

“RAVERS”, “SKATERS” Y “MAMGA FANS” : THE VOODOO PEOPLE

Romeo Marta

romeomarta@hotmail.com

*Estudiante de comunicación de
la U.C.B. Cochabamba*

Tres clanes juveniles con orígenes similares e importante representatividad en la contemporaneidad cultural boliviana.

Cuando se habla, comenta o inclusive advierte sobre la presencia de grupos que pueden arrastrar a la “ingenua y desorientada juventud” hacia el tan temido y cuestionado mal camino, escuchar términos que hacen referencia a los “hippies”, “roqueros”, “punks” o “pandilleros” es cosa cotidiana. Si bien algunos grupos sociales –en su mayoría desaparecidos, mutados o reconformados- respondían a estos calificativos, el presente análisis pretende aclarar la demostrativa aparición de tres nuevos clanes culturales en nuestro país, a partir de una investigación cualitativa realizada desde principios del año 2000 en las ciudades de La Paz, Cochabamba y Santa Cruz.

El intercambio de identidades promovido y alentado dentro de la apodada Aldea Global y el uso de nuevas tecnologías de comunicación generan modificaciones estructurales, ideológicas y consiguientemente culturales que propician la creación de espacios de proyección e interacción comunicativa, los mismos responden en muchas grafías y niveles a las expectativas juveniles y en este caso a las de la juventud boliviana. Los medios nacionales e internacionales muestran, transmiten y difunden mensajes: los públicos seleccionan tendencias y gustos que se expresan en su forma de desenvolverse en lo cotidiano. En estos tres casos tal selección se manifiesta o transfigura en la configuración de clanes o tribus urbanas de interacciones e intereses comunes.

Esta conversión de las preferencias en el consumo - y las apropiaciones consiguientes - genera rasgos distintivos y similitudes dentro de cada clan, fisonomías que en muchos casos están complementadas, reforzadas, reconstruidas o rivalizadas por las de otros grupos; exclusividades y también solidaridades que crean “historias híbridas en las que necesitamos entender como se constituyeron las diferencias sociales, los dispositivos de exclusión que distinguen lo oculto de lo popular y ambos de lo masivo. Pero también cómo y por qué esas categorías fracasan una y otra vez o se realizan atípicamente en la apropiación atropellada de culturas diversas o en la combinación paródica de los plagios y taxonomías (...) o en el sincretismo (...)”(CANCLINI 1987:44)

¿De dónde vienen y qué son estos clanes híbridos?

Los Ravers, conocidos en Europa y Norteamérica inclusive desde mediados de los ochenta, se consideran el resultado de una amalgama cultural entre los Cyberpunks y los Techno, y algunos que otros influjos de los denominados Mods, entre los que es necesario considerar al consumo constante de la moda, entendida no solo como “look” sino como actitud vital. Los Ravers aparecieron en Bolivia a principios de los noventa y se caracterizan sobretudo por su identificación preferencial hacia la cultura cyber-electrónica.

La música trip-hop y trance² además de algunos ídoles especiales del “techno” juegan un papel primordial en la creación de lenguajes urbanos y en la interacción expansiva. Generalmente esta música se expone en las fiestas denominadas Rave, eventos muchas veces complementados por “performances”³ teatrales o de baile, uso de disfraces, proyección de vídeos y otras actividades que dependen directamente del concepto de la fiesta.

Estas apropiaciones y rituales de significación se consolidan como mediaciones de diversa

índole que esgrimen lapsos de perduración superiores a la mayoría de las respuestas mediatas o inmediatas del grupo frente al mensaje, transformándose en esa trascendencia de consumo que continua a la recepción, es decir en la parte del proceso comunicacional en la que el individuo retiene y recompone lo que le gusta, interesa o motiva del mensaje:

“Siguiendo con el proceso y una vez realizada la selección de estos contenidos, se produce, además de las mediaciones, otra de las fases del fenómeno: el consumo. El consumo significa la trascendencia de un mensaje y se da cuando este mensaje es asimilado y posteriormente utilizado en el relacionamiento y en la interacción que el individuo ejercita con los demás”. (MIER 1997:6)

Otros parámetros que definen las preferencias de los Ravers son el consumo de información y servicios en Internet, los juegos de consola o electrónicos y una vestimenta particular que está basada no sólo en orígenes punks sino en una representación aproximada a la expuesta por el animé japonés (la película de animación de alta tecnología), hecho que nos remite a la presencia de otro clan importante: los Manga Fans.

Los Manga Fans son –como sugiere el nombre- consumidores asiduos de la producción japonesa en animación. No sólo ven películas, sino que coleccionan historietas, figuras de acción, juegos electrónicos, pornografía y otros objetos que tienen una relación directa con el manga, modo gráfico - sino único- del cómic japonés.

De los tres clanes éste es el más productivo a nivel artístico y técnico. En muchas ocasiones hay agentes de este grupo que cuentan con animaciones propias de calidad casera, revistas completas de historietas que imitan la técnica industrial, bandas de música con conceptos propios, clubes de fans con actividades programadas y varios otros eventos que, a diferencia de los programados por los Ravers (que son mas bien de tipo esporádico o festivo), tienen una constancia y continuidad productiva.

Si bien muchas veces la vestimenta de los Manga Fans se asemeja a la de los Ravers, ésta puede ser una privativa que no se toma en cuenta con tanta meticulosidad como en los otros clanes. Es decir podemos encontrarnos con Manga Fans enternados y hasta casuales pero no siempre con Manga Fans de indumentaria distintiva, vestidos como Ravers Fashion o disfrazados.

Entre Ravers y Manga Fans la presencia femenina es notoria y muchas veces fundamental a nivel orgánico, lo que no ocurre en el tercer clan, casi exclusivamente conformado por personas del sexo masculino: los Skaters (o patinadores).

Estos últimos se distinguen por la especial minuciosidad en la “facha” o “pinta” (indumentaria) y por una muy particular forma de recrear el lenguaje utilizando el idioma inglés, el español, en ocasiones la jerga “chicana”, pero en especial un sistema de códigos verbales y gestuales propios de cada grupo de patinadores: la “chapa” o apodo distingue a muchos de los miembros, el “apretón” o “saludo” de mano es un ritual complejo, acordado y memorizado en la práctica cotidiana y si bien el consumo de drogas es esporádico, el de bebidas alcohólicas es parte ritual de los fines de semana y ocasiones de celebración.

La facha muchas veces incluye al piercing (aro, arete, zarcillo) y al tatuaje, por lo general de tipo tribal⁴ ; en el skateboard o patineta está simbolizada también la identidad del patinador mediante dibujos o calcomanías. La música que se escucha es casi siempre hardcore o new metal⁵ , sobretodo la de aquellas bandas identificadas con la diversión del patinaje⁶ , la fiesta y la seducción.

El hecho de que estas tres tribus tengan perspectivas, actitudes e identidades propias no excluye ni convierte en anómalos a aquellos miembros que se identifican de alguna forma con los tres clanes, individuos cuyas preferencias y modos de actuar están definidos en base a una lectura y selección ligeramente meditada o un poco más crítica de las ofertas simbólicas que tiene cada uno de los grupos.

El espacio de proyección común es la fiesta Rave, en este evento las tribus congenian y se entremezclan, olvidan sus diferencias, hasta las más radicales. Por ejemplo, entre skaters el homosexualismo puede ser lúdicamente criticado o rechazado hasta de manera agresiva, pero éste rasgo se deja a un costado, tras la puerta de entrada a la fiesta, ya que en estos eventos no es raro encontrar a personajes transexuales, homosexuales, transvestistas o bisexuales cuya presencia se acepta y hasta alaba.

Este espacio de proyección tiene una historia llena de fracasos constantes en su convocatoria, desde sus inicios los promotores de estas fiestas tuvieron que sufrir el desapego, el rechazo y la indiferencia de un público juvenil que estaba más arraigado en los espacios inducidos por la música de discoteca, la cumbia, la chicha, el concierto de rock, punk o un pseudo folklore estilizado.

“Las Raves son increíbles, yo siempre era fanática del Doom o el Black, me emputaba la música Rave, pero ahora he visto y son buenas (...) No se porque me gusta, porque bailas, te prendes, porque es algo nuevo, no sé pues (...) Sí, creo que va a pasar de moda, no es como el Black que se queda (...) Los mejores temas que he escuchado son los típicos, pues, los que escuchas cualquier cacho en la calle o en la ‘pimien’ (Discoteca ‘La Pimienta Verde’)” (Entrevistada que se identifica como “Grace”. 23 años. Cochabambina)

El esnobismo y las confusiones de identidad de este público –características de la juventud urbana contemporánea- se hicieron esperar bastante hasta convertir al consumidor en asiduo de las celebraciones rave y de la cultura electrónica. Actualmente un jaión⁷ baila el trance al lado de un thrashero, un glamero, un trovero, un cumbiero o cualquier otro representante de tribus varias, que de no estar incluidas en el mismo espacio under podría estar inmersas en una batalla o competencia simbólica o inclusive violenta para definir su territorialidad, particularidad e identidad grupal.

“Estas comunidades interpretativas de consumidores (...) se manifiestan en conjuntos de personas que comparten gustos y pactos de lectura respecto de ciertos bienes que buscan identidades (...) están conectadas más por el imaginario del consumo que por deseos comunitarios”. (CANCLINI 1995: 113)

Las mismas carencias en la constitución de identidades grupales sólidas (entendiendo por sólida a una identidad con propuestas definidas de cambio frente a las problemáticas sociales e individuales) se manifiestan en el consumo de la música electrónica y la vestimenta, recepción y preferencia que se extiende no sólo a las tribus citadas sino poco a poco a la juventud en general. Personas que utilizaban sus espacios de proyección para escuchar cumbia a todo volumen dentro de sus automóviles y en espacios públicos, beber cerveza y conseguir pareja, ahora se dedican a fumarse un joint⁸ en una alejada callejuela, beber tragos mezclados de baja calidad y conseguir pareja(s).

¿Qué caracteriza generalmente a los clanes juveniles en Latinoamérica?

Varios estudios sociológicos y de comunicación efectuados en Latinoamérica –como el expuesto en el revelador “Tribus Urbanas” (1997)- coinciden al describir las condiciones que definen a la disposición de estos grupos como las siguientes:

- . La anomia o carencia de reglas y normas: muchas veces expresada como rebelión contra márgenes sociales establecidos y que en muchos casos retrasa o estanca la actividad productiva a nivel económico y cultural.
- . La distinción hiperindividualista: construcción egocéntrica de la identidad mediante usos y consumos que pretenden establecer diferencias entre el individuo y su entorno al mismo tiempo que implantan pautas de acuerdo y semejanza con su clan.
- . La constitución de territorio, ideología, lenguaje, vestimenta o formas y prácticas propias de una tribu: que en muchos casos se defienden mediante la violencia física o el enfrentamiento ideológico y/o simbólico.
- . La utilización y búsqueda constante de medios de comunicación actualizados tecnológicamente que respondan a los patrones de interés individual y grupal de estas clanes.
- . El consumo de bebidas alcohólicas o estupefacientes: con el fin de socialización, experiencia individual e inclusive modificación de estados de conciencia y percepción que persiguen objetivos específicos: experiencia mística, conocimiento esotérico, “liberación”, rechazo a la imposición y prohibición legal y social, etc.

Es necesario destacar aquí que los territorios y lenguajes que definen a estos tres clanes, casi nunca son defendidos con violencia –como ocurre con otras tribus como punks y thrasheros, por ejemplo-, el enfrentamiento se evita y se propicia la comunidad. La utilización de los medios actualizados es dominio de los Manga Fans y en segunda instancia de los Ravers.

“Una tribu funciona casi como una pequeña mitología en donde sus miembros pueden construir con relativa claridad una imagen, un esquema de actitudes y/o comportamientos gracias a los cuales salir del anonimato con un sentido de identidad reafirmado y reforzado”. (COSTA, PÉREZ, TROPEA 1997: 91)

La integración entre los Ravers, Skaters y Manga Fans no se limita al espacio de proyección, por esto el presente estudio los empareja; la vestimenta sugerida por el manga japonés se extiende a Ravers y Skaters, las usanzas en los momentos de ocio de los Skaters son también típicas de los otros dos grupos, el interaccionismo de las tres tropas posee muchas similitudes, parecidos que se esbozan claramente en las tres premisas de competencia simbólica que establece Blumer (1969): “La primera premisa es que las

acciones de los seres humanos con relación a las cosas, ocurren sobre las bases de los significados que tales cosas tienen para ellos. La segunda premisa es que el significado de tales cosas se deriva, o surge, de la interacción social que uno tiene con sus camaradas. La tercera premisa es que estos significados son manejados y modificados mediante un proceso interpretativo utilizado por la persona que trata con las cosas cuando se enfrenta frente a ellas". (BLUMER 1969:62)

Hábitos, actitudes y tendencias en los tres clanes:

Aunque entre Skaters y Ravers la creación de música y arte es frecuente (en especial cifrada en códigos alrededor de la mezcla electrónica, el hardcore, el punk y el reggae melódico) existen grandes masas de jóvenes que si bien atañen a estos grupos, concentran su tiempo libre en actividades como aprender a maniobrar bien el skateboard (patineta) o mejorar las cualidades de su representación en la danza, convirtiendo las mejoras a sus técnicas en un capital simbólico fundamental que desiguala y jerarquiza al individuo dentro del grupo (Se ve, escucha y considera con más respeto a aquellos que demuestran mejor manejo del skateboard o mayor desenvolvimiento creativo-sensual en la danza).

Es casi de dominio público el hecho de que no pocos representantes de clanes como los Ravers tienen una tendencia regular al consumo de ciertas drogas (en especial alucinógenos y estimulantes) sobretodo en ocasión de las fiestas electrónicas y de reuniones particulares en lugares o domicilios específicos, estos usos son también parte de la interacción simbólica y están ingenuamente identificados con estados de percepción más libres, menos problemáticos y crudos que la realidad cotidiana, aunque hay individuos que no se amoldan al consumo de drogas para alcanzar este "escape", sino simplemente por mantener un atributo independiente, una "pose" que ya ha demarcado su identidad frente al grupo.

"Si no le metes una pepita de éxtasis estás perdida, te aburres, te quedas ahí mirando (...) por lo menos tienes que chupar (...) me gusta un grassito (marihuana) o una pepa (pastilla) hace menos daño que el trago (...) en la Rave Azul me perdí, estaba loca, no podía sentir las cosas bien (...) Hay de todo, aunque los de la puerta no se den cuenta, siempre hay drugs adentro". (Entrevistada: "Blue Girl", 21 años. Cochabambina.)

Entre los consumidores del manga se puede encontrar una gran cantidad de fanáticos del manga hentai: el animé "perverso", donde las escenas que representan violaciones sexuales, la práctica del sexo sadomasoquista y la zoofilia o "mounstrofilia" son frecuentes; tan sólo una expresión poco sutil para enunciar las predisposiciones hacia lo violento y lo mórbido, inclinación enraizada en una frustración permanente contra la sociedad y sus propuestas y que ha sido astutamente aprovechada por la industria de la cultura.

La interacción de estos clanes muchas veces puede generar membresías en otras tribus: los Troveros, Neo Hippies, Rapers, Hardcoreeros y otros, que a veces demuestran características abismalmente diferentes. Esta interacción puede ser signo de que la pertenencia al grupo es en realidad un pretexto para asumir la búsqueda de identidad, que parece adjudicarse de una forma ante todo individual. ¿En que se parecen todos los grupos? En lo que la sociedad boliviana se parece a otras sociedades: consumo de medios masivos de información y tendencias a agruparse por afinidades de este consumo.

En los performances o ejecuciones de danza o teatro de los Ravers es usual el transvestismo no sólo como manera de pronunciar identidades personales sino también como una forma lúdica de develar una crisis contemporánea: la de no saberse seguro ni satisfecho entre los márgenes de conducta "normal" y menos aún entre los tradicionalistas. En algunas circunstancias se contratan desnudistas, prostitutas o travestis para realizar las representaciones o simplemente para bailar semi desnudos(as) frente al público.

Existe un gran número de Ravers que han decidido calificarse a sí mismos como "homos", "gays" (homosexuales), "trans" (transvestistas o transexuales) o "bis" (Bisexuales), no porque en realidad esa sea su tendencia sexual favorita, sino porque las propuestas del consumo de medios "globalizados" (cine, tv, Internet y video) aluden a estas identificaciones como marcos de comportamiento positivo o dignos de conquista. Frente a una relación de pareja heterosexual que es estigmatizada por los mass media como violenta, llena de infidelidades, melodramática en la solución de sus problemas, problemática, machista y ante todo desigual y frustrante para los miembros, la relación homosexual o bisexual es realizada como emancipadora, más sincera y espontánea, más profunda en la demostración de la emotividad, menos infiel y por supuesto menos machista o violenta.

Existen varios Ravers que desde los inicios del clan se presentaron como homosexuales,

también la admiración y la fortaleza simbólica que ellos estandarizan hace que muchos sujetos con tendencias heterosexuales decidan pasarse al “otro bando”.

“En una de las Raves me prendí con X, nunca había probado dormir con un hombre, pero nadie se hace bollo entre los changos (...) me pareció rico, de la puta, es algo que hay que probar (...) no te molestan para que vayas y te prendas, pero como ya todos van por ahí a uno también le dan ganas de probar (...) el Z es un pendex, dice a todos que es gay, las ñatas lo joden un montón por eso pero en realidad no es (...) tienes que decir que eres gay pues, así vas a arrastrar fuerte”.

(Entrevistado que se identifica como “Matheus”, 20 años. Paceño)

La aceptación protagonizada por el lado femenino de estas tres tribus parece acercarse cada vez más a fortalecer lazos amistosos, amorosos o sexuales con individuos que se manifiesten como gays. Según algunas personas entrevistadas estas nuevas percepciones se motivan basadas en que un homosexual o bisexual: “es mejor hombre, porque siente más como una mujer”, “es un amigo más fiel, sin las idioteces de los hombres” o “es más interesante seducir a un gay (...) probar que en realidad no era trolo”. Triunfo personal frente al desafío de la seducción, tendencia de crear vínculos que estén de moda y rechazo a las tradicionales diferencias que se han esbozado entre hombres y mujeres parecen ser tres razones poderosas en estas formas de convivir.

Son escenarios donde sujetos que se sienten “desorientados” en su sexualidad se encuentran y descubren, donde otros experimentan con nuevas tendencias y formas de ver la vida sexual, donde pasar de ser un “cuadrado homofóbico” a un “gay bisex” son circunstancias comunes e inclusive admiradas. Son también parte de una costumbre nueva que demuestra el extravío, la disolución y los desconciertos de la juventud frente a las problemáticas de su realidad, un desgaste que como muchas veces en la historia, puede modificar de manera radical el comportamiento e interacción de los estratos más íntimos y ocultos de las relaciones individuales y convertirlos en espacios de interacción pública o “publicada”.

Conclusiones:

El esnobismo juega un rol importante y decisivo al gestionar la pertenencia individual a un grupo u otro. Cambios radicales de forma de conducta pueden observarse en personas que ingresan por primera vez a una fiesta Rave o que deciden formar parte de alguna de estos clanes y el hecho de que la identidad sexual se convierta en algo tan maleable y frágil en el interior de estos entornos, muestra hasta donde los grupos juveniles de Bolivia pueden encontrarse a la espera de experimentar “lo nuevo”, muchas veces sin adoptar una posición crítica o personal frente a estas “novedades” generalmente transmitidas o postuladas por los mensajes de los mass media.

Estos hechos pueden reflexionarse sólo como contingencias sintomáticas que revelan una crisis y búsqueda de participación social entre los jóvenes, la cuál, históricamente, tiene ya sus buenas décadas de conflicto y constante derrota. Sin embargo no es sólo eso, la indagación de esta participación o reconocimiento se convierte cada vez más en un ofrecimiento personal, es decir: un intento de que el mundo externo cree valoraciones, reconocimientos e importancias en torno al individuo sin importar sus pertenencias grupales o preferencias o estilos de vida. Un mundo externo muchas veces asfixiado entre familias disfuncionales, estados y gobiernos represivos o autoritarios, instituciones y prácticas que generan una sola sensación común: la insatisfacción.

Dichos “negocios” sociales y dilucidaciones grupales tienen sus momentos de euforia, definidos por la imitación constante y el hábito, sus crisis y sus decadencias en las que –como se puede ver históricamente al analizar otras disposiciones, como las de los sesenta, setenta y ochenta- algunos sujetos sobreviven, como héroes fieles a la causa, y en las que la mayoría se vierte hacia nuevas costumbres luego de explotar las que le ofrece, en este caso, la cultura cyber electrónica. Todo en un intento continuo de satisfacer la hiperindividualidad, la búsqueda de placeres, predilecciones, relaciones e identidades.

En la discusión permanente sobre la posibilidad o no de una realidad posmoderna en Latino América muchas veces se menosprecian o aíslan los procesos que dan lugar a alineaciones de clanes urbanos, pero es allí donde se está instalando la posmodernidad con todas sus cualidades: individualismo, hedonismo, hibridación cultural y desconfianza frente a los argumentos filosóficos y morales de la modernidad.

Adquirir una cognición de la participación cultural y social de estos grupos representativos y no ignorarlos o subestimarlos puede convertirse en una gran ventaja para el desarrollo socio-cultural de nuestro país, no solamente en la reconstrucción comunicativa y mediática que se puede generar alrededor de las demandas de estos públicos, si no en la riqueza de conocimientos técnicos, artísticos, creativos, valorativos y expresivos que se puede

obtener a partir de investigaciones vinculadas al discernimiento de estas interacciones y que se reconcilian en marcos referenciales que refuerzan el saber sociológico, comunicacional y económico de nuestra realidad. Esta adquisición debe dedicarse sobretodo, a distinguir la realidad de las juventudes bolivianas y comprender “porqués” y “cómos” de conflictos usuales como el consumo de estupefacientes y bebidas alcohólicas, la inclinación hacia la violencia o los vacíos de identidad grupal, social y política; problemas que están vigentes en casi todos los clanes juveniles y cuya solución ha sido tanto tiempo proclamada y discursada y no ha visto mayores logros ni mejores luces justamente por la falta de referencias analíticas previas y de un carácter más profundo o científico.

NOTAS

1 “The Voodoo People”: una canción de música electrónica perteneciente al grupo Prodigy, con la que de alguna manera los tres clanes se identifican o se han identificado en sus orígenes tanto por la aparición del tema en la película de cyberpunk “Hackers” como porque el grupo (Prodigy) ha sugerido o influenciado en más de una ocasión las pautas de vestimenta, invención musical e inclusive actitud y comportamiento que determinan a las etnias mencionadas.

2 Trip Hop, Trance formatos especiales con características expresivas y figurativas propias y que simbolizan diferentes “viajes” o “trances” perceptivos o de conciencia.

3 Estos performances o ejecuciones únicas son realizadas por los mismos Ravers, en algunas ocasiones por personalidades del mundo del teatro, la pintura o la danza y en otras por bailarines o bailarinas que provienen de clubes nocturnos o prostíbulos.

4 “Tribal” es el tatuaje que se ha copiado y reformulado a partir de tatuajes y pinturas corporales propias de grupos originarios de la Amazonía, el continente africano y Oceanía.

5 New metal es la reconstrucción comercial del heavy metal y el grindcore unidos al glamour del pop. Grupos exponentes: Korn, Limp Bizkit, System of a Down, Slipknot, etc.

6 Entre estas bandas se puede mencionar a Offspring, Fun People y Blink 182 como bandas internacionales y a 7’31, Pantano o Lúdicos de Mierda, como exponentes nacionales del punk, ska, hardcore o reggae melódico.

7 Individuo adinerado, de “fino vestir”, definido por pedanterías y actitudes de rechazo hacia individuos que no pertenezcan a su círculo social. Término popularizado que proviene del inglés Highlife (Vida costosa, de alta sociedad) Thrashero: fanático de la música heavy metal, grind o black metal. Glamero: amante del pop industrial, muy dedicado al “look”. Trovero: neo-hippie, identificado con la trova y con los movimientos sociales guerrilleros o contestatarios. Cumbiero: fanático de la chicha cumbia o cumbia de discoteca y/o concierto.

8 Cigarro de marihuana o hashís.

BIBLIOGRAFÍA

BLUMER, H. 1969. Interaccionismo simbólico: perspectiva y método. Englewood Cliffs. Prentice – may.

COSTA Pere – Oriol, **PÉREZ TORNERO** J. Manuel y **TROPEA** Fabio. 1997. Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia. Ed. Paidós. Buenos Aires.

GARCÍA CANCLINI, Néstor 1994. Culturas Híbridas Ed. Grijalbo. 2ª ed.

GARCÍA CANCLINI, Néstor 1987. Un debate entre tradición y modernidad. En revista David y Goliat , N. 52. Buenos Aires.

GUARDIA, Marcelo Mediaciones en la Mira. En Contribuciones. Año XV. No. 18. Buenos Aires. Ed. Konrad Adenauer.

MARTÍN BARBERO , Jesús. 1988. De los medios a las mediaciones. Méjico. 2a. ed.

MIER M., Roberto C. 1997. Subcultura y transgresión positiva. Estudio de recepción del programa televisivo “Video Match” en la población juvenil urbana de Cochabamba. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social. Universidad Católica Boliviana San Pablo.

PEREIRA, Lípica 1999. Consumo mediático de grupos adolescentes. Conformación de sus escenarios de proyección y la formación de sus lenguajes urbanos. Caso: Wookie. Tesis de Licenciatura en comunicación Social. Universidad Católica Boliviana San Pablo. Unidad Cochabamba.

Entrevista:

TOURAINÉ Alain, Comunicación de masas en latinoamérica. Programa de Informática, Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile. 1990.

Revistas:

CRASH 2002 Ediciones Eureka N. 4. La Paz - Bolivia.

HENTAI Junio 2001 Industrias Gráficas Printone N. 12 Argentina.

VOGUE Febrero 2000. Grupo de Publicaciones Ideas. Méjico

VOGUE Marzo 2000. Grupo de Publicaciones Ideas. Méjico