

MÚSICA ONLINE Y LA TECNOALFABETIZACIÓN JUVENIL: NUEVOS OBJETOS CULTURALES DE INTERCAMBIO.

Esaú Salvador Bravo Luis (México).¹

Resumen

En nuestros días vivimos en una sociedad atravesada en todas sus actividades por procesos comunicativos ligados a un sin fin de dispositivos tecnológicos y en particular a Internet. Por tanto resulta innegable la existencia de un incremento en la creación de recursos simbólicos, en su mayoría desarrollados por jóvenes y que en apariencia estos recursos son cada vez mas importantes para la coexistencia social juvenil contemporánea. Este panorama evidencia un campo fértil que sedimenta procesos de consolidación de un potencial expresivo que los usuarios de la tecnología están encontrando a través de ciertas prácticas emergentes mediante el desarrollo de nuevos lenguajes sumamente articulados y complejos estrechamente vinculados al uso y domesticación de interfaces de intercambio musical en línea, pues desde el origen de los nuevos formatos de conversión de datos como el mp3 los contenedores virtuales de música han sido los principales catalizadores del potencial expresivo juvenil de la última década.

Palabras clave

Jóvenes, consumos culturales, capital cultural, música en línea.

Abstract

Today we live in a society crossed in all its activities related to communication processes endless technological devices and in particular the Internet. Therefore it is undeniable that there is a increase in the creation of symbolic resources, developed mostly by youth and apparently these resources are increasingly important for contemporary youth social coexistence. This scenario demonstrates a fertile field settles building processes expressive potential of the technology users are finding through certain emerging practices through the development of new highly articulated and complex languages closely related to the use and domestication of musical exchange interfaces online, as from the beginning of the new data conversion formats like mp3 music virtual containers have been the main catalyst for youth expressive potential of the last decade.

Keywords

Youth, cultural consumption, cultural capital, music on line

Música online y la tecnoalfabetización juvenil: nuevos objetos culturales de intercambio.

En nuestros días vivimos en una sociedad atravesada en todas sus actividades por procesos comunicativos fuertemente ligados a un sin fin de dispositivos tecnológicos conectados a Internet, en este tenor resulta innegable la existencia de un incremento en la creación de recursos simbólicos en su mayoría desarrollados por jóvenes y que en apariencia son cada vez más importantes para la coexistencia social juvenil. Históricamente la población juvenil ha sido uno de los primeros grupos en organizarse y mantener una fuerte presencia y protagonismo social, cultural y político; tan solo durante la última década se han convertido en los actores con más participación en la creación de códigos comunicacionales propios gracias a un largo proceso de domesticación tecnológica, pues la tecnología para las generaciones más recientes es una parte orgánica de su vida cotidiana al estar -aunque de manera fragmentada durante su jornada diaria- en constantes exposiciones al día e inmersa en cada una de sus actividades. Por tanto este panorama nos estaría hablando de un potencial expresivo que los usuarios de la tecnología están encontrando a través de ciertas prácticas emergentes, a través del desarrollo de nuevos lenguajes sumamente articulados y complejos estrechamente ligados al uso cotidiano de tecnologías digitales.

Simplemente... presiona play

*...Just push play
were comin at you anyway
instead of growin old
all dapper and neat
im gonna grow my hair
right down to my feet...
Aerosmith*

No es casual que las generaciones más jóvenes comiencen a considerar a Internet como un medio inteligente, entendiendo inteligencia, como los meros principios de relación entre cosas, objetos y personas aparentemente dispersas, distantes o inexistentes; en este sentido un clic implicaría un

principio básico de coherencia al ser el nodo de anclaje, unión y diáspora de necesidades concretas dentro de la interacción con los dispositivos e interfaces conectados a la red.

Así las cosas, recurrimos entonces a la construcción de campo (Bourdieu,1971) como herramienta de análisis para entender algunos procesos de desarrollo de habilidades y conocimiento cognitivo por parte de sectores juveniles reflejados dentro de prácticas cotidianas de navegación en Internet, coadyuvando así a la interpretación de acciones puntuales consideradas “habituales”, inmersas al centro de canales con flujos de información bidireccionales, es decir, de entrada y salida que fortalecen practicas multimediaticas de navegación virtual, dotándolas entre otras cosas, de sentido, orden y valor de cambio al interior de un ámbito en donde aparentemente carecen de conexión, relación y significado entre si.

Urdiendo la mirada hacia una redefinición de los conceptos sociológicos clásicos comparados con las actuales formas de dinámicas globalizadas y los nuevos procesos del capitalismo actual, podemos observar que el papel del individuo en la construcción de nuevas economías de distribución repercute también en un nuevo régimen de distribución publica de las ideas y contenidos culturales, pues a lo largo de las últimas dos décadas y despues de un largo proceso de domesticación (Silverstone, 1992) de la computadora y recientemente de los dispositivos móviles conectados a la red como herramientas intrínsecamente necesarias para la coexistencia social y de Internet como catalizador ineludible de la imaginación que forma parte de la cotidianidad del sujeto contemporáneo que interactúa online y *offline*, es posible conformar una matriz de análisis apremiante que obliga a indagar elementos del saber cotidiano mediante la secularización de éste en un saber experto, radicándose así como un objeto de cambio-valor y por tanto, en un elemento de disputa social y cultural.

El saber virtual cotidiano en tanto complejo y especializado, se transforma en moneda corriente que fluctúa su valor mediante una ecuación de habilidades multiplicado por la cantidad de saberes *online* del usuario, confiriendo después a este valor y por tanto al su creador nuevas nociones de auto-reconocimiento que posiciona al saber amateur dentro de un nuevo status de “expertéz” en entornos *offline* agudizando así, un quebranto en las actividades sociales abrigadas

por instituciones educativas y estatales. Dicho quebranto estaría orientando la gestión del conocimiento hacia una transición entre el saber y el valor de cambio (Brea, 2007) fenómeno cultural moderno que permite acciones concretas vinculadas al uso de tecnologías que van más allá del intercambio monetario y de bienes físicos, pues la pertenencia a entornos virtuales, la producción conjunta y el consumo de estas podrían estar generando una dislocación entre las instituciones y las dinámicas tradicionales de consumo y apropiación de bienes culturales.

Actualmente es posible observar entre los sectores juveniles, diferentes tipos de procesos y prácticas ligadas al uso de las tecnologías digitales, un caso concreto e históricamente polémico se encuentra en los servidores de música online, plataformas e interfases que marcaron nuevos paradigmas no solo de intercambio de bienes culturales, sino que potenciaron la elaboración de códigos metalingüísticos y culturales a partir de la difusión y emancipación de formatos multimedia para el intercambio de información y sobre todo de música.

Indagar por tanto, en los procesos de apropiación tecnológicos invita a intentar definir algunas de las múltiples maneras en que se experimenta la juventud desde la última década y que a partir de cierto tránsito, constituyen socialmente a los sujetos jóvenes contemporáneos mediante experiencias sociales expresadas colectivamente, gracias a la construcción de estilos de vida distintivos localizados principalmente en su tiempo libre y de ocio.

Las formas de relación entre ocio, música y tecnología, estarían usufructuando una coyuntura histórica particular que posee un capital invaluable: la inteligencia colectiva y la información transmitida a través del intercambio simbólico de significados, construidos en su mayoría por el sector de la población que cada vez se posiciona como uno de los principales actores sociales y políticos de los últimos años: los jóvenes. Históricamente, la estrecha relación entre música y juventud ha funcionado a manera de sinergia en nuestras sociedades desde mediados del siglo pasado y aunque ha sido tema de investigación en cada una de estas etapas, en nuestros días abordarlas para su entendimiento se ha convertido en una carrera contra la vertiginosidad de la evolución tecnológica así como sus constantes procesos de hibridación a los cuales no podemos ser ajenos. (Canclini, 2008)

Simplemente imaginación

*There was a game we used to play
we would hit the town on friday night
and stay in bed until sunday
we used to be so free
we were living for the love we had and
living not for reality
It was just my imagination...
The Cranberries*

El papel activo de la imaginación como recurso y catalizador en la domesticación tecnológica de las sociedades contemporáneas, ha venido ganando terreno junto a un proceso de alfabetización técnica, en donde en su proceso natural de innovación, las sociedades aprehenden procesos de tecno-alfabetización, manifestando cambios significativos en la apropiación y construcción de sentido. En este tenor, la apropiación de un tecno-alfabeto derivaría en habilidades cognitivas puntuales puestas en juego en la navegación *on line* diaria (shortcuts, aplicaciones, desarrollo, descargas, servidores comunes, innovaciones de usabilidad tecnológica entre muchos otros) permitiendo una transición entre “saber” - asumido éste como objeto susceptible de cambio - y el valor asignado mediante su potencial de uso y aprovechamiento en acciones concretas, en otras palabras, convertido en una transacción mercantil. Así las cosas, la transmutación generada por la cosificación y transacción mercantil del conocimiento sería resultante de un fenómeno cultural dentro de la coyuntura posmoderna, en donde el intercambio de mercancías permite acciones que van mas allá de un canje monetario para la obtención de artículos físicos o virtuales; tal es el caso de la producción y consumo de bienes culturales que son utilizados únicamente en espacios *online* o bien que carecen de materialidad tangible en el mundo físico. Un ejemplo puntual estaría presente en el caso del despojo infraestructural que rodeaba a las piezas musicales en la transición utilitaria de los temas al abandonar su resguardos físico (LP’s, Cds y Cassettes) para condensar la obra en su esencia pura dentro de los nuevos dispositivos de almacenaje y reproducción como teléfonos celulares, ipods, ipads, las memorias de los ordenadores y por supuesto “dentro” de servidores como Itunes y googlemusic o de plataformas de intercambio musical como Myspace,

Spotify, Grooveshark o Last FM, Sound Clud e Indabamusic entre muchos otros; iniciativas que concentran la usabilidad del producto, aprovechando el despojo del elemento tangible, generando dislocaciones en las dinámicas tradicionales de administración, consumo y apropiación de bienes culturales.

Problematizar sobre la cadena de producción y elaboración de contenidos mediante la utilización de recursos multimedia, irremediablemente nos orilla una reflexión y análisis de los nuevos binomios de audiencia-usuario, utilización-recepción y consumo-emisión, en donde el desarrollo de practicas especificas para la navegación *online*, así como el desarrollo de aplicaciones y la compartición de archivos serian catalizadores de significados, conflictos y discursos, permitiéndonos denominarlos como diálogos juveniles contemporáneos.

Si partimos de la concepción inicial al considerar a Internet como un medio inteligente (Islas, 2005) el concepto de inteligencia nos remitiría en el tiempo hasta el origen de la vida, considerando que los seres vivos son sistemas de interacción que construyen sus características individuales como resultado de su organización y estructura (Maturana ,1988) considerando que el ser humano potencia su inteligencia por una dimensión fisiológica y por las relaciones con su pares quienes lo dotan de su existencia y avalan su inteligencia como una totalidad, en este sentido, la construcción de inteligencia estaría dada por el dominio propio de sabéres virtuales en relación con su intercambio en un entrelazamiento compartido de conocimiento, pues es en el compartir en donde se constituye la inteligencia colectiva.

Para Brea (2007), la generación de la riqueza se basa en la gestión del conocimiento, y es la gestión, la que condiciona la apropiación cultural de bienes para que las personas se apropien de la cultura, en tanto, las ideas de Habermas (1987) sostenían que para advertir estas condiciones era necesario el surgimiento de situaciones particulares de la vida cotidiana, cambios en la esfera de la cultura y cambios profundos a nivel subjetivo; tomando estas tesis, el saber colectivo en la última década estaría sedimentando la construcción de una burguesía electrónica, explotando el conocimiento de formas tradicionales pero con condiciones distintas de remuneración que permitirían elaborar otras escalas de posicionamiento social condicionado por su saber virtual, en

donde principalmente sectores juveniles tecno-alfabetizados marcan postura en la valorización comercial del conocimiento. Por ejemplo en el ámbito musical y su comercialización en línea, la producción, la distribución y el consumo evidencian desde hace al menos una década, un quiebre en la concepción de las normas de consumo tradicionales que desdibujan el imaginario de las clases vinculadas al consumo de entretenimiento.

Ahora bien retomando la intención sobre redefinición de los conceptos sociológicos clásicos e intentar hacer una comparación con las actuales dinámicas globalizadas y los nuevos procesos del capitalismo actual, notamos que el papel protagónico del individuo en la construcción de nuevas economías de distribución digital repercute necesariamente en un nuevo régimen de distribución pública de las ideas y contenidos culturales vinculados a los nuevos saberes virtuales, producto de una sociedad tecno-alfabetizada en tanto un largo proceso de domesticación tecnológica al convivir de manera cotidiana con múltiples dispositivos electrónicos y del desarrollo de códigos de reconocimiento propios como resultado de su uso.

Siguiendo el ejemplo anterior, la transición interactiva de la producción distribución y consumo musical virtual podríamos definirla con un proceso que evolucionó del *hand to hand* a la interacción virtual del *post to post*. Esta conversión análogo-digital, aludiría entonces a una “fabricación” masiva de conocimiento cognitivo derivado en habilidades concretas que una vez socializadas son consideradas como mercancías; así, el sentido cultural de su significado y por tanto de su valor como objeto; son condicionados de forma genérica por la capacidad cognitiva en tanto acciones *online* “comunes”, vertidas en producciones culturales virtuales concretas²; de esta manera, estas producciones son concebidas desde su génesis en el seno de canales bidireccionales como mercancías de doble flujo que les permite dotar de sentido y orden a necesidades que aparentemente y en estado físico carecerían de, conexión, relación y significado; siendo así por tanto un clic, un principio básico de coherencia (Islas, 2005) que dotaría a Internet de esta “inteligencia” determinada.

El potencial cultural que le es otorgado a la acción concreta del *clic* y posteriormente al proceso de producción y reproducción de contenidos del tipo *do it yourself* (Sklair, 2003) obliga a

replantearnos que algunas practicas culturales juveniles contemporáneas ligadas al ocio y al entretenimiento determinan procesos y condiciones de producción-distribución “globalizantes” supeditadas por el consumo de saberes y bienes virtuales así como de una posterior re-elaboración de nuevas necesidades juveniles que al parecer cada vez se alejan mas del universo analógico para enraizarse mas en un universo virtual.

Ahora bien, si tomamos a los jóvenes como un nuevos sujetos intelectuales y artísticos, en términos de Bourdieu (1971) encontramos que este sector de la sociedad, se encuentra mas optimista y participativo en la creación de códigos, lenguajes, habilidades y conflictos en su interacción cotidiana en y con la Web 2.0, y allanando el terreno participativo y profundo para la consolidación de la web 3.0 en tanto construyen y perfeccionan habilidades concretas permitiendo sedimentar dinámicas de acción colectiva y resistencia entre nuevos creadores/productores de contenidos, pues desde siempre, la juventud ha tenido intereses colectivos propios para la conformación de grupos y resistencias (Bourdieu, 1990) gestando formas generacionales y contemporáneas de convivencia, de agregación e integración por gustos y similitudes, generando factores de interdependencia entre los miembros de algún grupo, en lo que el mismo Durkheim (1893) llamaba solidaridad orgánica o integración por diferencia históricamente marcada por procesos de individualidad, donde el mismo individuo se va integrando por necesidades construidas en las diferencias de las funciones que cumple cada uno al interior de la sociedad a la que pertenece, en este caso, representada con prácticas globales aparentemente heterogéneas pero que en la práctica son muy similares entre sí debido a las funciones propias que establece como usuario y a su diario accionar en la navegación cotidiana, por ejemplo en acciones concretas como utilizar similares patrones de búsqueda, al compartir contenidos o al postear datos e información actualizada.

Con un poco de ayuda de mis amigos

*What would you think if I sang out of tune
Would you stand up and walk out on me
Lend me your ears and I'll sing you a song*

*And I'll try not to sing out of key
Oh, I get by with a little help from my friends...
The Beatles*

A partir de la década de los sesenta, los jóvenes han sido uno de los primeros grupos sociales en globalizarse (Feixa, 2003), históricamente han manifestado ideas y gustos en común desdibujando roles y geografías; redefiniendo mediante prácticas colectivas, condicionamientos e imágenes culturales determinadas socialmente, estableciendo para sí, huellas generacionales que han permitido el acondicionamiento de roles y status en determinados contextos espacio temporales; es decir, que algunos de los elementos comportacionales, visuales e incluso fisionómicos gestados alrededor de diferentes tecnologías, a lo largo de la historia sirvieron como catalizadores que definieron patrones culturales de juventud. Así, la convivencia con diferentes dispositivos tecnológicos de cada época han condicionado la construcción ideológica y patrones de selección para integrar grupos de afinidad (Bourdieu, 1971). La música por ejemplo, ha permitido formas de consumo en contextos geográficos, históricos, políticos y temporales determinados.

La aparición de plataformas de consumo e intercambio musical como Myspace y YouTube, han marcado pautas de interacción y construcción cognitiva al grueso de sus usuarios, comportamientos homogéneos en las prácticas de navegación son visibles en cada acercamiento a sus páginas, al parecer, público multicultural y socioeconómicamente diverso ha logrado la domesticación no solo de los dispositivos electrónicos sino del contenido ofertado en estas interfaces virtuales. Considerando herramientas y materia prima los elementos que por *de fault*, brinda la arquitectura multimedia de estos sitios *online*, (los perfiles) y que concederían de cierta homogeneidad para todos sus miembros, en tanto a condiciones de espacio y disposición de los elementos a incorporar música, imágenes y video mediante una plantilla básica disponible para cada usuario.

En este sentido, la noción de diferencia por estratificación social, otrora determinante en un ambiente físico de interacción, pasaría a un término muy distinto pero no por ello menos importante, entendiendo que, para la domesticación de estos bienes culturales, resulta imperativo

identificar una matriz social y de usabilidad que permita posicionar al sujeto, como creador, distribuidor y consumidor de sus propios productos culturales así como los de sus homónimos, pequeños productores amateurs, que en su constante aprendizaje dentro de la acción cotidiana de navegación en la red, se estarían autodotando de herramientas “profesionales con capacidad de potenciar sus habilidades multimediáticas para posteriormente dotarlas de valor de cambio. Así las cosas, nuevos estándares de riqueza estarían determinados por el quehacer juvenil contemporáneo, ligado al ocio, al entretenimiento y estrechamente vinculado a las condiciones actuales de consumo virtual.

El consumo como condicionante primario dentro de los comportamientos sociales contemporáneos, continúa siendo un eje que coarta la producción de contenidos (Appadurai, 2001). Históricamente los contextos culturales, económicos, políticos, espaciales y temporales, han definido la construcción de social de “juventud” y viceversa pues desde la segunda mitad del siglo XX, han existido diferentes maneras de vivir y representar la juventud a partir de diferentes tecnologías, para nuestros tiempos los elementos de construcción y delimitación de los espacios de interacción juvenil han comenzado a desdibujarse, no es raro entonces, suponer que las habitaciones de los jóvenes se estarían convirtiendo en territorio fértil de relaciones y conflictos, el computador personal e Internet funjan como caldo de cultivo de pequeños microcosmos dentro de los cuales encuentran refugio y construyen el mundo en el que viven³ que a la vez es el mundo que compartimos con ellos.

Nuevas dinámicas y formas de construcción cultural juvenil, han creado para muchos de ellos una necesidad intrínseca de comunicación y consumo mediante la utilización de elementos y dispositivos conectados a la red. Partiendo de este punto, no es irresponsable establecer que las diferentes formas de difusión y consumo están representadas sobre todo por sectores juveniles; mismos que como ya hemos apuntado anteriormente, responden a ciertos estándares socioeconómicos y culturales, manifestados con actitudes que, en un principio, se establecían como “contraculturales” entendiendo éstas no como actitudes en contra, valga la redundancia, sino como una serie de acciones con la pretensión de avanzar a contracorriente, pero que paradójicamente, ya forman parte del mismo⁴ flujo.

Referencias:

- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, P. (1971). *Campo Intelectual y proyecto creador*. VVAA Problemas del estructuralismo. Buenos Aires. Editorial Nueva Visión,
- (1990). *Sociología y cultura*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Brea, J. (2007). *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- Durkheim, E.(1893) *La división social del trabajo*. Buenos Aires. Edición 2008: Editorial Gorla.
- Feixa, C. (2003) *Del reloj de arena al reloj digital*. México. JOVEN es, Revista de Estudios Sobre Juventud, No.19 IMJ p.6-27.
- García-Canclini, N. (2008) *Libros, pantallas y audiencias: ¿Qué está cambiando?. Audiencias y pantallas en América*. España: Comunicar Numero 30. pp 27-32.
- Habermas, J. (1987) *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid. Taurus.
- Islas, O. (2005) *Internet, columna vertebral de la sociedad de la información*. México: Editorial Miguel Angel Porrúa.
- Maturana,H. (1988b). Ontología del conversar. Chile:Revista Terapia Psicológica, 10, 15-23.
- Morley, D & Silverstone, R. (1990). *Domestic communication. Technologies and meanings. Media, culture & society*.
- Sklair, L. (2003) *Sociología del sistema global, El impacto socioeconómico y político de las de las corporaciones trasnacionales*. Barcelona: Gedisa Editorial.

¹ Lic. en Comunicación y Cultura Universidad Autónoma de la Ciudad de México, Doctorante en Comunicación de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata-Argentina, Becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas CONICET-Argentina, Investigador del programa Tecnologías Digitales de la Universidad Nacional de Quilmes, Investigador colaborador Dirección de Informática y Multimedia (DIM) de la FPyCS de la UNLP.

Correo electrónico: merolrock@yahoo.com.mx

² Por ejemplo el fanshot multcam que fue grabado, compartido, editado y subido a YouTube por asistentes a los conciertos de la banda estadounidense Nine Inch Nails en más de 15 ciudades de Estados Unidos como parte de la gira de 2007 llamada "Lights In The Sky", de la cual se tiene un registro completo de los conciertos por parte de usuarios de YouTube y Vimeo como producto no oficial de la banda.

³ No podemos dejar de lado que el acceso a la tecnología y el equipamiento tecnológico condiciona y determina de manera tajante las formas de agregación y consumo entre los jóvenes, en el mejor de los casos es caldo de cultivo para la generación de nuevas prácticas emergentes de consumo gestionado por y para ellos, pero para efectos de este artículo y las condiciones de extensión, por esta ocasión, las dejaremos para otra oportunidad.

⁴ Cabe recalcar que mucha de esta actitud de navegar a contracorriente se hace sobre la plataforma de la cultura institucional ofrecida por el mismo Estado y las industrias culturales, convirtiéndose en una dinámica un tanto irónica.