

**OCIO EN TIEMPOS DE HIP HOP**

**ELABORADO POR:**

HELBERTH ALEJANDRO RODRIGUEZ.

JHONN ANDERSON ROMERO.

**DIRIGIDO POR:**

JEIMY JOHANA ACOSTA FANDIÑO.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

**LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: MANIFESTACIONES RECREATIVAS.**

**MODALIDAD: DISPOSITIVO (DOCUMENTAL CORTO).**

**PRIMER SEMESTRE DEL 2015.**

**BOGOTÁ-COLOMBIA.**

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado.
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Ocio en tiempos de Hip-Hop.
<b>Autor(es)</b>	Rodríguez Martínez, Helberth Alejandro; Romero Organista, Jhonn Anderson.
<b>Director</b>	Jeimy Johana Acosta Fandiño.
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 42 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional. UPN.
<b>Palabras Claves</b>	OCIO; EXPERIENCIAS DE OCIO; CULTURA HIP-HOP.

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone analizar de qué forma las actividades realizadas por los Hip-Hoppers de la localidad de Kennedy se pueden interpretar como experiencias de ocio; se manejan tres factores relevantes durante el proceso de investigación los cuales organizan la idea principal, dejando como producto final un documental corto y un trabajo escrito.</p> <p>Ocio, experiencias de ocio y cultura Hip-Hop son las tres corrientes abordadas dentro de nuestro producto el cual pretende mostrar al lector un análisis contundente respecto a las experiencias que deja el ocio dentro de las practicas realizadas por los hip-Hoppers, mostramos distintas posturas, visiones y formas de entender como el ocio se mueve dentro de una cultura urbana la cual rompe con los esquemas de la sociedad en común.</p>

### 3. Fuentes

- **Juego Ocio y Recreación.** Zapata (1994) Universidad Pedagógica Nacional; Bogotá.
- **La Civilización del Ocio.** Higuieruela del Pino (1969) págs. 476 – 479.
- **Globalización, Cultura y Comunidad.** Canán<sup>1</sup>.
- **Identidades Urbanas Juveniles,** (Héctor s. Basile)<sup>2</sup>.
- **Investigación Etnográfica. Métodos de Investigación Educativa en ed. Especial.** (Javier Murillo y Chyntia Martínez) 3º ed. especial (2010).
- **Rodríguez, Uribe, Carreño, (2014) Recreación Ocio y Formación.** Bogotá: Kinesis.
- **Cuenca Manuel Pedagogía del Ocio, (2004) :axac**  
<http://www.apega.org/attachments/article/279/pedagogocio.pdf>
- **Sublevación Urbana.** (Subterrain film's). 2006 tomado de YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9ap\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9ap_0)
- **Autodidaktas,** (euforia film's, 2013. tomado de YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ba5u6qndmdw>

### 4. Contenidos

**Ocio:** Históricamente durante la edad moderna tuvo una transformación donde inicio como sinónimo de vagancia, poco después la mejor conquista de la clase obrera y más adelante el ocio llega a ser una alternativa para la felicidad.

- **Ocio creativo:** Cuando observamos, y escuchamos el Hip-Hop a través de la música, el grafiti y el baile en el transcurso de los años en la localidad de Kennedy percibimos que el resultado cultural de estas crea y motivan diferentes alternativas de hacer, ver e innovar el movimiento Hip Hop.

#### Experiencias de ocio:

- **Se entiende por experiencia:** Cuenca resalta dos tipos de experiencia, una experiencia cotidiana y una experiencia especialmente intensa, más allá de las experiencias cotidianas<sup>3</sup> que se viven en el diario vivir de una persona, notamos que en los Hip-Hoppers frecuentemente se adquieren experiencias con alto grado de complejidad, en la medida que la forma en que se realiza involucra emociones, crean conciencia, independencia y voluntariedad.
- **Experiencias de ocio:** Surge bajo 3 características iniciales, debe ser satisfactorio, no

<sup>1</sup> Tomado de internet. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/globa.pdf> Globalización, cultura y comunidad, Alberto J.L Carrillo Canán.

<sup>2</sup> Tomado de internet. <http://www.psicoadolescencia.com.ar/docs/identidades.pdf> Identidades Urbanas Juveniles. Tribus Urbanas. Prof. Dr. Héctor S. Basile.

<sup>3</sup> Se hace referencia a: Saludar a una persona conocida, mirar TV, reconocer a alguien, desear algo.

debe ser obligado y estar separado de las necesidades. Dentro de la vida y la rutina humana en este caso la vida de un Hopper son cualquier cantidad y variedad de experiencias que se obtienen a diario, pero las verdaderas experiencias de ocio son aquellas que son escogidas entre todas como las únicas experiencias que cumplen las características antes mencionadas.

- **Experiencias de ocio Hip-Hoppers:** se observa que las experiencias de ocio dentro de la cultura Hip-Hop, van acompañadas o arraigadas por expresiones que traen consigo un mensaje, el cual va de acuerdo a las emociones y a el momento en el cual el artista se ve inmerso.

#### **Cultura Hip-Hop:**

- **De cultura a cultura urbana:** En el siglo XX aparecen las culturas urbanas, donde algunas personas piensan que es solo la asociación de personas con un fin estético, de moda, tatuajes, peinados y ropa o simplemente defender la libre personalidad y expresión teniendo una identidad en común, es un fenómeno juvenil, y un tabú sociocultural, hay una serie de características no solo de ropa y peinados, si no que se une a eso el compartir ciertos gustos, como la música, ideales políticos, económicos, sociales, artísticos e históricos.
- **De cultura a la historia de la cultura:** Fiori (1995) en su artículo sugiere que esta cultura llega a Colombia en barco, es traída por los polizones que regresaban triunfantes del norte a Buenaventura y Barranquilla. También llegan por intermedio del cine, la televisión y la radio, extendiéndose así por las grandes ciudades del país.

### **5. Metodología**

Para el desarrollo y ejecución de este proyecto se utilizó el modelo de investigación Etnográfico, este caracterizado por ser un modelo cualitativo, el cual busca estudiar las características y comportamientos de una cultura durante un periodo prolongado de tiempo.

El documental "Ocio en Tiempos de Hip-Hop" busca mediante una cultura urbana en particular abordar concepciones sobre ocio y este de qué forma puede ser entendido, dentro del desarrollo de este documental se nota a claridad el interés por aportar a la Licenciatura en recreación otros espacios en los cuales los futuros licenciados podrían vincularse y desarrollar procesos y trabajos con esta comunidad.

Se llevaron a cabo dentro de este proceso de ciertas fases que generaron un orden y un cronograma de trabajo para darle vida al documento, así como un guion técnico el cual estructuro y facilito el proceso, diseño y edición del Video documental.

**6. Conclusiones**

- El documental muestra distintos puntos de vista que interpretamos e identificamos como experiencias de ocio, tal vez no esperábamos como resultado la recolección de tanto material que le aporó tanto al rodaje como a la investigación; en los registros obtenidos, notamos actitudes, gestos, expresiones corporales y faciales en momentos y espacios que reflejan por qué los Hoppers, se identifican como cultura urbana.
- Observamos ciertas similitudes al relacionar las expresiones de ocio, con las actividades laborales para suplir necesidades básicas, se generan dos posturas que a favor juntas aceptan que el rapero se lucre de alguna forma por su talento, que lo desenvuelve en el movimiento hip hop, pero unos artistas manifiestan que el trabajo en Transmilenio es un momento de ocio que le genera cierto placer y al mismo tiempo suple necesidades básicas del ser humano, mientras tanto otro artista refuta el trabajo en Transmilenio porque no se le da la posición al buen trabajo y a esos productos que realizan con esfuerzo, que tal vez prefieren ganarse de forma informal y dejan de un lado lo formal o también llamado “comercial” .
- De lo anterior surgen preguntas como ¿el ocio es bueno o es malo? Que consideramos experiencias de ocio negativas o positivas, y otros interrogantes que hacen que la palabra ocio dentro de la cultura hip hop y en otros aspectos sociales, sea considerada indefinible.

<b>Elaborado por:</b>	Anderson Romero, Alejandro Rodríguez.
<b>Revisado por:</b>	Jeimy Acosta.

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	05	06	2015
--	----	----	------

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>1. INTRODUCCION.....</b>	<b>9</b>
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>13</b>
<b>3. ESTADO DE LA CUESTION.....</b>	<b>18</b>
<b>4. OCIO.....</b>	<b>22</b>
<b>4.1. OCIO CREATIVO.....</b>	<b>28</b>
<b>5. EXPERIENCIAS DE OCIO EN LA CULTURA HIP HOP.....</b>	<b>29</b>
<b>5.1. SE ENTIENDE POR EXPERIENCIA.....</b>	<b>29</b>
<b>5.2. EXPERIENCIA DE OCIO.....</b>	<b>30</b>
<b>5.3. EXPERIENCIA DE OCIO EN LOS HIP HOPPPERS.....</b>	<b>30</b>
<b>6. CULTURA HIP HOP.....</b>	<b>31</b>
<b>6.1. DE LA CULTURA A LA CULTURA URBANA.....</b>	<b>31</b>
<b>6.2. DE LA CULTURA A LA HISTORIA DE LA CULTURA.....</b>	<b>33</b>
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>36</b>
<b>8. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>41</b>
<b>9. VIDEOGRAFIA.....</b>	<b>42</b>

## DEDICATORIA

*Ocio en tiempos de Hip Hop es dedicado principalmente a Dios, y en segunda instancia a nuestras familias, por ser ellas la base fundamental para el desarrollo de nuestro pregrado. A nuestras parejas que han sido la compañía incondicional en este proceso y a todos quienes aportaron su grano de mostaza, les agradecemos por su apoyo y porque sabemos que contamos con ustedes.*

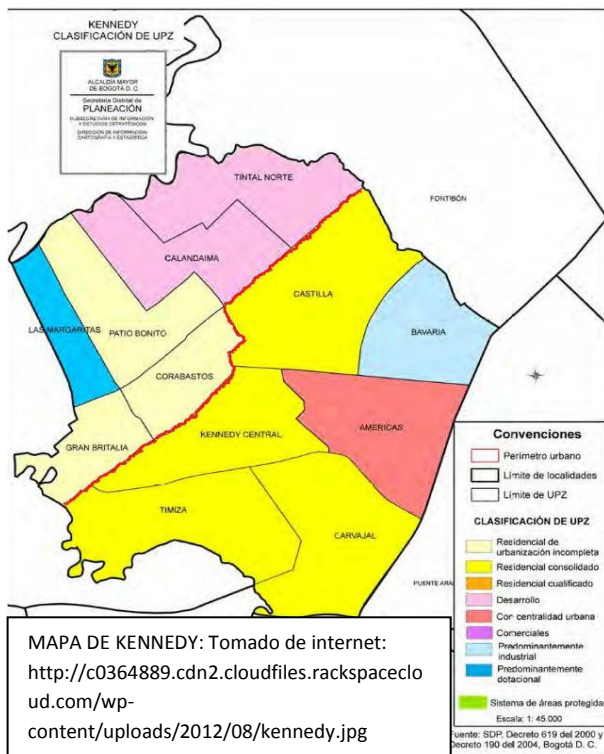
*“El reto no es con nadie, lo asumí con migo mismo”*

*ALI a.k.a MIND*



**INTRODUCCIÓN.**

Dentro de la localidad de Kennedy, encontramos distintos grupos pertenecientes a la cultura Hip-Hop, este movimiento dentro de unas concepciones globales se divide en 4 componentes que la conforman como cultura urbana, estos se conocen como elementos, los cuales son: grafiti, mc, dj y break dance, estos cuatro son vivenciados cotidianamente dentro de esta localidad por sujetos que se hacen llamar Hip-Hoppers<sup>4</sup>, los cuales dentro de este proyecto interactúan y se involucran en la sociedad, además nos muestra en qué momentos precisamente ellos se expresan mediante actividades dentro de la cultura Hip-Hop.



La localidad de Kennedy (zona 8) está ubicada en la zona suroccidente de Bogotá - Colombia, cuenta con 12 UPZ<sup>5</sup>, de las cuales 5 fueron abordadas para el trabajo de intervención, registro y entrevistas a los artistas (Carvajal, Kennedy Central, Timiza, Corabastos y Patio Bonito).

Las 7 UPZ restantes (Américas, Castilla, Tintal Norte, Calandaima, Gran Britalia, Las Margaritas y Babarías) son presenciadas

involuntariamente a causa de nuestros recorridos para dirigirnos a nuestros sitios de

<sup>4</sup> Se hace referencia al individuo o comunidad que se identifica con alguno(s) de los 4 elementos fundamentales que son MC's, Dj's, grafiteros y bailarines, y un individuo transversal y no el menos importante, llamado "espectador".

<sup>5</sup> Hace referencia a: Unidades de planeación zonal.

intervención, en algunos casos estas upz son evidenciadas al inicio y durante el documental en un segundo plano. Por lo tanto estos espacios no son locación principal para nuestro producto.

Partiendo de nuestro desarrollo de intervención analizamos que en la primera etapa (inicio), en la segunda etapa (desarrollo) e incluso en la tercera etapa (final), notamos que todas las UPZ de la localidad de Kennedy, poseen algún vínculo social con la cultura hip hop y fueron de una u otra forma detallados y analizados en nuestro producto final.

Surgió dentro de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional, de la Facultad de Educación Física, en el programa de Licenciatura en Recreación, la necesidad de dar a conocer que experiencias de ocio existen dentro de la cultura Hip-Hop, para exponer y percibir como ocio se mueve dentro de la sociedad en común, de esta hipótesis surge la inquietud de indagar como se mueve el ocio dentro de una de las comunidades que rompe con los esquemas sociales, como lo es en este caso la cultura Hip-Hop, tal vez se preguntaran el por qué trabajar con este tipo de población en específico y no contemplar otro tipo de movimiento<sup>6</sup> en particular; se decidió trabajar con este grupo social en específico por el gran interés de nosotros los estudiantes, hacia este movimiento como participantes y actores que viven cotidianamente este estilo de vida, y el interés por llegar a contemplar las actividades de los Hoppers como experiencias de ocio .

Se aportara tanto a la Licenciatura en Recreación y Turismo como a la cultura Hip-Hop apreciaciones de ocio en la sociedad actual, dando a conocer dentro de esta cultura el tipo

---

<sup>6</sup> Movimiento hace referencia al Conjunto de personas que comparten un mismo ideal, un mismo criterio, una misma forma de progreso social. Sinónimo de cultura.

de actividades que realizan, su forma de expresión y estas de que forman pueden ser entendidas como experiencias de ocio.

A través de bases teóricas en referente a ocio, cultura Hip-Hop y experiencias, se pretende desarrollar el objetivo planteado en este proyecto, mediante un proceso fílmico, el cual pretende mostrar el resultado del análisis que fue contemplado como experiencias de ocio, que resultan estar inmersas en el diario vivir de la comunidad Hopper con referencia a dos elementos de los cuatro antes mencionados, los MC's y los grafiteros. Mostrando por qué lo hacen, como lo hacen y para qué, donde las distintas actividades que ellos realizan están dando el sustento para la ejecución del presente trabajo.

Siendo este el objeto de investigación, surgen en conexión para la facilitación, otros objetivos que guiaron el proceso investigativo y el hilo conductor del documental; principalmente aparece como actor relevante, identificar qué actividades realizadas por los Hoppers podemos percibir como experiencias de ocio, teniendo en cuenta perspectivas y un marco teórico que nos permitió enlazar y argumentar porque las actividades realizadas dentro de la cultura hip hop pueden ser determinadas de esta forma.

Cuando hablamos de experiencias las abordamos en todos los aspectos, incluso en la cotidianidad, en las labores y responsabilidades, de este modo adoptamos para darle claridad a nuestro objetivo general, mostrar todo lo que para la cultura hip hop califican como experiencia de ocio y la justificación de la acción realizada por cada integrante y participe de este rodaje.

“Ocio en tiempos de Hip-Hop” es un producto que resulta estar organizado para cumplir con los parámetros planteados y da resultados claros que evidencian la elaboración de este documental.

Dicho film contiene inmersos unos principios, los cuales son importantes y tomados en cuenta durante el rodaje y su edición, como lo es la clara información tanto en el método utilizado como en los resultados obtenidos, es importante resaltar que las escenas mostradas son netamente reales y no contienen ningún tipo de actuación. Por otra parte dentro de la elaboración del documental se lleva un hilo conductor y además de eso coherente frente al planteamiento del problema y su camino hacia el objetivo, cada registro<sup>7</sup> tanto visual como de audio, fue previamente seleccionado y autorizado por el artista para ser expuesto en el documental.

El documental muestra distintos puntos de vista que interpretamos e identificamos como experiencias de ocio, tal vez no esperábamos como resultado la recolección de tanto material que le aporó tanto al rodaje como a la investigación; en los registros obtenidos, notamos actitudes, gestos, expresiones corporales y faciales en momentos y espacios que reflejan por qué los Hoppers, se identifican como cultura urbana.

---

<sup>7</sup> Hace referencia a las grabaciones audiovisuales realizadas durante el proceso del documental.

## **METODOLOGIA.**

Para el desarrollo y ejecución de este proyecto se utilizó el modelo de investigación Etnográfico, este caracterizado por ser un modelo cualitativo, el cual busca estudiar las características y comportamientos de una cultura durante un periodo prolongado de tiempo, como nos hablan Javier Murillo y Chyntia Martínez en la 3° edición del libro Investigación etnográfica (2010):

Características de la etnografía:

3. Es holística y naturalista. Un estudio etnográfico recoge una visión global del ámbito social estudiado desde distintos puntos de vista: un punto de vista interno (el de los miembros del grupo) y una perspectiva externa (la interpretación del propio investigador).

El documental “Ocio en Tiempos de Hip-Hop” busca mediante una cultura urbana en particular abordar concepciones sobre ocio y este de qué forma puede ser entendido, dentro del desarrollo de este documental se nota a claridad el interés por aportar a la Licenciatura en recreación otros espacios en los cuales los futuros licenciados podrían vincularse y desarrollar procesos y trabajos con esta comunidad.

Se llevaron a cabo dentro del proceso de Tesis ciertas fases que generaron un orden y un cronograma de trabajo para darle vida al documento, así como un guion técnico el cual estructuro y facilito el proceso, diseño y edición del Video documental.

## FASES<sup>8</sup>:

- 1. Selección del diseño:** Mediante un documental se abordó el tema de Ocio, este inmerso en la cultura Hip-Hop, en las actividades y experiencias que son aquí ejecutadas, tomando como relevante a los (MC's y a el Grafiti de la localidad de Kennedy).
- 2. Determinación de las técnicas:** se utilizó la observación, las entrevistas y la recolección de información para el presente proyecto ya que estas son las técnicas más empleadas en este modelo de investigación.
  - **Observación:** A través de una observación tanto participante como no participante se documentó filmicamente los entornos en los cuales los Hip-Hoppers de la localidad de Kennedy se desenvuelven y su forma de expresarse mediante estos mismos escenarios; así mismo se exponen las actividades que ellos realizan, de qué forma son ejecutadas, que mensaje se desea transmitir, y la dedicación o el tiempo que se destina a estas.
  - **Entrevistas:** Se generaron conversaciones espontaneas e informales en las cuales los Hip-Hoppers hablan en referente a su forma de ver y vivir la cultura Hip-Hop, el cómo se vincularon con esta, de qué forma se identifican y se expresan ante la sociedad, que fin conllevan las actividades realizadas por ellos y que percibe la comunidad Hopper en relación al termino Ocio.
  - **Recogida de información:** Se recolecto información referente al término ocio, experiencia, y cultura hip hop, para dar un sustento teórico al presente proyecto, así mismo se utilizaron documentales, documentos y videos los cuales nos aportan informaci

---

<sup>8</sup> Tomado de: Investigación etnográfica, Métodos de Investigación Educativa en Ed. Especial Javier murillo y Chyntia Martínez 3° Ed. Especial 30/11/10 pag.9

ón valiosa para el sustento teórico de este trabajo.

**3. El acceso al ámbito de investigación o escenario:** El escenario en el cual se llevó a cabo el presente proyecto fue la localidad 8ª de la ciudad de Bogotá: Kennedy el cual es un espacio conocido por los investigadores y que tiene la facultad de ser un entorno al cual es fácil acceder, además por la vinculación directa de los investigadores con la cultura se crea un mejor entorno y relación con los Hip-Hoppers.

**4. La selección de los informantes:**

Determinando que prácticas son realizadas dentro de la cultura Hop-Hop se trabajó directamente con Hip-Hoppers inmersos dentro de la música, la producción, la pintura, talleristas.
--

Existen Hip- Hoppers en la localidad de Kennedy que tiene la posibilidad de tener contratos, convenios, y/o posibilidades de alguna remuneración económica gracias a las manifestaciones artísticas que ellos realizan. De esta manera los trabajos y las obras que ellos realizan pueden ser reconocidos y visualizados por otras personas de una manera formal.
---

Nos encontramos con Hip-Hoppers independientes que de una manera informal crean y realizan sus trabajos artísticos por cuenta propia, sin contar con algún tipo de contrato, de permiso y/o de un salario fijo y estable por su forma de expresión.
---

**5. La recogida de datos y la determinación de la estancia en el escenario:** Se revisaron, analizaron e interpretaron documentos pertinentes referente a: ocio, cultura Hip-Hop y experiencias mediante los cuales se aclara y se argumenta las ideas de este trabajo, de esta misma forma el proceso fílmico que se realizó para la elaboración del documental es pertinente en la medida de que los testimonios de los raperos en las entrevistas y las prácticas ejecutadas por ellos nos muestran y fundamentan el Hip-hop como una experiencia de Ocio.

**6. El procesamiento de la información recogida:** Al comenzar el documental se registraron los distintos grafitis que se observan en los muros Kennedianos, seguido a esto se recopila la cantidad de material suficiente para contextualizar la zona y el tipo de población que se abordó. En el primer capítulo direccionado al ocio encontramos apreciaciones y conceptos diferentes que de una u otra forma se asemejan a concepciones de ocio, analizamos que en cada definición existe cierta relación con lo que usualmente algunos autores afirman en sus textos.

En la parte de experiencias de ocio postulamos en el documental vivencias, actividades y relatos que en algún caso llegan a ser parte de una memoria colectiva y/o individual. El desarrollo de este documental permite recopilar y mostrar como la cultura Hip-Hop aborda el tema de formación, se recolecta en esta parte la vivencia de los entrevistados.

**7. La elaboración del informe:** El video documental inicia con un breve recorrido en el cual se exponen las principales calles, grafitis y avenidas de la localidad de Kennedy con el fin de contextualizar al espectador de este documental, el lugar y la población con la que se trabajó, además de eso se especifica los dos ejes centrales del documental, los cuales son, la cultura Hip-Hop en Kennedy y las experiencias de ocio, en esta misma escena se realiza todo



el acto protocolario<sup>9</sup>. Comenzando el documental se trae a contexto la localidad de Kennedy y dentro de esta misma como ha ido surgiendo el movimiento Hip-Hop mediante una serie de videos, imágenes y canciones que expresan los resultados obtenidos, el primer capítulo trae consigo ciertas entrevistas realizadas referente al tema de ocio (a cada persona se le pregunto ¿Qué es ocio?), se comienza esta parte con la apreciación de la docente Bibiana Rodríguez, la cual muestra su postura frente a la pregunta realizada, continuando esta apreciación se toman los videos de las definiciones del termino ocio por parte de los exponentes de la cultura Hip-Hop. Se concluye esta parte con un mapa mental.

Capitulo II Experiencias de ocio, en esta parte continúan las entrevistas dentro de las cuales se abarcan, vivencias, sentimientos y actividades que se interpretaron como experiencias de ocio, se organizaron de tal manera que mientras los Hoppers hablan secuencialmente se exponen las actividades que ellos realizan, posterior a esto se organizan intermitentemente videos donde los Hoppers muestran la perspectiva del trabajo dentro de la cultura hip-hop como una forma de vida compensada monetariamente. Continuando el transcurso de este documental se aborda el tema de Ocio y formación en el cual se muestran conversaciones respecto a que hace la cultura frente al tema de formación.

Finalizando el documental se exponen de manera consecutiva algunos eventos y actividades realizados dentro de la Localidad de Kennedy en los cuales se recoge las experiencias de algunos artistas de esta localidad.

---

<sup>9</sup> Se hace referencia a portada del documental (Nombre de los autores, Tutora, Universidad, Titulo de la tesis).

## ESTADO DE LA CUESTION

### I. DOCUMENTO TEORICO

#### CIVILIZACIÓN DEL OCIO<sup>10</sup>

Principalmente, este texto nos contextualiza históricamente en una sociedad consumista, no obstante, se habla de ocio y crece en un espacio donde se trabajaba por montones y que se educaba para un ocio. Antiguamente la civilización aborda esta problemática del aprovechamiento del tiempo libre y su uso dentro de la etapa tolerante de una sociedad, el comportamiento del sujeto en un tiempo y un espacio.

La civilización nace con el trabajo continuo, para el desarrollo, pero realmente se habla de civilización cuando se generan unas técnicas y se centra un objetivo social, “el progreso”. La civilización ha tenido un inicio particular, se empezó a hablar de ella en la edad media, y de ahí en adelante implantaron un progreso tradicional o como lo llama el autor: una civilización clásica, dándole referencia a la honestidad, “llamando a los caballeros guerreros y a los sacerdotes los únicos seres humanos civilizados”. Más adelante se habla de civilización de ocio con aquellas acciones o actividades que van en busca del mejoramiento del ser como comportamiento interno y la moralidad del ser humano

Respecto a ocio; se venía hablando y estigmatizando que el sinónimo más claro del ocio es el vicio, pero en los últimos siglos la reducción de trabajo, y actividades que pueden llegar a

---

<sup>10</sup> Leandro Higuera del Pino, Revista española de Opinión pública. 1969.

Trascender la parte inmoral, ponen al ocio como la contemplación espiritual del ser humano y su comportamiento social<sup>11</sup>.

Inicialmente el Autor entiende por ocio una forma libre de actuar y de formar al ser humano. En el documental resaltamos que las experiencias de ocio, forman consiente e inconscientemente la moralidad de los Hoppers y del espectador, y esto pone al ocio como motivo inicial del desarrollo de un movimiento cultural (hip-hop), por lo tanto la civilización del ocio trabaja en pro del progreso, y no al consumismo.

Si la civilización del trabajo, es un proceso que enseña a trabajar, la civilización del ocio debería ser el proceso para aprender a elegir. “autonomía”.

---

<sup>11</sup> Será, según Henri Janne, aquel que encarne las virtudes auténticamente humanas, el hombre como tal, el ser humano acabado y perfecto que, después de haber luchado por transformar la tierra, trate de hacer el mundo que le rodea más humano (Ocio).

## II. DOCUMENTO FILMICO.

“Autodidaktas”<sup>12</sup>, es un documental realizado y producido por Euforia Films, dentro del cual se muestra la evolución que ha tenido el movimiento Hip-Hop en Chile de una forma autodidacta, mediante el trabajo autónomo e independiente que han tenido los Hip-Hoppers chilenos.

Visibilizando este documental desde una mirada que se orientó a los objetivos del presente trabajo, se atañe de manera importante el diario vivir de las comunidades Hip Hoppers (relacionando las diferentes manifestaciones artísticas que se realizan tanto en Kennedy-Colombia como en Santiago de Chile-Chile) percibiendo de manera ambigua ideas para conceptualizar el Hip-Hop dentro de una perspectiva relacionada con el ocio, no solo por su característica condición de voluntariedad, sino por el hecho de que cada actividad que se realiza dentro de este movimiento tiene consigo una gran variedad de experiencias y vivencias que le dan sentido a la vida, podemos atrevernos a decir que existen prácticas de ocio dentro del Hip-Hop de una manera pedagógica mediante “talleres”, los cuales son dirigidos por y para la comunidad Hip-Hop.

Se considera importante lo que dice Baseh dentro del documental al mencionar que dentro del proceso de “creación de beat’s” se puede re-crear la música para transformarla y convertirla en una instrumental “...apreciar la música antigua y tratar de hacer algo nuevo pero con el mismo contexto con el que la gente lo hizo en su tiempo. BASEH, BEAT MAKER, AUTODIDAKTAS”.

---

<sup>12</sup> Tomado de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=BA5u6qNdMDw> Euforia Films, 2013, Documental.

Relacionando este ejemplo con el ocio y la Licenciatura en Recreación, se puede decir que el Hip-Hop lleva consigo intrínsecamente ciertas herramientas e instrumentos mediante los cuales las actividades realizadas por los raperos se pueden ejecutar y traen consigo evolución tanto al movimiento, como a los Hoppers; no queremos adentrarnos a especificar qué instrumentos se pueden encontrar, o cuales de estos brindan mejores apoyos a los partícipes de la cultura, pero si nos parece de vital importancia subrayar la idea de considerar el Hip-Hop como un campo de acción para Licenciados en Recreación.

## OCIO.

### I.

A lo largo de la historia se pueden considerar distintas concepciones de ocio, donde este concepto se viene adaptando según los acontecimientos que históricamente han transcurrido en la existencia del ser humano. Indagando para dar claridad al porqué de este documento, podemos encontrar distintas definiciones y trabajos de autores quienes buscan conceptualizar el ocio. Para dar inicio a esta efímera línea de tiempo nos justificamos bajo la autora Rebecca Bernal Zapata<sup>13</sup> quien dentro de su libro “JUEGO OCIO Y RECREACIÓN” abarca en el primer capítulo todo el recorrido histórico del ocio y su transformación evolutiva, fragmentando este en tres etapas históricas las cuales son: Época antigua, Edad Media y Edad moderna.

Nos devolvemos a una época antigua, donde el ocio era un privilegio para ciertas clases sociales, las cuales vivían el ocio a plenitud enfocando la relación de lo corporal y lo espiritual, la contemplación, y la cosmología. Por otra parte las clases sociales bajas no tenían acceso al ocio pero si a jornadas laborales extensas. Zapata nos comenta que el ocio y trabajo son considerados como realidades excluyentes. Es traído a colación Aristóteles<sup>14</sup> en este capítulo por la particularidad de darle al ocio el privilegio de estructurar, dar ese paso de lo subjetivo a lo objetivo, nos confirma que grandes ciudades que practican el ocio, desarrollaron algunas ciencias bajo estas prácticas.

---

<sup>13</sup> Zapata, R. B. (1994). *Juego, ocio, recreación*. Universidad Pedagógica Nacional, Centro de Investigaciones.

<sup>14</sup> Ardila (citado por Zapata, 1994).

Surgen dos vertientes en la Edad media, la religión y el estado, las cuales dominaban y regían a la sociedad; el poder territorial (feudalismo) inicia y desaparece en esta misma época, el tiempo del proletariado era destinado por dos entes sociales, las festividades religiosas y sus tradiciones agrícolas. Por lo tanto sus actividades eran básicamente ir a la iglesia, sus eventos festivos, y dedicarse por completo al trabajo agrícola y de esta forma subsistir en el feudalismo. En cambio las clases altas gozaban de actividades que generaban placer, y creaban relaciones con personas de la misma elite enfocándose en la diversión y en las festividades regidas por la iglesia.

La edad moderna abre una brecha social entre lo productivo y lo improductivo en cuanto a ocio, siendo este un término no aceptado, a causa de su poca productividad y su capacidad para incentivar el consumo, quiere decir se interpretaba el ocio de una forma mala, que no tenía desarrollo en el proceso del humano, que lo veían de una forma no aceptada por la sociedad. Por otra parte la revolución industrial entra triunfante estructurando tiempos y afectando la mano de obra, “el aumento y la consolidación de ocio o tiempo libre que de privilegio aristocrático hasta la edad moderna, se convierte durante la revolución industrial en una “necesidad democrática” Dumazedier (citado por Zapata, 1994), la revolución industrial insiste durante varios años en una lucha por disminuir las horas laborales y al mismo tiempo por un salario justo. Tras estos años finalmente se logra la estructuración del tiempo en la clase obrera, donde 8 horas se trabajan, 8 horas son concebidas para el tiempo libre y 8 ocho horas para el descanso.

Por tal motivo el ocio históricamente durante la edad moderna tuvo una transformación donde inicio como sinónimo de vagancia, poco después la mejor conquista de la clase obrera y más adelante el ocio llega a ser una alternativa para la felicidad.

### **II.**

Encontramos distintas definiciones y concepciones sobre ocio a lo largo de toda la historia, las cuales han tenido ciertos cambios en referente al tiempo y las distintas formas de abordarlo. En la actualidad encontramos discursos que giran en torno de una hegemonía del ocio, una forma de comprender estos planteamientos es abordando en el texto de “Recreación ocio y formación. Fundamentos y perspectivas, de los profesores Juan Manuel Carreño, Bibiana Rodríguez y John Jairo Uribe” en el cual nos muestran tres categorías de análisis de estos discursos, una categoría gira en torno a un ocio idealizado, entendido como aquellos discursos que buscan comprender el ocio de una forma similar que en la antigüedad, la siguiente está relacionada con el ocio residuo del tiempo de trabajo, este percibido como un núcleo de la mayoría de los discursos referentes a ocio, en la que se aborda la clásica relación trabajo-descanso, la última categoría menciona un ocio educativo, el cual se entiende como aquel ocio intencionado el cual busca modificar aspectos del mundo social, de esta categoría parten ideas que giran en torno a percibir las actividades realizadas por los Hip-Hoppers como propuestas de ocio para generar y transmitir algún aprendizaje, y a recolectar distintas actividades realizadas por los raperos para re-crearlas y convertirlas en juegos e instrumentos de aprendizaje.



### III

Mediante el proceso que se desarrolló en esta investigación notamos que el ocio se comporta e interactúa con la sociedad en sus diferentes manifestaciones, en este caso: el ocio dentro de una cultura urbana, el cual es aceptado como alternativa de aprendizaje, expresión y experiencia.

El documental propone mostrar algo más allá de lo que la sociedad piensa en referente a la cultura hip hop, el ocio es reflejado e interpretado durante este rodaje de distintas formas, no solo se observa una experiencia de ocio en referente a una expresión artística, sino también inmerso en factores adicionales a la cultura o que de alguna u otra forma son involucrados y vivenciados por “algunos” Hoppers. Para “algunos” el uso de la marihuana es netamente recreativo, siendo esta sustancia generadora de nuevas ideas, propuestas y alternativas que pueden llegar a ser expuestas y manifestadas en algunas expresiones artísticas o simplemente es usada como medio de integración social en esta comunidad haciendo vínculos, alianzas o quizás generando nuevos imaginarios. Es decir, esta sustancia como todas las que producen efectos alucinógenos son excluidas y poco aceptadas por la sociedad, además el exceso de esta sustancia conlleva a problemas legales, por lo tanto el uso es restringido, sin embargo esta sustancia se asemeja con algunos ideales y principios de la cultura, como el hablar del término “calle” o de los espacios en los que se mueve la cultura.

Dentro de nuestro proceso de investigación también notamos que en “algunos” las drogas causan placer y son usadas de muchas formas y para muchas formas, pero notamos que la marihuana resulta tener procesos críticos más allá de la estructura social a la cual nos regimos y empiezan a fluir cosas nuevas que proponen y que alimentan, es más, Cyka (rapero

de la localidad de Kennedy )dice: “el simple hecho de fumar marihuana y escribir una canción me brindan cierta fluidez para expresar en mis temas<sup>15</sup>, vivencias y sentimientos que cotidianamente vivo y algunos oyentes de una u otra forma se identifican con lo que yo hago”.

Ahora bien, para otros “algunos” el alcohol se observa como el premio al sacrificio realizado y se asemeja a la festividad, es el elixir de la satisfacción. El alcohol puede llevar a problemas no solo de salud, sino a problemas con la autoridad o a cometer algún tipo de accidente, e incluso a provocar la muerte.

“Para algunos es bueno, para otros es malo, La diferencia está en cómo lo usamos”.

### **“HIP-HOP” OCIO SUSTANCIAL Y OCIO CASUAL.**

El hip hop de cierta forma se relaciona con el ocio, en el proceso etnográfico vivenciamos dos categorías diferentes. En primera instancia, observamos un ocio sustancial, según Stebbins (citado por Cuenca, 2009) dice:

“implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de una actividad amateur, por voluntariado o de un hobby que los participantes encuentran tan importantes y atractiva que, en la mayoría de los casos, se embarcan en una carrera de ocio con la intención de adquirir y expresar la destreza conocimientos y experiencias necesarias en ella ()”

Dentro de nuestro recorrido notamos que el Hip-Hop en sus distintas disciplinas muestra que algunas experiencias y actividades son ejecutadas sustancialmente, en cuanto a que los Hoppers superan sus adversidades mediante la ejecución de actividades en las que

---

<sup>15</sup> Se hace referencia a una canción ya realizada con algún tipo de mensaje en específico

constantemente se ven inmersos (perseverancia), la dedicación y constancia hacen que las actividades realizadas por ellos superen situaciones imprevistas y alcancen objetivos y logros (esfuerzo).

Dentro del movimiento Hip-Hop en la localidad de Kennedy se pueden observar procesos empíricos; además de esto, en la última década se ha optado por implantar y gestionar proyectos formativos los cuales aportan a la calidad y mejoramiento continuo de los integrantes de esta cultura, se implantan talleres y cursos confines a la mejora de técnicas, estilos y movimientos corporales; observamos relación en cuanto a los beneficios duraderos que nos menciona Stebbins (citado por Cuenca, 2004) y el trabajo continuo de los Hoppers de esta localidad (Beneficios duraderos), existe dentro de toda cultura una identidad, y a través de esa identidad se generan lazos de empatía, además de eso, Hoppers crean alianzas para la fluidez y desarrollo del movimiento, no obstante cabe resaltar que se genera un ámbito social, con un mismo interés ya sea social o ideológico (ámbito social), el sentido de pertenencia se resalta dentro de la comunidad Hopper tras el trascurso del rodaje, de las entrevistas, y del registro visual. Incluso rescatamos y subrayamos la claridad de que lo que están haciendo es el espejo de su comportamiento (identidad).

Ocio casual es para Stebbins (citado por Cuenca, 2004): “actividad que ofrece una recompensa inmediata y que no requiere o requiere muy poco entrenamiento específico para su disfrute”<sup>16</sup>, para el movimiento hip hop, el ocio casual resulta reflejado en “los espectadores” quienes tienen la característica de verse involucrados ya que son participes de la sociedad a donde el artista o exponente Hip- Hoppers también está implicado. Es más

---

<sup>16</sup> Encuéntrase esta cita en el libro “Pedagogía del Ocio, Manuel Cuenca, Pág. 50. 2009

hasta el mismo lector de este texto, e incluso el mismo que estará viendo el documental. De este mismo modo notamos que el artista o exponente tiene una “experiencia de ocio” un poco más prolongada, y el espectador obtiene la recompensa inmediata.

### **OCIO CREATIVO**

Cuando observamos, y escuchamos el Hip-Hop a través de la música, el grafiti y el baile en el transcurso de los años en la localidad de Kennedy percibimos que el resultado cultural de estas crea y motivan diferentes alternativas de hacer, ver e innovar el movimiento Hip Hop. La creatividad y las nuevas ideas se han plasmado de manera espontánea para hacer llegar el mensaje al espectador, o simplemente se escucha en el vibrar de un baffle la calidad de su imaginación.

“Un ocio creativo es un ocio auto motivado, consiente, activo, complejo y lúdico”<sup>17</sup>, durante las charlas con diferentes artistas del movimiento Hip-Hop se traen a colación ideas que se recogieron durante estas, en las cuales las entrevistas como la participación en actividades realizadas nos dejan ver que los Hoppers realizan sus actividades de forma constante, habitual y creativa haciendo ruptura al antónimo del ocio “trabajo”, al ser este su experiencia de ocio.

---

<sup>17</sup> Interpretado del libro “Pedagogía del Ocio”, Manuel Cuenca, Universidad de Deusto.

## **EXPERIENCIAS DE OCIO EN LA CULTURA HIP-HOP**

### **I SE ENTIENDE POR EXPERIENCIA**

Dentro de la cultura, los Hoppers se mueven bajo ciertos deseos y placeres que deben ser expuestos y con ciertas características que los identifiquen, para ello Cuenca propone que antes de hablar de experiencias de ocio hay que tener claridad de lo que es la “experiencia”<sup>18</sup>; Según el contexto se generan dentro de los raperos ciertas experiencias que en ocasiones son compatibles con la intención y otras veces con la oportunidad del momento.

Dentro del texto de Cuenca se resaltan dos tipos de experiencia, una experiencia cotidiana y una experiencia especialmente intensa, más allá de las experiencias cotidianas<sup>19</sup> que se viven en el diario vivir de una persona, notamos que en los Hip-Hoppers frecuentemente se adquieren experiencias con alto grado de complejidad, en la medida que la forma en que se realiza involucra emociones, crean conciencia, independencia y voluntariedad.

Hay una característica importante que dentro de las experiencias es muy usual, el carácter procesual<sup>20</sup>, el cual se entiende como esas experiencias que forman parte de nuestras vidas a través de un dialogo entre el presente pasado y futuro y en cualquier dirección.

---

<sup>18</sup> Practica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo. Manuel Cuenca págs. 40, hasta 41

<sup>19</sup> Se hace referencia a: Saludar a una persona conocida, mirar TV, reconocer a alguien, desear algo.

<sup>20</sup> Hace referencia la constancia, la evolución y el proceso del hip Hopper dentro de la cultura.

## **II. EXPERIENCIA DE OCIO**

Surge bajo 3 características iniciales, debe ser satisfactorio, no debe ser obligado y estar separado de las necesidades. Dentro de la vida y la rutina humana en este caso la vida de un Hopper son cualquier cantidad y variedad de experiencias que se obtienen a diario, pero las verdaderas experiencias de ocio son aquellas que son escogidas entre todas como las únicas experiencias que cumplen las características antes mencionadas.

“El interés de la experiencia de ocio no está tanto en el tipo de actividad sino en los desafíos que proporciona la persona y al disfrute de su realización” (instituto de estudios del ocio, 2007) la percepción de desafío vincula al sujeto con 2 factores puntuales: lo que quiere y debe hacer, y lo que es capaz de hacer.

Para hacer referencia a la cita anterior, se analiza que muchos de los artistas y exponentes proyectan su carrera artística con un carácter procesual de una forma libre, sin obligación y con total autonomía e independencia direccionada a metas y objetivos, estas experiencias de ocio hacen que la cultura Hip-Hop este en constante evolución.

### **I. EXPERIENCIAS DE OCIO HIP-HOPERS**

Claramente se observa que las experiencias de ocio dentro de la cultura Hip-Hop, van acompañadas o arraigadas por expresiones que traen consigo un mensaje, el cual va de acuerdo a las emociones y a el momento en el cual el artista se ve inmerso, los factores de expresión que en este documental acompañan las experiencias de ocio de los artistas: Para el MC es acompañado por la oralidad (Es decir, sus experiencias de ocio son trasmitidas de manera oral ) y registradas en forma escrita, en el caso de los breackers el baile y el

movimiento corporal son su salida de expresión, el arte de la pintura conduce al grafiti, este como una forma de expresión; en los muros se plasman mensajes que en las noticias no publican ( el grafiti es el periódico de la calle ).

Para contextualizar este capítulo: se habla de Hip-Hop en una población ~~en~~ específica, con unos elementos estipulados históricamente (MC's, Grafiteros, Breackers y DJ'S Notamos que cada una de estas actividades conlleva consigo procesos mediante los cuales los se generan experiencias con una intención, y un mensaje. Dentro de la cultura podemos resaltar experiencias que giran en relación con las realidades de la sociedad, que en ocasiones pueden ser vistas de manera comercial o ya enunciada y otras acciones de bajo perfil (Underground).

## **CULTURA HIP – HOP**

### **II. DE CULTURA A CULTURA URBANA**

“El polo opuesto a las comunidades cosmopolitas de cualquier clase, y que aparentemente es característico de la mayor parte de lo que se considera la historia de la humanidad, está constituido por las comunidades de carácter étnico, las cuales están basadas en núcleo de “usos y costumbres” más o menos estables y definidos, es decir, en aquello que para muchos teóricos viene a ser la cultura” (Carrillo, 2000 p.3). Por lo tanto, las comunidades étnicas pierden fuerza siendo arrastradas por el consumismo y la civilización, pero aparecen nuevas culturas a base de guerras oposiciones a estados y políticas, que con ese ideal hacen masas para hacer sentir su inconformidad, la creatividad, el arte y la literatura son base de protesta a rescatar los derechos humanos.

En el siglo XX aparecen las culturas urbanas, donde algunas personas piensan que es solo la asociación de personas con un fin estético, de moda, tatuajes, peinados y ropa o simplemente defender la libre personalidad y expresión teniendo una identidad en común, es un fenómeno juvenil, y un tabú sociocultural, hay una serie de características no solo de ropa y peinados, si no que se une a eso el compartir ciertos gustos, como la música, ideales políticos, económicos, sociales, artísticos e históricos.

“Un motivo de integración es el rechazo al tener que aceptar el mundo adulto, sus reglas de pensamiento y cosmovisión socioeconómica con roles preestablecidos, casi imposibles de evadir. En contraste las Tribus ofrecen seguridad, contención y soporte afectivo como sustituto del amor y del reconocimiento social y laboral.” (S. Basile, 2001 p8). Las culturas urbanas aparecen no solo como oposición ni agresividad a un ideal que no favorece esas asociaciones, sino como una tención, una contradicción y estos factores en la juventud pueden ser tomados como metáforas sociales, Basile (2001) afirma:

“Las tribus urbanas se conciben además, desde la categoría sociopolítica de lo “asistémico”, es decir a partir de la horizontalidad social (rompe con todo lo jerárquico). Las tribus urbanas componen una gran parte de las agrupaciones, juveniles, en las que la gente se relaciona en su tiempo ocioso o simplemente por su modo de ver la vida. Estas tribus conforman un sistema de cultura y arte para el desarrollo de su ética o estilo de vivencia y todas ellas vienen marcadas por una profunda carga emocional gracias a esa búsqueda por la realización personal o comunal. Se caracterizan por mantener una estética canónica entre varios individuos de la misma tendencia.”(Basile, 2001, p10).



Observamos dentro de la localidad de Kennedy una gran variedad de artistas y personajes que dentro de su cotidianidad viven el Hip-Hop y a través de este se expresan, interactúan con la sociedad y forman identidad. Se logra percibir que esta cultura ha trascendido mediante el trabajo independiente que realiza cada Hopper en pro al movimiento y en esta misma media observamos que la cultura Hip-Hop progresa en diferentes áreas y con diferentes alternativas de manera que el movimiento no se vea degradado o marginado, si no que tenga alternativas de desarrollo, que pueda ser aceptado dentro de una sociedad de una manera artística.

Se percibe dentro de las culturas urbanas características de rebeldía tomando la violencia como opción de escucha, o de vandalismo como símbolo de que existen, de esta forma se empezaron a crear “pandillas” lucrándose de forma ilegal, trayendo el narcotráfico y utilizando el pensamiento noble de estas culturas para que se conviertan en consumidores de drogas, desde la creación de estas pandillas las culturas urbanas han empezado a ser estigmatizadas.

Pero en cuanto a lo bueno podemos observar que las culturas urbanas se han ganado un puesto dentro de la sociedad rompiendo con la jerarquía estatal haciendo conciencia frente a las problemáticas que se viven dentro del barrio, dándole a estas soluciones y o alternativas mediante las distintas prácticas que se abarcan dentro del Hip-Hop.

### **III. DE CULTURA A LA HISTORIA DE LA CULTURA**

“El rap nació en África de ahí por los jamaquinos y toda esta tendencia Reggae llevo a Estados Unidos, en Estados Unidos se hizo industria y de ahí ya nos llegó a nosotros por el lado de panamá... que en Buenaventura fueron las primeras partes donde

empezaron a salir y a irse barcos ocultos para llegar a Estados Unidos en contrabando porque es que se iban los manes de aquí de barranquilla, se iban para haya al otro lado y se traían cualquier tipo de casete para acá y acá era bomba”. Subterrain film’s. (2006).

Fiori (1995) en su artículo sugiere que esta cultura llega a Colombia en barco, es traída por los polizones que regresaban triunfantes del norte a Buenaventura y Barranquilla. También llegan por intermedio del cine, la televisión y la radio, extendiéndose así por las grandes ciudades del país.

El movimiento cultural Hip-Hop llegó a Colombia en la década de los 80’s mediante emigrantes también conocidos como polizones, los cuales traían la música mediante casetes, LP’S. Esta música se originó en barrios como el Bronx (U.S.A, esto interpretado de (Subterrain film’s, 2006)

Desde nuestra experiencia entendemos que el nombre Hip-Hop significa movimiento de cadera, esto originario a que cuando empezó a estructurarse el Hip-Hop década de los 70’s como un nuevo tipo de cultura urbana el Dj’s y fue pionero en este, el mezclaba distintos tipos de LP’S, logrando así generar nuevos sonidos, junto con él estaba el Maestro de ceremonias el cual era encargado de animar tanto las fiestas como los eventos realizados por y para los individuos que empezaban a involucrarse participando de este nuevo acontecimiento, el Dj’s comenzó a crear cierto tipo de bases musicales, conocidas como instrumentales dentro de las cuales aquellos maestros de ceremonias comenzaron a generar rimas, este inicio marca una nueva connotación al maestro de ceremonias, y es que ya no se dedica exclusivamente a animar al público participante, sino que el mediante instrumentales

lograr generar cierto tipo de canciones las cuales hacen referencia principalmente a críticas sociales, problemas económicos, problemas –de género, y todas aquellas connotaciones que están impresas en el diario vivir de los integrantes de una cultura.

Este tipo de música se le denominó como RAP (Revolution, art and poetry). Paralelamente a este nuevo acontecimiento surgen los Breakdancer's, estos son conocidos por ser los bailarines, ellos involucran movimientos armónicos de gran dificultad junto con algunas acrobacias para generar un nuevo tipo de baile; dentro de la cultura hip-hop se puede dar alusión al grafiti como otra fuente indispensable dentro del Hip-Hop, este con la particularidad de poder ser una alternativa para desahogar los problemas del cotidiano, este se expresa mediante dibujos, letras y/u otras formas que los grafiteros crean.

Con el proceso evolutivo de aceptación en la comunidad, los hip Hoppers colombianos empezaron a invadir y a colonizar culturalmente a Colombia, trazando un eje transversal en la sociedad, la corrupción, el desempleo, el alfabetismo, el vandalismo, el micro tráfico, son problemáticas que en algunas ocasiones la cultura afronta, mejora y corrige.

## 8. CONCLUSIONES

Dejarnos llevar por el hilo conductor de este documental hace que poco a poco todo el esfuerzo se vea reflejado de manera exitosa y generando consigo un trabajo en el cual se exponen los temas abordados con su respectivo análisis.

Bibiana Rodríguez: La profesora nos dice que existe un problema en los conceptos el cual es que al definir algo limitamos el pensamiento, “el ocio hace parte de mi existencia humana y desde mi punto de vista cotidianamente esta hay presente, como actitud y como experiencia” (Entrevista profesora Bibiana Rodríguez, Ocio en tiempos de Hip-Hop)

“El ocio es mi Hobby evolucionado”. Aporte por Cristian Chinza (Cyka).

Artesano: en la entrevista que le realizamos a este rapero el cual trabaja cantando en Transmilenio podemos interpretar el ocio como un sueño el cual alimenta el alma, explicándonos que el vuelve a ser un niño cuando hace Rap. El Rap es su sueño y a través de este el de da vida a sus sueños alimentando su alma.

Dentro de los recorridos que este artista o representante de la cultura realizan en Transmilenio, observamos que hay un agente externo que resulta ser el consumidor de este servicio o de esta manifestación, y es cuando aparece el “espectador”.

El espectador puede llegar a ser miembro de esta cultura o simplemente es una persona del común, cuando se asiste a eventos o a festivales planeados los espectadores, son personas que tienen un enlace o relación con el movimiento, existe una intención, pero el espectador

que por casualidad adquiere este tipo de manifestaciones, su satisfacción final puede variar entre el gusto y el disgusto.

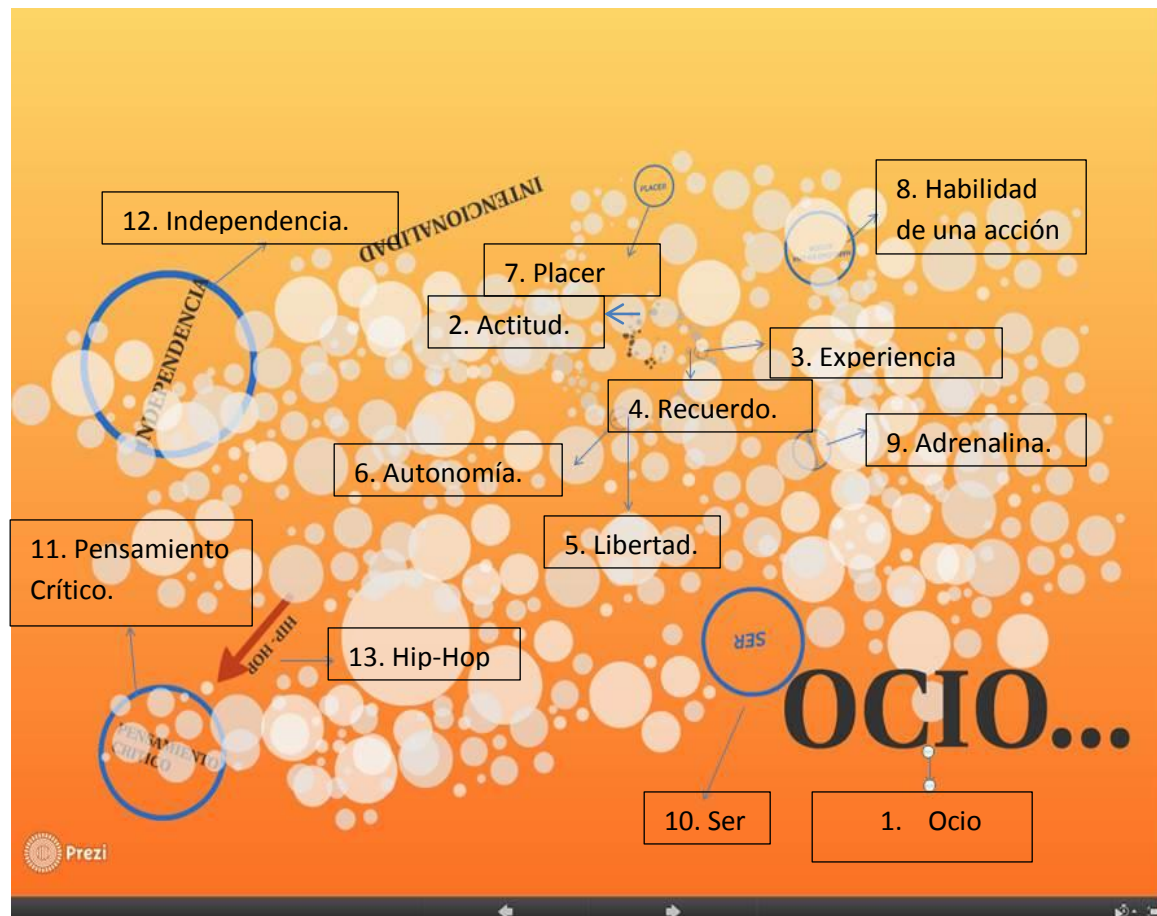
“Ocio es hacer algo productivo”. Palabras de Mono 37 Grafiteros de Kennedy.

“El ocio es el tiempo de uno, entonces aproveche ese ocio y si a usted le gusta pintar, huevon valla pinte, ehhh! si le gusta hacer deporte en sus tiempos de ocio valla y dese una vuelta en el parque, mire chicas ¡no se!, pero el tiempo de ocio es el tiempo que usted tiene, más allá de lo laboral”. Ósea cuando usted ha cumplido con las cosas que la sociedad le demanda, entonces hay si dedíquese ese tiempo a usted” (Entrevista a Manuel Cely “Linzo”, Mc del grupo Retórica).

Notamos como aspecto relevante durante el trayecto de este documento y en el rodaje del documental, que el hip hop maneja actualmente y desde hace muchos años, factores que hacen parte de lo que concebimos como ocio. Inicialmente notamos que el ocio posee características negativas y positivas, quiere decir, en algunos casos y momentos aparecen espacios oscuros, puntos ciegos, o también llamado dentro de nuestra cultura el acto ILEGAL.

De lo anterior surgen preguntas como ¿el ocio es productivo o improductivo? Que consideramos experiencias de ocio negativas o positivas, y otros interrogantes que hacen que la palabra ocio dentro de la cultura hip hop y en otros aspectos sociales, sea considera indefinible.

**Mapa Mental:** Finalizando el capítulo de ocio se vio necesario realizar una animación la cual concluye con el análisis de cómo se comporta el ocio en el movimiento hip hop y algunos factor relevantes dentro de la investigación.



- Animación (figural). Tomado de “Ocio en tiempos de hip hop”.

Por otra parte rescatamos momentos importantes al generar charlas que de una u otra forma explicaban por qué la industria del hip hop aprovecha y aborda el ocio como estrategia para la formación, para bienes lucrativos, metas y proyectos, notamos que la industria cultural fue el resultado de un cambio y un pensamiento de avance de formación y encaminado a ese destino llamado felicidad, la industria cultural presta las herramientas y los servicios para que

la búsqueda de esa felicidad pueda cumplirse, se hace lo que le gusta hacer y hay una remuneración como valor agregado, además de eso hay una satisfacción por parte del que consume estos servicios dentro del movimiento hip hop y más en la localidad de Kennedy.

Notamos que el Hip-Hop que se mueve a nivel distrital y en especial en esta localidad es fraccionado en dos grandes brechas lo productivo o improductivo. Leonardo Sabogal nos relata que el tomo la opción de ir por un lado productivo dentro del hip hop, con la ayuda de una formación en producción siendo este el servicio que ofrece para la comunidad hip Hopper.

Mono 37 manifiesta la similitud que existe entre las experiencias de ocio y el hip hop en todas sus manifestaciones, dando resultado a ciertos factores que se observan en la imagen en la animación anterior, (ver figura1).

En las apreciaciones de la profesora Bibiana Rodríguez interpretamos dos características que hacen de una acción una experiencia de ocio, una actitud y una libertad, donde el sujeto de una manera autónoma, libre y sin la obligación de alguien se desenvuelve y se presta frente a algún tipo de acción dentro del movimiento, “Nadie puede llevar a otro a tener experiencias, uno puede pensar o diseñar ciertos espacios, ciertos lugares, ciertos ambientes para que el sujeto viva algunas cosas, pero la experiencia es del sujeto” (Entrevista, Profesora Bibiana Rodríguez).

Observamos ciertas similitudes al relacionar las expresiones de ocio, con las actividades labores para suplir necesidades básicas, se generan dos posturas que a favor juntas aceptan que el rapero se lucre de alguna forma por su talento, que lo desenvuelve en el movimiento hip hop, pero unos artistas manifiestan que el trabajo en Transmilenio es un momento de ocio

que le genera cierto placer y al mismo tiempo suple necesidades básicas del ser humano, mientras tanto otro artista refuta el trabajo en Transmilenio porque no se le da la posición al buen trabajo y a esos productos que realizan con esfuerzo, que tal vez prefieren ganarse de forma informal y dejan de un lado lo formal o también llamado “comercial”. Esto de una u otra forma se ve expuesto en el documental al observar que la parte laboral es en cierta parte vinculada al movimiento hip hop, obteniendo libertad, felicidad y una remuneración moderada.

De aquí surge espontáneamente ciertas preguntas que quisimos que los artistas nos respondieran desde su punto de vista, una de ellas es; ¿entonces qué relación existe entre negocio y ocio? Y por otro lado nos cuestionábamos ¿será el ocio un negocio? Estas dos preguntas abordadas dentro del contexto hip Hoppers nos arrojaron resultados al analizar de qué forma se puede llegar a combinar el ocio con el negocio.

Observamos dentro del documental de que forma la pasión, el gusto por una acción o la práctica de una actividad de ocio puede convertirse en un estilo de vida, de qué manera este suple tanto las necesidades básicas como las personales del sujeto y así mismo entregar al oyente y al espectador, un producto de calidad.



**BIBLIOGRAFIA.**

- Rodríguez, Uribe, Carreño, (2014) *Recreación Ocio y Formación*. Bogotá: Kinesis
- Cuenca Manuel *Pedagogía del Ocio*, (2004) :axac  
<http://www.apega.org/attachments/article/279/pedagocio.pdf>
- *Juego Ocio y Recreación*. Zapata (1994) Universidad Pedagógica Nacional.: Bogotá
- *La Civilización del Ocio*. Higuera del Pino (1969) págs. 476 – 479.
- *Globalización, Cultura y Comunidad*. Canán<sup>21</sup>.
- *Identidades Urbanas Juveniles*, (Héctor s. Basile)<sup>22</sup>.
- *Investigación Etnográfica. Métodos de Investigación Educativa en ed. Especial*. (Javier Murillo y Chyntia Martínez) 3º ed. especial (2010).

---

<sup>21</sup> Tomado de internet. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/globa.pdf> Globalización, cultura y comunidad, Alberto J.L Carrillo Canán.

<sup>22</sup> Tomado de internet. <http://www.psicoadolescencia.com.ar/docs/identidades.pdf> Identidades Urbanas Juveniles. Tribus Urbanas. Prof. Dr. Héctor S. Basile.

**VIDEOGRAFIA:**

- *Sublevación Urbana*. (Subterrain film's). 2006 tomado de YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9ap\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9ap_0)

- *Autodidaktas*, (euforia film's, 2013. tomado de YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ba5u6qndmdw>