

COMUNIDADES EN RED Y CIBER-ACTIVISMO EN EL MOVIMIENTO HARDCORE DEL VALLE DE TOLUCA

José Antonio Trejo Sánchez

[*Universidad Autónoma del Estado de México*]

Resumen

A partir de una investigación en proceso se reflexiona sobre el uso de la fotografía y el video en comunidades virtuales o redes sociales en el hiperespacio, como puntos de una ritualización en línea de la identidad y la política de ciertos movimientos juveniles, en particular la comunidad hardcorera del Valle de Toluca. Aunque no hay presencia corporal las propuestas estéticas, recreativas y audiovisuales deben de pensarse e interpretarse dentro de una sociología visual que ponga a la imagen en la misma perspectiva que el texto. Se ensayan los caminos de dicho enfoque teórico y metodológico, desde una etnografía visual y virtual reflexiva y situada.

Una sociología para la era digital

En la obra del antropólogo francés Marc Augé, la era digital es considerada una sobresaturación del mundo moderno, más que la fatalidad de un fin de época o una nueva era para las sociedades. En sus palabras el mundo contemporáneo no muestra “un fin o una difuminación, pero sí una multiplicación y una aceleración de los factores constitutivos de la modernidad”¹. Dicha sobremodernidad se define a partir de tres excesos: el exceso de la información, el exceso de imágenes y el exceso de individualismo, donde cada uno de ellos está vinculado con los otros dos.

El primero es efecto de la velocidad de los medios de transporte y el desarrollo de las tecnologías de comunicación, continuamente nos damos cuenta que los acontecimientos en el

1 Dênis de Moraes, *Sociedad Mediatizada*, p. 124.

mundo nos saturan y producen la sensación de cercanía y aceleración del tiempo. Nos enfrentamos a una superabundancia de información, que vuelve nuestra memoria olvidadiza con acontecimientos relativamente recientes ante la marejada de nuevas evidencias y noticias que nos abruman constantemente en los distintos noticieros y cadenas mundiales de la información.

En cuanto a las imágenes, hemos creado la realidad virtual según la cual lo real puede ser mejorado gracias a las tecnologías del photoshop, y la invención de personajes e imágenes simuladas están la orden del día y al alcance de todos. Las industrias del entretenimiento nos disparan con animaciones y realidades de ensueño o terror que se muestran como posibilidades reales del mundo tecnológico y mediatizado. A lo que agregamos el video o la grabación en tiempo real de hechos y acontecimientos que hasta un aficionado u observador accidental puede producir para los noticieros, la diversión o el testimonio incómodo que circulará por todos los rincones del planeta.

Lo que produce para este autor una individualización pasiva. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías han cercado las relaciones de los individuos a simples consumidores del espectáculo que les sobrepasa. La telecomunicación sustituye las relaciones cuerpo a cuerpo y cara a cara, por imágenes y sonidos que los orillan a la soledad y el extravío individualizado, en el supuesto mundo de la libre elección, bastante inducida y colonizada por todo aquello que no sea el espectáculo y la banalización de las necesidades humanas.

Lo que está en juego es la organización del tiempo y el espacio modernos. Hay una aceleración del tiempo, frente a una instantaneidad simultánea y planetaria. El espacio se ha disuelto en la emergencia de los llamados no-lugares, idea que sugiere nuestro autor, al definirlos como un espacio en donde no se pueden leer la identidad, la relación y la historia, como en la era moderna: aunque es relativo y no deja de producir fenómenos de exclusión y de marginación estos no-lugares comienzan a reproducirse, a entrecruzarse y a parecerse cada día más.

Son los espacios de circulación como las autopistas, los aeropuertos y las áreas de servicio en las gasolineras. Son también los espacios de consumo como supermercados, las cadenas hoteleras y demás espacios de ocio y diversión macros del consumo contemporáneo.

Y finalmente, los espacios de la comunicación, mayormente inmateriales, como las pantallas, cables y ciberespacio.

Una metodología renovadora: ciber-etnografía, redes y pantallas

Para la sociología y las ciencias sociales el reconocimiento de una nueva configuración de las sociedades dada la masificación de las tecnologías de la información y la comunicación mencionadas, se acompaña del reconocimiento de una serie de cambios sociales y culturales que trae aparejada la apropiación y la incorporación generalizada de las mismas.

Este hecho ha generado también cambios en las técnicas y estrategias de investigación social apropiadas para considerar las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Hay en el medio académico una emergente atención por las nuevas metodologías y técnicas de investigación que son necesarias y que se han puesto en práctica para trabajar en el mundo del ciberespacio y la Internet.

Las nuevas metodologías que se presentan sirven por una parte para reconsiderar las técnicas de investigación tenidas como clásicas y ponerlas al día junto a las innovaciones sociales y tecnológicas en marcha. Y como parte de este nuevo andar en la investigación social a poner en duda ciertas premisas incuestionables del trabajo científico puestas a prueba gracias a la aplicación de la “investigación online” y al estudio de relaciones y grupos sociales ubicados en el ciberespacio. En el primer camino las metodologías clásicas se enriquecen y ponen a prueba en nuevos territorios, pero conservando su esencia epistemológica y heurística. Pero en un segundo orden, pueden derivarse en nuevas técnicas que además de actualizar su uso en nuevas condiciones (entrevistas online, etnografía virtual, análisis de audiencias y estudio de redes sociales), pueden estar significando nuevos modos de investigar y generar conocimiento.

La irrupción de un campo tecnológico y digital en expansión desde 1990 ha trastocado y dislocado tanto una gran parte de los métodos de registro y acopio de la información como el mismo marco interpretativo de los mismos. Por un lado la emergencia de unas “nuevas técnicas de investigación” y, por otro, la aparición de “nuevos objetos de investigación” o temas de indagación sociológica originales.² Este movimiento se ha construido en cuatro escenarios y deja atrás a las técnicas clásicas aplicada a objetos clásicos (tenido como primero) para dar paso, a un segundo escenario, en donde las técnicas clásicas se aplican a nuevos objetos de estudio, una aplicación de lo conocido (encuestas y cuestionarios, entrevistas cara a cara, en grupo) a los nuevos fenómenos.

² Millán Arroyo e Igor Sádaba, *Metodología de la investigación social*, p. 200.

Un tercer escenario es cuando se da la aplicación de las nuevas técnicas para estudiar viejos objetos: como el estudiar cualquier fenómeno social a través del uso que se hace de las nuevas tecnologías. Y el cuarto escenario, que se conforma con la aplicación de nuevas técnicas para nuevos objetos: cuando se reconoce que hay nuevos fenómenos que requieren de nuevas técnicas. Se anuncia que las innovaciones tecnológicas han ido generando innovaciones en la investigación social sucesivamente desde el primer hasta el cuarto escenario a lo largo de los últimas tres décadas.

Nos detendremos en lo que respecta a la etnografía virtual y el análisis de las redes sociales en Internet. Como mencionamos, su uso y adaptación es un continuo que va de la emergente aplicación clásica a nuevos fenómenos a la innovación completa en cuanto reconfigurar una metodología apropiada para nuevos objetos de estudio.

En el caso de la etnografía virtual tendríamos más una metodología y técnicas de investigación que son aplicadas a nuevos objetos de estudio. La etnografía virtual o digital se refiere a técnicas de observación participante sin presencia física donde se practica una suerte de “observación flotante”: presenciar desde la distancia física la vida pública de un grupo social³. La etnografía virtual es una simple etnografía que trata al ciberespacio como un campo a observar. Los objetos de estudio más habituales son individuos comunicando o conectados (el “otro conectado”, “ciber-otro” o “tele-otro” en la literatura de la ciber-etnografía), sus códigos de comportamiento online, la actividad de las comunidades online en listas de correo, foros, chats, blogs y redes sociales:

La herramienta esencial de la etnografía virtual será la mirada por pantalla (interfaz visual) y el lenguaje escrito (en la pantalla) donde ahora hay que tener en cuenta los singulares códigos de escritura (juegos de palabras, contracciones y expresiones, jerga específica), los timing de tecleo [...] Sobre un canal de observación bastante diferente, generando la sensación de presenciar una subcultura específica.⁴

Las ventajas de esta metodología es que se dispone de todas las conversaciones guardadas al instante y transcritas en todo momento para que el investigador navegue o transite el espacio virtual. No hay que moverse de casa o del cubículo del investigador, se trata de un coste muy

³ Millán Arroyo e Igor Sádaba, *op. cit.*, p. 204.

⁴ *Loc. cit.*

barato que el gastado en el traslado clásico a regiones o continentes ajenos. Una forma incorpórea de transitar comunicativamente a espacios públicos virtuales donde otros interaccionan.

La observación más o menos participante, por ejemplo, según los cuatro planos de Paul Atkinson⁵, donde una observación totalmente distante era contrastada por una observación totalmente participante y los grados intermedios sólo giraban en torno a la mayor o menor participación del investigador (participante como observador y observador como participante) y por contraste, en la etnografía virtual hay una mayor densidad en las posiciones intermedias (muchas más medias) que en la etnografía clásica. Las diferencias con la etnografía de antaño, es que la etnografía virtual busca la comprensión de comunicaciones mediadas tecnológicamente como culturas, la observación del investigador siempre es incorpórea, los espacios de estudio son no-lugares y disipan el concepto tradicional de distancia física y geográfica y el registro se enriquece no sólo con textos sino también con imágenes y videos en formatos digitales.

Una comunidad subalterna en red

Una red social recurrente entre los seguidores y agrupaciones del hardcore local es la de *MySpace*.⁶ Se destaca porque en ella circulan fly de eventos y conciertos, opiniones y comunicación entre la comunidad hardcore y es posible subir tanto fotos, video como audio, este último aprovechado para presentar la propia música creada por los grupos locales cultivadores del género.

De este manera diversas agrupaciones y colectivos han logrado presentar su material musical en un nuevo circuito ajeno y alternativo al de las compañías disqueras y de radio que monopolizan el privilegio de promocionar o no a determinado género o banda musical; determinados por criterios mercantiles y de consumo que chocan contra una de las premisas del movimiento juvenil referido, la crítica al modelo de consumo y éxitos imperantes.

5 Hammersley Martyn y Paul Atkinson, *Etnografía*, p. 110.

6 Myspace (escrito antes por la empresa como MySpace) es un servicio de red social propiedad de Specific Media LLC y la estrella de pop Justin Timberlake. Myspace fue lanzado en agosto del 2003 y su base se encuentra en Beverly Hills, California. En febrero del 2007, MySpace anunció que lanzaría una versión hispana para toda Latinoamérica, decisión que se concretaría pocos meses adelante. La base operativa se encuentra en Palermo, Buenos Aires y desde allí se comandan las acciones del negocio para los diversos países de la región. Actualmente la web se encuentra en fase BETA; sin embargo, MySpace Argentina, MySpace Brasil y MySpace México se encuentran actualmente en su versión completa y no de prueba.

La incursión en la red les ha ampliado horizontes de comunicación y horizontalidad que en otros nichos de la sociedad sería imposible implementar sin un conflicto de por medio. Se trata de una realización tecnológica de la comunidad “hazlo tú mismo”, que desde sus orígenes ha inspirado a este movimiento juvenil.

La importancia central es que diversas agrupaciones (Malditos Perros, Orines de Puerco, Escuadrón Anti-Todo, R.E.I.N., Desahogo Personal, Radio Navaja) han subido su música y expuesto sus filosofías e historias de origen, lo que les permite que sean ubicables y rápidamente aceptadas como ligas por sus seguidores, permitiendo que tengan una relación directa para saber de sus conciertos y principales creaciones.



Orines de Puerco



Desahogo Personal



Escuadrón Anti-Todo

En este momento se ha convertido en una “cadena virtual de interacción” que se destaca por su inmediatez, fluidez y facilidad para conectarse y navegar en sus nichos audiovisuales. Permitiendo interactuar mediante la organización de un perfil de usuario donde quien abre una página para sus amistades puede incluir información personal sobre su origen, gustos personales y motivos para entrar a esta red. La mayoría de las agrupaciones ha registrado su propuesta y el origen de su música en este rubro. Hay un menú entrada para poder subir video y otro para audio, que la mayoría aprovecha para recrear conciertos pasados y presentar sus principales actividades como un ensayo, una muestra de concierto en vivo o circular la producción de otras agrupaciones. En el caso del audio todos suben sus principales demos y creaciones, enriqueciendo la lista de reproducciones en espacio del portal. Finalmente, en el menú aparece una barra de opiniones donde circulan los comentarios de todos los visitantes, amigos en red o viajeros intermitentes de la experiencia virtual.

Algunos Perfiles de biografía y origen (tomados de cada una de sus páginas en My Space, transcritas como aparecen en línea):

Orines De Puerco; Banda originaria de Metepec, vecinos de Toluca que surge en el año 1991 como protesta ante la represión que establece el estado, esta banda busca denuncias mordaces a través de su música e ideología con un estilo PUNK ROCK BARROKO muy único, ha participado con bandas como; Rosendo, Disidencia, Boikot, Reincidentes, Canallas, Stafas, Zirrosis, Konsumo Respeto, Vantroi, The Chekers, Dakidarría, entre otras.... En el 2005 graban su material llamado basura editado de manera independiente y con letras reivindicativas y revolucionarias de Raúl-Rock. En el 2006 participó en la gira “AZTEKA TOUR VII” visitando ciudades como los Mochis y Hermosillo y actualmente está por editarse un videoclip de las ciudades que visitaron... Actualmente Orines de Puerco son: Miguel Ángel “El Boti”; guitarra y pone la voz. “Layo”; el sonido Bajo y también la voz de Jorge “El Dylan”.

Kobardes. Nació en el ocaso del 2005 como un proyecto para combatir la apatía en la que nos sentíamos sumergidos (estábamos casi ahogados). Los primeros integrantes de la banda fueron Felipe, Hielox, y Oskar; posteriormente se integraron Adriana y el Güero en los gritos y por causas de fuerza mayor tuvo que salir Felipe y entro en su lugar Mario. Este proyecto nació paralelo al fanzine punk “Aktitud Inerte” el cual es editado por nosotros mismos: Kobardes. Lo único que busca es que estemos conscientes del mundo en el que vivimos. Actualmente nos encontramos escribiendo y montando canciones nuevas para salir del set que ya tenemos y que todos los punks de Toluca conocen. Esperen más noticias pronto.

Desahogo Personal surge a principios de 1989 en el estado de México, como el primer grupo punk se forma con la convicción de expresar sus ideas e inconformidad con material propio a través del punk-hardcore, toman la iniciativa de crear una escena local con mas actitud y conciencia, demostrando la rabia y el coraje, elaborando fanzines, agrupándose en colectivos haciendo tokadas autogestivas, intercambiando material subterráneo, cambiando el falso concepto punk que la sociedad y los medios de comunicación siempre han mostrado y manipulado. Esto parecía un reto para el desahogo personal, ya que en aquel tiempo en Toluca, la música punk-hardcore no era bien aceptada por la banda que desconocía la verdadera ideología que hay detrás de

la palabra punk. Desahogo personal a tenido varios integrantes, algunos han desistido al movimiento, en el año 1990 graban el demo lo que hemos dado el cual cuenta con 16 rolas... realizados bajo el concepto hazlo tu mismo. actualmente este demo existe en formato Compact Disc, con algunos temas mas. Desahogo agradece y agradecerá el apoyo incondicional de la escena nacional y especialmente a los estados de Oaxaca, Nuevo León, Querétaro, San Luis, Guerrero y particularmente a Toluca nuestra escena local... Por algunas circunstancias Desahogo Personal deja de tocar por algunos años sin dejar de apoyar de manera directa o indirecta la escena local y a sus bandas como R.E.I.N., Odio, Kesser Zose, Malditos Perros, Orines de Puerco, Miserables. Durante estos años Desahogo Personal no ha dejado de creer en su ruido, su temática, su honestidad y en 2009 deciden regresar con algunos de sus integrantes de antaño como Lalo en la guitarra, Héctor la voz, y nuevos elementos como Ramón y el Hielos... Desahogo esta dispuesto a sacar mas rolas, grabar un nuevo demo y compartir con todos los camaradas el ruido y mensaje de desahogo personal... En fin Desahogo Personal más que una banda es una forma de vida. Salud...

Radio navaja es una banda originaria de Metepec, Estado de México. Formada hace un año, su propuesta musical es un juego de diversos géneros musicales, que van desde el ska al dark, pero sin alejarse de su influencia principal: el punk. Con un disco en su haber, ...la Suerte está Echada... han compartido escenarios con bandas nacionales e internacionales en diversos lugares de la república. Sus integrantes son: Alejandro (batería), Víctor (guitarra), Azucena (teclado), Erick (bajo y voz principal). Para invitarnos a tocar favor de escribirnos a: radionavaja@hotmail.com y radionavaja@yahoo.com.mx.”

A grandes líneas se han podido explorar que los saludos y la utilización de la comunidad para difundir eventos y conciertos de todas las agrupaciones convergentes es el uso dominante de la red. Para alguien que realiza ciber-etnografía es una fuente apreciable para obtener información de dónde será la próxima tocada y quienes participarán en ella. Es notable que la mayoría de las tocadas del género hardcorero tienen lugar en los municipios colindantes y periféricos a la ciudad de Toluca, como Metepec, Lerma, Almoloya de Juárez y Zinacantepec.

Con respecto a los contenidos de los mensajes predominan las invitaciones para asistir a eventos organizados por otras agrupaciones y felicitaciones por los materiales subidos a la red (fotos, video, audio) o las actuaciones de quienes han tenido ya algún evento o tocada. Todo ello según el lenguaje propio de la comunidad cargado de lemas anarquistas, mensajes antisistema, caló de barrio, groserías de camaradas, mensajes directos y concisos para exacerbar el sentimiento de pertenencia y adhesión que todos comparten y buscan cada vez que ingresan al mundo de MySpace. Se trata de extender el “cotoreo” previo a la tocada o extender la charla dejada de lado por dejar la esquina y la tienda donde se acabaron las “chelas” y “caguamas”, o bien de seguir comunicando lo que une y define a cada quien dentro de la comunidad punketa del barrio, el pueblo y la colonia; la furia contra el sistema y las relaciones de camaradería para con la banda de siempre, lo que les acompaña y la que les recrea en todo momento.

Se consideraron cuatro perfiles para un análisis fotográfico, que no es desarrollado en este trabajo, pero permite ilustrar los ambientes y protagonistas que aparecen según sus propios registros visuales:

Historia, memoria y orígenes:

Conclusiones

El reconocimiento de una sociedad global mediada por el recurso de la imagen (mundo-imagen) como nunca antes se había dado, ha conducido a las ciencias sociales y a la sociología en particular a reconsiderar la pertinencia y los usos de materiales visuales en la in-



La casa-taller de Orines de Puerco



Los conciertos en el Bau en San Andrés
Cuexcontitlán



Registro de la primera alineación
de Ñu Boxte

En el espacio subterráneo:



Conviviendo con agrupaciones españolas



Socializando en Metepunk



En el antro de cualquier parte...

Conciertos y “Tocadas”:



La banda toluqueña



De gira: Orines de Puerco



En el hoyo de siempre: Kobardes



Promoción en Uni-Radio (99.7 FM)

Los históricos Flyers:



investigación social. Toda vez que la masificación de las tecnologías y toda clase de gadgets (teléfonos celulares, cámaras de foto y video caseras, tablets) ha producido que los propios sujetos sociales tengan injerencia e intervención en las imágenes de su propia representación.

Ante cierto imperialismo de la imagen por parte de especialistas, políticos y antropólogos y sociólogos los sujetos y comunidades de individuos atesoran y circulan sus propias formas de representarse y presentarse en el mundo social.

En particular, para la sociología ha significado un desarrollo tardío de la subdisciplina visual. Sobre todo en un medio donde predomina el texto como material de uso y divulgación científica, la imagen apenas ha comenzado a reconsiderarse en el mismo plano de la investigación social gracias a los desarrollos de las microsociologías de los años sesenta y setenta.

Ahora ya no se trata sólo de acercarse y estudiar la imagen, sino de la mirada situada: el asunto de quién mira, a quién otorga la sociedad el poder de mirar, así como del propio acto de mirar y cómo éste produce a su vez conocimiento y poder⁷.

Actualmente desarrollamos este resurgir de la sociología visual, a tan sólo una década de su redescubrimiento. Con la finalidad de seguir trabajando el tema de la identidad y la contracultura en espacios de autonomía y colaboración social de nuevo tipo, como el de las redes sociales, para contrastar la novedad con la permanencia de los procesos de rebeldía, protesta y conflicto social.

A contracorriente de la proliferación de los no-lugares, también encontramos que el uso intensivo de las imágenes como forma de expresión de determinados colectivos se ha estado apostando como respuesta contracultural y contra-hegemónica.

⁷Millán Arroyo e Igor Sádaba, op. cit., p. 225.

Bibliografía

- Augé, Marc.** “Sobremodernidad: del mundo tecnológico de hoy al desafío esencial del mañana”, en *Dénis de Moraes (coord.). Sociedad Mediatizada. Madrid, Gedisa, 2007. pp. 119-137.*
- Hammersley, Martyn y Paul Atkinson.** *Etnografía. Métodos de investigación social.* Barcelona, Paidós, 1994.
- Sádaba Rodríguez, Igor.** “Introducción a la investigación social online”. *Millán Arroyo Menéndez e Igor Sádaba Rodríguez (coords.). Metodología de la investigación social. Técnicas innovadoras y sus aplicaciones. Madrid, Editorial Síntesis, 2012. pp. 197-215.*
- Serrano Pascual, A. Y Zurdo Alaguero, Á.** “Investigación social con materiales visuales”. *Millán Arroyo Menéndez e Igor Sádaba Rodríguez (coords.). Metodología de la investigación social. Técnicas innovadoras y sus aplicaciones. Madrid, Editorial Síntesis, 2012. pp. 217-249.*

Fuentes digitales

- [<http://www.myspace.com/eskuadronanti>] (con acceso 28 de enero 2013).
- [<http://www.myspace.com/orinesdepuerco>] (con acceso el 28 de enero 2013).
- [<http://www.myspace.com/kobardes>] (con acceso el 28 de enero 2013).
- [<http://www.myspace.com/lunaaraceli>] (con acceso el 28 de enero 2013).
- [<http://www.myspace.com/radionavaja>] (con acceso el 28 de enero 2013).