesa autocumplida lo que experimentan los participantes: vivir intensamente desde “el interior” y con la fuerza que produce el efecto de la sustancia consumida para realizar la armonía buscada. Por ello solo la experiencia propia es suficiente para descubrir la grandeza de las sensaciones.

“Hasta que la gente no sepa qué es eso, definitivamente no va a evolucionar mucho más, o sea, no solo es que se metan en el cuento; ese no es el hecho tampoco; el hecho es que sepan también qué es eso para que tampoco juzguen”. COLABORADOR 1.

5.3 El anhelo de lo bello: brillos y colores de una pasarela exclusiva y excluyente

“Faltaba el tapete rojo para tanta estrella sin firmamento: presentadores de farándula, modelos, actores, propios y extraños. La sensación en el «lobby», era como estar en un Hollywood criollo, donde la extravagancia hacía del lugar un ambiente farandulero, y por momentos caricaturesco...”

Nota de trabajo de campo, «Party» de Paul van Dyck, 2006.

En cuanto al atuendo de los/las jóvenes que asisten a las fiestas o rumbas, el uso de pequeñas prendas brillantes que cubren muy pocas partes de su cuerpo, constituye un elemento simbólico significativo, además del uso de accesorios como luces y “mirella” sobre la piel. “A partir de esto se forman vínculos sociales ya que es en este momento cuando se acercan los hombres con su baile similar intentando formar una sensualidad común (Contreras y cols., 2003). Los testimonios dan cuenta no solo de la expresión de los jóvenes a través de sus atuendos, sino que también incluye sus percepciones y el significado que tienen en una rumba:

“Uno sí ve a la persona «fashion» y organizada para la ocasión...” COLABORADOR 3.

“La gente que también va a la rumba electrónica en qué piensa... en la moda, entonces ¿qué hace? Conseguirse la mejor ropa, la ropa de diseñador (...). En este tipo de rumba electrónica se ve mucha farándula (...) los tipos que van son espectaculares, las viejas son espectaculares”. COLABORADOR 2.

De ahí que la rumba electrónica sea considerada como un espacio exclusivo y de visibilización social (Camarotti & Kornblit, 2005: 331) que, interpretado por los/las jóvenes, les permite sentirse reconocidos, a partir de la valoración de su apariencia; con ella pueden, a su vez, establecer diferenciaciones con otras culturas juveniles y otros grupos humanos y hasta construir representaciones de exclusividad:

“Como cuando usted se va por ejemplo a un lugar «cross-over» a rumbear pues allá vas a ver viejas de barrio. O sea gente muy común; en cambio este tipo de rumba no trae gente tan común”. COLABORADOR 1.

La adscripción identitaria a este tipo de movimientos incorporaría los elementos estéticos, convertidos ahora en referentes de diferenciación y exclusividad, con los cuales el/la joven prefiere y valora lo bello y exclusivo, pues se identifica con este tipo de expresiones (Urteaga, 1998). En cuanto a la exclusividad, el siguiente testimonio da cuenta de la representación social compartida entre los jóvenes sobre el acceso a este tipo de eventos:

“La rumba electrónica... es que no es asequible para todo el mundo. Eso es lo que tiene, o sea, mantener un estilo de vida consumiendo drogas, yendo a rumbas electrónicas, yendo a discotecas, no es para cualquier persona, porque tiene que tener una base económica para poder asistir a ese tipo de eventos y para poder consumir mucho más porque la droga siempre es costosa”. COLABORADOR 2.

En trabajos de campo realizados en el transcurso del estudio se describe la percepción del investigador al acceder a la escena electrónica que recrea los elementos mencionados como la estética y su importancia en este tipo de eventos:

“La pasarela de colores, brillos y piel fue protagonizada por mujeres con cuerpos esculturales, de pieles tersas y doradas que apenas alcanzaban a cubrirse con unos trajes muy pequeños. Zapatos de tacón que alargaban estaturas entre 6 y 12 centímetros, minifaldas, «shorts», escotes pronunciados que impiden el uso del «brasier», maquillaje brillante entre sutil y fuerte, cabellos lisos, algunos rizados y todo en su punto, como si el evento más que un espacio musical fuera un reinado. Un reinado donde la silicona manda la parada, mucho plástico en los cuerpos de las mujeres que se exhiben ante los hombres que las siguen con miradas devoradoras. La vitrina aparte de ser una exhibición ante lo masculino, es también una oportunidad para tomar nota de las ‘pintas’ que otras mujeres llevan y que son exóticas, multicolores, brillantes”.

Nota de trabajo de campo, «Party» de Paul van Dyck, 2006

Una pasarela donde el color y brillo permiten la visibilización y el reconocimiento, un espacio que se significa y se valora en torno a elementos estéticos que le otorgan al espacio construido socialmente, la magia de lo bello y lo llamativo. Un espacio para iguales y no para diferentes: los comunes.

5.4 El espacio significado. La rumba, un escenario de consumo

“Pues el “consumismo” está en todo pues, en todo, todo, todo, y esa rumba hace parte de eso, de consumir, consumir drogas, consumir...”.

COLABORADOR 1.

El consumo* constituye una práctica social articulada a otras prácticas sociales alternas y complementarias. La sociabilidad es también una práctica juvenil, en o a través de ella, se comparte, se forman comunidades de gusto o comunidades de sentido. No es una actividad aislada y descontextualizada sino por el contrario, se efectúa en contextos en los que se producen y reproducen sentidos juveniles, algunos de los cuales tienen relación con las mismas sustancias (Bourdieu, 1998, citado en Bermúdez, 2001: 8).

* “El consumo ha dejado de ser visto como un proceso meramente económico y utilitario, para ser conceptualizado como un proceso social que implica símbolos y signos culturales y un elemento importante en la construcción simbólica de las identidades y diferencias individuales y colectivas” (Bocock, 1993; Bourdieu; 1990; 1998, citados en Bermúdez, 2001: 2).

Los/las jóvenes integran en su repertorio discursivo, alusiones a las sustancias que consumen en las rumbas más que con el objeto de describir, con la intención de mostrar sus conocimientos sobre la escena:

“Éxtasis... pues mezclado con cuanto licor, ron, aguardiente, lo que apareciera sinceramente de licor y mucho cigarrillo... cigarrillo demasiado”. COLABORADOR 5.

“... Bueno, eeehh... se encuentra el licor, cigarrillo, marihuana, encuentras cocaína, pepas, encuentras ácidos, éxtasis, encuentras quetamina que es un tipo de anestesia para caballos, es bien fuerte, encuentras prácticamente eso... «popper» también encuentras, que es una sustancia volátil... se encuentra mucho eso...”. COLABORADOR 3.

En la producción de un escenario social como territorio juvenil, rumba electrónica en este caso, múltiples consumos e intercambios se transforman en prácticas sociales que implican simultáneamente: el uso de sustancias psicoactivas, la música, la moda, el licor, cigarrillos, el espacio físico, el agua, los confites, energizantes, entre otros mediadores al servicio de la diversión, el disfrute y de la sociabilidad juvenil (Camarotti & Kornblit, 2005: 313).

“Yo antes... veía gente que se ponía chupos en la boca porque un efecto secundario de la anfetamina es que tus mandíbulas se mueven mucho y... tus dientes empiezan a morder mucho, como una especie de brucismo, que es incontrolable por el efecto secundario de la droga; entonces se ponen chupos para no morderse; a veces necesitan morder cosas como Bom bom bun, chicles, alguna goma, algo que les calme esas mordidas... Uno lleva el agua para no deshidratarse, lo acompañan con trago, con alguna gaseosa, con algún energizante, se utiliza mucho el energizante más que todo para sentirte bien y no sentirte cansado...”. COLABORADOR 3.

Mediante el consumo de sustancias psicoactivas con otros, el sujeto juvenil se va integrando en redes de intercambio simbólico a la vez que va diferenciándose e individuándose. El reconocimiento de sensaciones individualizadoras resulta directamente con la manera como construye la narración de la experiencia vivida. La atribución de efectos específicos a la ingesta de la sustancia psicoactiva elegida, refleja la creencia en unos

poderes especiales con las cuales “ella permite una experiencia perceptiva profunda” y los/las jóvenes vivencian estados íntimos de conexión consigo mismos (Jariego, 2004: 189- 195), entiéndase estados alterados de conciencia (Grof, 1988).

“... Demasiado, demasiado... Por ejemplo, tú te tomas un éxtasis y sientes que la piel, como si se te abrieran los poros, como tú estás tan contento y escuchas música, muy buena música...”. COLABORADOR 1.

La rumba se plantea como un escenario de tolerancia social entre iguales. Esto contribuye a la conformación de esas comunidades de sentido antes mencionadas. Los significados derivados de las representaciones sociales compartidas acerca de lo que es consumir psicoactivos y de lo que son los espacios para tal actividad, crean ese entorno intersubjetivo donde se simboliza como legítima y propia la actividad de consumo...

“Es un espacio donde nadie te va a mirar mal ni te va recriminar porque estás sacando un «bareto» o cualquier cosa...”. COLABORADOR 3.

Consumir con libertad, esa es otra de las premisas valorativas y socio-cognitivas que funcionan como basamento de representaciones sociales sobre el espacio o entorno de consumo. Se cree en aquello que se desea y se desea aquello que se vive. El espacio de consumo es una construcción compartida, la tolerancia es derivación de un mandato colectivo. La libertad es la razón de ser del ocio.

Así, los espacios de diversión son significados como escenarios de consumos diversos y de prácticas sociales de sociabilidad y exclusividad simultáneas. En cuanto consumos, son de carácter cultural, aunque los participantes son sujetos despreocupados y libres, en tanto la vida deba ser vivida con toda intensidad y sin rodeos (Cartagena y cols., 2004). Así, no solo los/las jóvenes perciben que los consumos se presentan en un espacio de rumba o fiesta, sino que los sitúan como parte de la vida cotidiana:

La condición de “consumidor” es naturalizada por las imágenes juveniles y consumir es parte de la vida cotidiana de “todo joven en Me-

dellín”; el consumo es representado como un proceso vital que cuando se asume conlleva a “crecer”, a madurar.

“Todo joven en Medellín, casi todo, es consumidor de alguna cosa, de algún tipo de droga, bien sea alcohol, dígase de cigarrillo, dígase de las sustancias clasificadas, o si no es adicto a la alimentación, a la comida; otras dejan de comer, cierto, parte de crecer es asumir experiencias como esa”. COLABORADOR 9.

Ser joven se constituye en referente de muchos, la condición de juventud parece que amparara una serie de prácticas sociales de consumo, pero por lo mismo, aseguraría la credibilidad de sus afirmaciones. Por ser jóvenes se permiten nombrarse en el marco de las generalizaciones sobre los/las jóvenes. La juventud funciona como intersubjetividad.

5.5 Más que un *beat*, un posición política de corazón

Los/las jóvenes no solo están en esos escenarios para divertirse sino porque políticamente se sienten partícipes y dueños de la situación. Allí en la rumba no son invitados de segunda clase, aunque ellos no eludan el discernimiento sobre los intereses que también se esconden en este tipo de eventos que podrían ser negocios, intercambios comerciales o ciertas formas de alineación, donde las culturas juveniles van formando “formas de participación política no institucionalizada” (Erazo, 2005: 98- 99).

La expresión de un colaborador nos da cuenta de una reflexión que implica por demás una crítica al sistema político-económico, que es percibido como impotente para brindar a los jóvenes mejores posibilidades de calidad de vida:

“Tendríamos que citar varios aspectos, entre ellos, básicamente el contexto socio cultural en el que nos desarrollamos. Si las personas tuvieran oportunidades para desarrollar todas sus expectativas muy seguramente estuvieran muy ocupadas o estaríamos muy ocupados en alcanzar ese desarrollo integral que las capacidades de cada uno le pueden dar; al no tener posibilidades, porque el contexto no las brinda, pues... Hay que generar una reflexión en torno a aceptar primero la falta de oportunidades que hay y frente a eso, generar un estilo de vida, aprender a convivir con eso. Seamos sinceros: en Colombia nosotros los jóvenes crecemos con las alas cortadas”. COLABORADOR 9.

Ante las limitaciones que perciben del sistema social, entre los/las jóvenes se construyen espacios para expresar su descontento y en ellos sitúan límites inaccesibles para el control oficial. Las rumbas se convierten en espacios para el desahogo ante la uniformidad, para las identidades y las resistencias juveniles, que se amparan en lo cultural, lo que de hecho es también político, pues la norma y el juicio moral del otro generalizado, el del discurso sobre la droga (Ghiardo, 2003), “desaparecen” y conductas, que fuera de estos límites serían juzgadas, incluso judicializadas como el consumo de sustancias, son toleradas sin ocultamientos; no existe persecución sobre ellas. Son espacios que se han creado –cultural, social, política y económicamente- para el libre consumo de sustancias (Camarrotti & Kornblit, 2005: 323).

Las rumbas son espacios autónomos, en donde se percibe que la agregación juvenil va convirtiéndose en un continente diferenciado que permite la construcción de “nichos culturales” (Urteaga, 1998). Las representaciones sociales que pueden encontrarse comúnmente de quienes consumen sustancias psicoactivas, llevan a observar esa diferenciación entre quienes no lo hacen:

“¡Ah! no sé, que eso está atravesado por lo moral y que el consumo es del ladrón, es del malo”. COLABORADOR 9.

“Sí, obviamente es pasado por un proceso moral y social muy grande, porque el que es un consumidor es un delincuente, es un desempleado, ¿cierto? y no es así”. COLABORADOR 6.

Se anulan en este espacio los condicionamientos morales, los jóvenes diluyen el prejuicio y comprenden que no es la droga en sí el problema, sino quien la consume y cómo lo haga y cada quien tendrá motivos diferentes para hacerlo de acuerdo a su contexto social:

“La gente está en el mismo cuento, nadie te discrimina”. Colaborador 3.

“Creo que eso es muy complejo muy particular, muy subjetivo, creo que cada persona tiene una motivación, que la lleva a tener un consumo”. COLABORADOR 4.

Emerge en los jóvenes, la posibilidad de realizar una lectura de su participación social y se reconoce que tienden a asociar drogas y delincuencia,

y si bien no se descarta que existen quienes consumen y participan de actos al margen de la ley, es necesario expresar también que “no todo el que consume es malo” y que ese no es siempre una constante.

SÍNTESIS: La búsqueda de armonía: una identidad alrededor del consumo de psicoactivos.

Concluir no implica cerrar, sino abrir discusiones que susciten reflexiones susceptibles de ser leídas en un contexto local que a nuestro juicio reclama una comprensión y no una explicación de los fenómenos sociales emergentes. La “cultura electrónica” en Medellín evidencia tramas intersubjetivas y nuevas maneras de expresión por parte de los/las jóvenes, quienes más allá del ambiente festivo y el uso de sustancias, revelan necesidades, propuestas estéticas, inclusiones y exclusiones sociales de quienes se adscriben en dicha propuesta que los sitúan cultural en un lugar de privilegio, disfrute, exclusividad e individualidad diluida a través de las expresiones del cuerpo (como el baile y la moda), los amigos, y la alteración de los estados de conciencia (Grof, 1988) y percepción con sustancias psicoactivas, en colectividades o agregaciones.

En otras palabras, lo que se construye en y con la cultura electrónica son estilos de vida. Ya Catalán Rivas (2001) planteaba que en la fase juvenil y en contextos de consumo cultural, las prácticas de uso de drogas no son banales ni gratuitos, tienen razón y sentido; son generadores de identidad grupal tal como son la música, el vestuario y todos los símbolos que distinguen un “estilo de vida” que se escurre en los “tiempos libres” de los intersticios que dejan los espacios institucionales homogeneizadores. Agrega que los estilos de vida tienen cinco ejes sobre los que gira la vida diaria: las relaciones, las imágenes, disfraces, los gestos y lenguajes, las culturas de referencias. El estilo de vida viene a ser la llave maestra: todas esas conductas que a los ojos de los “viejos” se hacen incomprensibles, encuentran su luz en un sentido de identidad colectiva juvenil. Este período de fuerte identificación con el grupo es un momento necesario para la construcción de la identidad individual, es humano que así sea.

Ello se evidencia en el testimonio del colaborador cuando dice:

“Pues el “consumismo” está en todo pues, en todo, todo, todo, y esa rumba hace parte de eso, de consumir, consumir drogas, consumir... Eso se vuelve como un estilo de vida, ¿sí me entiendes? Con responsabilidad por supuesto (risas)”. COLABORADOR I.

La idea de adscripciones identitarias (Reguillo, 2001) vinculadas a los eventos de música electrónica, según el concepto de comunidad de sentido de Jariego (2004); permite comprender el discurso juvenil acerca de dichos escenarios y de las prácticas sociales que en ellos acontecen. Así, la participación está orientada a compartir con otros, ser en común con otros que adquieren el carácter de amigos, basándose en los referentes simbólicos juveniles de la experiencia de compartir un gusto común por la música y de disfrutar colectivamente de vivencias íntimas, acompañadas de otras prácticas sociales como son el baile y el consumo de sustancias psicoactivas.

Por lo tanto; se puede decir que la rumba electrónica es un espacio de sociabilidad, de reconocimiento social, de conocimiento del otro y lo otro y de disfrute personal, dado que como posibilidad de identidad social se constituye en un elemento clave de la realidad subjetiva y por su relación dialéctica con la sociedad.

La identidad se forma por procesos sociales y como lo argumenta Ovejero (2004), las personas tienen una identidad social, porque el mero hecho de pertenecer a un grupo produce una identidad social. Y puesto que todos pertenecen simultáneamente a más de un grupo (familiar, deportivo, político, religioso, artístico, etc.), entonces la adscripción de los jóvenes de Medellín a una propuesta cultural como es la música electrónica daría por el simple hecho de sentirse perteneciente a ella, una identidad psicossocial” (Herrera & Prats citados en Ovejero, 1995: 401).

Al definir la condición de juventud se había mencionado como una manera particular de estar en la vida que implicaba creencias, estéticas, valores, posición política, etc.; de esta manera, al intentar la búsqueda de un referente identitario en jóvenes se podría pensar que las identidades generan también diferentes maneras de ver la realidad que los rodea. O sea, que las representaciones particulares del mundo, “significan

que junto a la identificación con un grupo que contribuye a definir la identidad social, se desarrollan unas representaciones sociales o conjunto de creencias, valores, e ideas compartidas colectivamente, asociadas a dicha identidad". (Herrera & Prats citados en Ovejero, 1995: 401). De lo anterior y en relación a este estudio, para los jóvenes que se adscriben a proyectos culturales en torno a la música electrónica, sus propuestas se convierten en estilo de vida, en una búsqueda de estados de paz, amor y alegría que dicen encontrarlos en este tipo de eventos y a través del consumo de sustancias psicoactivas, con los que encuentran su intimidad, disfrutar de su cuerpo y de las sensaciones que les genera como son de expansión, sensibilidad y euforia.

Allí es posible hallar la belleza y armonía que buscan; es como si este tipo de eventos le dieran al joven la ilusión de vivir momentáneamente en un mundo amoroso y pacífico, en donde la tolerancia y el respeto por la diferencia existen. Es una ilusión simulada en la lógica de la mente, que cuando busca atrapar lo que desea, construye realidades relativas, subjetivas, inexplicables y paradójicas donde se extraña un estado más feliz y al que se accede a través de una pastillita mágica que se acaba también.

Según Bermúdez (2001: 17-18), cada vez más, los jóvenes construyen sus experiencias de vida, a partir del consumo de símbolos culturales globales provenientes de diversos lugares y sometidos a una fugaz permanencia. Inicialmente se podría decir que la música electrónica es el producto cultural que le permite a los jóvenes de Medellín interesarse en esta propuesta. Como lo señalan Hormigos y Cabello (2004), la música es un medio para percibir el mundo, un instrumento de conocimiento que incita a descifrar una forma sonora del saber; el Dj a través de la música dirige los estados de euforia o descanso del público, la música es el elemento articulador entre prácticas de consumo y agregación juveniles; sin embargo, no solo la música, sino otro tipo de consumos configuran el ethos juvenil en este contexto. La moda, la estética corporal, sustancias psicoactivas, licor, dulces, bebidas energizantes y agua, permiten que tras la representación de amor y paz, las prácticas estén en relación con el disfrute y la diversión, lo bello, lo exclusivo y lo excluyente, en la medida en que este tipo de eventos tiene un costo económico elevado para quien

desea adoptar un estilo de vida que implique la participación en rumbas, y por consiguiente los consumos que en ella se presentan.

La adopción de estéticas, consumos, creencias, valores y prácticas asegura la permanencia en el tiempo y en el espacio de la cohesión grupal y del sentido de comunidad, aunque parezcan efímeras. Esto permite el anclaje de las identidades ya que, socialmente, el grupo tendrá reconocimiento, será identificado, diferenciado y significado particularmente.

BIBLIOGRAFÍA

- Abric (2001). *Prácticas y representaciones sociales*. México: Coyoacán.
- Agulló, E. (1998). La centralidad del trabajo en el proceso de construcción de la identidad de los jóvenes: una aproximación psicosocial. *Psicothema*, 10, 153-165.
- Alvarado, J. & Garrido, A. (2003). *Psicología social, perspectivas psicológicas y socio-lógicas*. Barcelona: McGraw-Hill.
- Arias, F., Patiño, C., Cano, V. & Román, C. (2005). *Estado del arte, investigaciones realizadas sobre el uso/abuso de drogas en Colombia, con jóvenes de edades comprendidas entre los 15 y 29 años, de 1994 a 2004*. Manuscrito no publicado.
- Banch, M. (2000). Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de las representaciones sociales. *Papers on Social Representations*, 9, 27-40. Obtenido el 5 de mayo de 2007 desde: <http://www.paginasprodigy.com/peimber/banch1.pdf>
- Bermúdez, E. (2001). *Consumo cultural y construcción de representaciones de identidades juveniles*. Ponencia presentada en el Congreso LASA 2001, septiembre. Washington D.C.
- Camarotti, A. & Kornblit, A. (2005). Representaciones sociales y prácticas de consumo del éxtasis. *Convergencia, Revista de Ciencias Sociales*, 12, 313-333.
- Cartagena, B., Centeno, L. & Ossa, L. (2004). *El éxtasis y la rumba nocturna juvenil: investigación en tres sectores de Medellín*. Trabajo de grado, Especialización en Fármacodependencia, Fundación Universitaria Luis Amigó.
- Catalán, M. (2001). El adolescente y sus usos de drogas en una sociedad de riesgos. *Polis, Revista académica de la Universidad Bolivariana*, 1 (2) 1-14. Obtenido el 16 de noviembre de 2007 en: <http://www.revistapolis.cl/2/Catalan3.pdf>
- Contreras, E., Restrepo, D. & Vélez, S. (2003). *La música electrónica y su relación con el consumo de éxtasis en adultos jóvenes de estrato socioeconómico medio-alto de la ciudad de Medellín*. Trabajo de grado, Facultad Psicología, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Costa, P. & Pérez, J. (1996). *Tribus urbanas*. Barcelona: Paidós.

- Erazo, D. (2005). Emergencia de la “cultura electrónica” entre los jóvenes colombianos. *Páginas, Revista Académica e Institucional de la UPCR*, 73, 98-109.
- Garay, A. (2002). *La identidad social desde el punto de vista del interaccionismo simbólico*. Departamento de Psicología de la Salud y de Psicología Social. Obtenido el 13 de junio de 2007 desde <http://antalya.uab.es/liniguez/Aula/IdentidadIS.pdf>
- Garcés, Á. (2005). *Nos-Otros los jóvenes. Polisemias de las culturas y los territorios musicales en Medellín*. Medellín: Sello Editorial Universidad de Medellín.
- Ghiardo, Felipe. (2003). Acercándonos al sentido del uso de drogas y la prevención desde los jóvenes. *Última década*, 18, 123 -151.
- Gómez, C., García-Millá, M. & Ripol-Millet, A. (2004). *Infancia y familia realidades y tendencias*. España: Ariel.
- González Rey, F. (2000). *El sujeto y la subjetividad: algunos de los dilemas actuales de su estudio*. Extraído el 16 de julio de 2007 desde www.lajiribilla.cubaweb.cu.
- González Rey (2000). *Investigación cualitativa en Psicología: rumbos y desafíos*. México: Thomson.
- Granados, K. & Munive, C. (2001). *Narrativas sobre el Éxtasis de un grupo de jóvenes asistentes a los “after party”*. Trabajo de grado, Facultad Ciencias Sociales. Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.
- Grof, S. (1988). *Psicología transpersonal*. Barcelona: Kairós.
- Hormigos, J. & Cabello, A. (2004). La construcción de la identidad juvenil a través de la música. *Revista Española de Psicología*, 4, 259-270.
- Hoyos, J. (2003). *Causas psicológicas por las cuales recaen los residentes en el consumo de sustancias psicoactivas del área de tratamiento de la Corporación CAMINOS*. Trabajo de grado, Facultad de Psicología. Universidad de San Buenaventura, Cali, Colombia.
- Iñiguez, L. (2001). Identidad: de lo personal a lo social. Un recorrido conceptual. En: Crespo, E. *La constitución social de la identidad*. Madrid: Catarata, 209-225.
- Jaramillo, C. (2003). Los jóvenes y su representación social de las drogas. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó*, 6 (9), 52-57.
- Jariego, I. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. En: *Apuntes de Psicología*, 22 (2), 187-211.
- Jodelet D. (1998). *La representación social: fenómenos, concepto y teoría*. En: *Psicología Social II*. Barcelona: Paidós.
- Lincon, Y. S. & Guba, E. G. (2000) Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. En: Denman, C. & Haro, J. (comp.). *Por los rincones: antología de métodos cualitativos en la investigación social*. México: El Colegio de Sonora.
- Lindón, A. (2002). *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. Revista Bibliográfica

- de Geografía y Ciencias Sociales II (380). Obtenido el 13 de junio de 2007 desde <http://www.ub.es/geocrit/b3w-380.htm>
- Lozano, M. (2003). Nociones de Juventud. *Última década*, 18, 11- 19.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus*. Barcelona: Icaria.
- Mancilla, C., Pereira Z. C & Zamora, C. (2006). *Isla de Pascua: sentido y significado del consumo de drogas en jóvenes RapaNui. Un estudio de factores psicológicos, socio-culturales e individuales*. Obtenido el 13 de junio de 2007 desde <http://psicologiacientifica.com/bv/psicologiapdf-165-isla-de-pascua-sentido-y-significado-del-consumo-de-drogas-en-jovenes-rapa-nui-u.pdf>.
- Margullis, M. & Urresti, M. (1998). La juventud es más que una palabra. Extraído el 10 de mayo de 2007 desde www.colombiajoven.gov.co/injuve/intitut/clacso/18_mas.pdf.
- Martínez, M. (2006). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México:Trillas.
- Moral, M. & Ovejero, A. (2006). Ocio dionisiaco y experimentación juvenil con sustancias psicoactivas: aproximación crítica desde la Psicología Social. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 59, 241-256.
- Moscovici, S. (1986). *Psicología Social*. España: Paidós
- Nateras, A. (2001). Jóvenes urbanos y drogas sintéticas: los espacios alterados. *El Cotidiano*, 21 (109), 28- 36.
- Navarrete, C. (1998). *Las representaciones sociales del éxtasis desde el punto de vista de las actitudes, las motivaciones, la socialización y la construcción de la identidad*. Trabajo de grado para optar al título de psicólogo, Universidad de los Andes.
- Nensthiel, M. (2004). *Significados del consumo de SPA de jóvenes bogotanos que dejaron de consumir*. Trabajo de grado, Facultad Psicología. Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Ovejero, A. & Moral, M. (2004). Jóvenes, globalización y postmodernidad: crisis de la adolescencia social en una sociedad adolescente en crisis. *Papeles del Psicólogo*, 87. Obtenido el día 2 de octubre de 2007 en: <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=1142>.
- Pons, J., Gil-Lacruz, M. Grande, J. & Marín, M. (1996). El sentido de pertenencia: un análisis estructural y de sus relaciones con la participación comunitaria. En: *Intervención comunitaria: aspectos científicos, técnicos y valorativos*. E.U.B. Barcelona.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educación*, 23, 103-118.
- Revilla, J. (2003). Los anclajes de la identidad personal. *Athena Digital*, 4, 54- 66.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro*. México: Siglo Veintiuno.
- Rodríguez, G., Gil, J. & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Aljibe.

- Schutz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social*. España: Paidós.
- Serrano, M. & González, T. (2003). *Caracterización del consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios: el caso de una institución superior en Barranquilla*. Memorias II Jornada de Investigación en Psicología Clínica. Universidad del Norte.
- Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales: Estudio de Psicología Social*. España: Herder.
- Torres, Y. & Maya, J. (1997). *Sistema de vigilancia epidemiológica sobre uso indebido de sustancias psicoactivas: (VESPA 1997)*. Medellín: Imprenta municipal.
- Urteaga, M. (1998). Por los territorios del rock. Identidades juveniles y rock mexicano. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONAC).
En: www.cinterfor.org.uy/.../cinterfor/temas/youth/bajarch/doc/pub_per/joven_es/word/libro11/capii/libro11.doc
- Valenzuela, J. (2000). Decadencia y auge de las identidades. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. 45-78. Obtenido el 3 de octubre de 2006 de <http://www.paginasprodigy.com/peimber/identidades.pdf>