



La Representación Social de las Modas o Estilos Juveniles:
Punk, Skate, Gótico, Rasta y Hippie.

TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA SOCIAL

PRESENTA

JACQUELINE ROMERO VALENCIA

DIRECTOR: LIC. ANGÉLICA MILLAN
LECTOR: LIC. OSCAR RODRIGUEZ CERDA

MÉXICO 2003



**La Representación Social de las Modas o Estilos Juveniles:
Punk, Skate, Gótico, Rasta y Hippie.**

TESINA

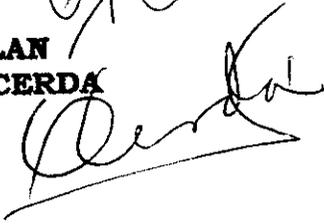
PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA SOCIAL

PRESENTA

JACQUELINE ROMERO VALENCIA

DIRECTOR: LIC. ANGÉLICA MILLAN
LECTOR: LIC. OSCAR RODRÍGUEZ CERDA



MÉXICO 2004

La realidad no es solamente más extraña de lo que
la concebimos, sino también más extraña de lo que
podemos concebirla ¡Con esto queda dicho cuán
extraña es!

J. B. S. Haldane (biólogo inglés).

ÍNDICE

Introducción	6
A. Epistemología Científica y Epistemología Popular: un paso hacia el Sentido Común	17
1. Sentido Común	
2. Sentido Común y Representación	
a) Personificación	
b) Figuración	
c) Ontización	
B. La Construcción del Pensamiento Social	27
1. Normas y Valores	
2. Comunicación	
3. Procesos Psicosociales	
a) Atribución	
b) Categorización	
c) Estereotipos y Prejuicios	
C. Génesis de las Representaciones Sociales	38
D. Representación Social es	41
E. Dimensiones de la Representación Social	44
1. Información	
2. El Campo de Representación	
3. La Actitud	
F. Procesos de la Representación Social	46
1. La Objetivación	

2. El Anclaje	
G. Un Enfoque Estructural de la Representación Social	51
1. Origen del Núcleo Central	
2. Teoría del Núcleo Central	
3. Elementos Periféricos de la Representación Social	
H. Moda o Estilos Juveniles: un estudio de Representación Social	58
I. Moda y Estilos	59
1. Moda	
2. Vestido	
a) Psicología del Vestido	
3. Color, Moda y Personalidad	
J. Juventud	65
K. Estilo Juvenil como Cultura	67
L. Generación y Estilo	71
1. Estilo	
a) Lenguaje	
b) Música	
c) Estética	
d) Producciones Culturales	
M. Estilos Juveniles	76
1. Hippie	
2. Punk	
3. Rasta	

4. Skate	
5. Gótico	
N. Metodología	82
1. Justificación	
2. Objetivo General	
3. Objetivos Específicos	
4. Preguntas de Investigación	
5. Hipótesis	
6. Variables	
O. Método	88
1. Población	
2. Instrumentos y Técnicas	
P. Procedimiento	91
Q. Resultados	99
R. Conclusiones	108
Bibliografía	110

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se enfoca en el tema de las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk; pero únicamente en lo relacionado con el vestido.

¿Por qué en el vestido únicamente? Porque al ser el fenómeno indumentario el más común en las sociedades, facilita la comunicación del o los individuos en el seno del grupo. Porque la vestimenta puede señalar, conservar, disminuir, ocultar, profundizar, renovar e interpretar sobre la forma de ser de los individuos. Porque la moda a partir del vestido puede generar imágenes y por lo tanto una representación social.

Sí en la investigación se habla de las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk vistos desde la perspectiva de la teoría de la Representación Social.

Pero ¿qué representación se genera las Modas o Estilos Juveniles ya mencionados? Para dar respuesta a ello la presente investigación se conforma de seis secciones: Marco Teórico, las Modas o Estilos Juveniles como Objeto de representación, Metodología, Método, Resultados y Conclusiones.

Bien, en primer instancia hablemos de lo que conforma la primera parte de este trabajo: el Marco Teórico, el cual trata del pensar o razonar, de la

génesis de las representaciones sociales, su desarrollo, el enfoque clásico y el enfoque estructural de las mismas; de la moda y los estilos, de qué es la moda, qué es un estilo, en qué consiste la moda enfocada en el vestido, y qué caracteriza a las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk.

Entonces se habla del razonar como el elemento primordial que distingue al hombre del ser animal y que además está relacionado con la ciencia, la cual forma parte de la vida cotidiana, ¿por qué?

Porque la ciencia es, si hablamos de teoría y hecho, la práctica del pueblo como bien la llaman Moscovici y Hewstone, quienes además la clasifican en Epistemología Científica y Epistemología Popular. Donde la primera se refiere al pensamiento normalizado y rígido, y la segunda a un pensamiento popular basado en la experiencia. Ambas se encuentran presentes en la cotidianidad de los individuos sin embargo, es la epistemología popular la cual también es llamada como Sentido Común, la que desde la perspectiva de Moscovici y Hewstone esta cobrando mayor importancia en la elaboración de pensamiento.

En este trabajo se habla entonces del Sentido Común como el conocimiento adquirido por las personas a partir de las experiencias en su mundo social. Se habla de imágenes y significados que las personas a través de sus interacciones con otros, aprenden y comparten.

Asimismo, el sentido común es clasificado en dos: como Conocimiento de Primera Mano basado en la tradición y el consenso, y en Conocimiento de Segunda Mano sostenido en la suma de imágenes y lazos de origen científico que se transforman para servir a la vida cotidiana. Así, la finalidad de la epistemología popular o sentido común, consiste en proporcionar a las personas una representación de la gente y de las cosas, para poder explicar y entender el mundo social.

Si bien es cierto que el pensamiento social es producto de la interacción que tienen los individuos entre sí, también es cierto que en dicha relación juegan un papel importante las normas y valores, la comunicación y los procesos psicosociales, tales como: la atribución, la categorización, los estereotipos y los prejuicios. Los cuales forman parte fundamental en la construcción del pensamiento social.

Pero no se debe de olvidar que, como todo en este mundo, todo pensamiento llámese idea, juicio u opinión, tiene un inicio y por ello si se habla de pensamiento o en este caso de representación social, no se pueden pasar por lato sus orígenes.

Por tal motivo se retoman aportaciones de pensadores sociales como Durkheim y la representación colectiva, donde defiende que toda vida social esta hecha a partir de representaciones colectivas producto de las

interacciones sociales a través de la comunicación social. Se menciona también, la perspectiva de Jean Peaget con una representación más individualista en la cual establece que ésta es el producto de la conservación de imágenes mentales obtenidas desde el nacimiento, que simplemente se evocan. Y se puntualiza el término representación social retomando a Moscovici quien a principios de los años sesenta da a conocer su libro El Psicoanálisis su imagen y su público donde conjunta en la representación social el origen y naturaleza del pensamiento social. Generándose así, un significado para dicho término: la representación es una modalidad particular de conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos...

Sin embargo, no es la única definición para el término, también se mencionan las definiciones de Denisse Jodelet, J. C. Abric y Wagner y Elejabarrieta para tratar de explicitar el concepto.

La idea de representación es tan amplia que en la presente investigación se retoman los dos enfoques de la misma: el Enfoque Clásico con la visión de Serge Moscovici, quién la define a partir de tres elementos fundamentales didácticos y empíricos: la información, el campo de representación y la actitud. Además de abordar los procesos básicos de la representación. La Objetivación o esquema conceptual y el Anclaje u ordenamiento del

entorno. Enfoque que permitió conocer origen, desarrollo y concreción de las representaciones sociales.

Y por último en lo que se refiere a la parte teórica el Enfoque Estructural de la representación social con la visión de J. C. Abric, donde además de entender que toda representación es un conjunto de informaciones cognitivas, de creencias, opiniones y actitudes acerca de un sujeto, objeto o evento dado ordenados de manera jerárquica, también esta organizada alrededor de un Núcleo Central.

El Núcleo Central además, garantiza dos funciones: una Función Generadora donde a partir de un elemento se crea o transforma el significado de otros que conforman la representación. Y una Función Organizadora que se refiere al elemento que unifica y establece la representación.

Sin embargo, el núcleo central no se encuentra sólo, como el átomo formado por neutrones y protones, éste se encuentra rodeado de otros elementos llamados periféricos, los cuales seleccionan, interpretan, aclaran, justifican y concretizan el significado de la representación social.

Así, siendo entonces la representación social una producción de comportamientos, atribuciones y significados construidos por las personas a partir de sus experiencias y modelos de pensamiento que reciben y transmiten mediante la comunicación social. Es que este trabajo considere a

las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk; al ser una forma de comunicación no solamente verbal sino corporal y de pensamiento que se mantienen latentes en la realidad social. Ya que éstos estilos además de formarse una imagen para ellos mismos, generan una imagen social que da pie para la construcción de una representación en los demás. Y es por ello que se ha elegido este tema como objeto de representación. Pero ¿qué es la moda?

Se plantea a la moda como un elemento fundamental en las complejas sociedades contemporáneas, en el cual influyen las costumbres, los valores, normas y actitudes, ítems, que caracterizan la representación social.

La moda entonces, en esta ocasión se vera orientada en el vestido en particular pero sin dejar de lado elementos importantes como el color, la cultura, la generación y el estilo que son el complemento de la indumentaria. Pues se considera al vestido como el espacio en el cual los individuos manifiestan una parte de su personalidad, es como la "carta de presentación" generadora de la primera impresión.

Pero ¿de qué individuos se habla? De los jóvenes, los cuales a través de sus indumentarias muestran en conjunto con una serie de comportamientos, gustos, lenguaje, apropiaciones de espacio y tiempo; una familia particular que los hace distinguirse entre la sociedad. Por tal motivo se da una breve

semblanza de los estilos juveniles que a la investigación interesan: gótico, skate, rasta, punk y hippie.

Con ello se da paso a la parte Metodológica de la investigación donde se explica el por qué de la elección de las Modas o Estilos Juveniles: gótico, skate, rasta, punk y hippie; como objeto de investigación, el por qué de la elección del lugar de aplicación, en este caso el Municipio de Ixtapaluca Estado de México. Con el objetivo de conocer el Esquema Figurativo que la comunidad juvenil y adulta del centro del municipio construye en relación a las Modas o Estilos Juveniles ya mencionados.

También se establecen objetivos específicos como: el determinar si dicho esquema es positivo o negativo o bien, se ve influenciado por el proceso de socialización, llámense informaciones heredadas como costumbres y valores así como las experiencias actuales producto del contexto social contemporáneo y la interacción.

Además se establecen las hipótesis y variables que darán lugar al desarrollo de la investigación.

Bien, a continuación entonces se da lugar al Método utilizada en el presente en el cual se entiende que, si una representación es considerada como un sistema de interpretación a través del cual los individuos y grupos

reconstruyen su realidad, por tanto, se puede decir que habrá en ella una serie de elementos de los cuales unos serán más sobresalientes que otros, la estructura figurativa de esa representación estará compuesta por características específicas.

Para comprobar lo mencionado se estableció una población de 225 personas jóvenes de entre 17 y 25 años y adultas de 26 a 45 años, de ambos sexos. Asimismo se establecen los instrumentos a utilizar, ellos son: el Cuestionario de Asociación Libre y el Cuestionario de Caracterización, también se hizo uso de las Técnicas del Análisis de Contenido y el Análisis de Similitud.

Primero se piloteo el Cuestionario de Asociación Libre aplicándose a 50 personas de ambos rangos de edad (joven y adulta) para ver que a la gente no le causara conflicto el cuestionario. Ya que no hubo problema alguno se aplicó de manera formal nuevamente a 50 personas jóvenes y adultas con un porcentaje de aplicación del 50% para cada rango.

El objetivo fue identificar los conceptos que la comunidad joven y adulta del municipio de Ixtapaluca asocian con las Modas o Estilos Juveniles: gótico, skate, rasta, punk y hippie. De ello se obtuvieron 250 términos que se clasificaron de manera semántica, semejanza o sinónima, a través del

Análisis de Contenido; en familias. Para luego, de acuerdo a la frecuencia de aparición, seleccionar los 9 conceptos que formaron el Cuestionario de Caracterización, aunando a éstos 3 elementos neutros.

Dicho instrumento se piloteo aplicándose a 25 personas para validar los 12 descriptores que lo forman. Una vez validado el mismo se aplica formalmente a 100 personas de las cuales el 50% son jóvenes y el otro 50% son adultos, los dos de ambos sexos.

Lo obtenido se trabajó mediante la técnica del Análisis de Similitud, de la cual se obtuvieron 4 diagramas llamados árboles máximos, uno de cada sexo y rango de edad. Estos árboles arrojaron los datos para describir los resultados.

Dentro de la parte de los Resultados los árboles obtenidos integran los 12 elementos, que forman el Cuestionario de Caracterización, vinculados entre sí con su respectivo índice de asociación. Los 4 árboles máximos coinciden en agrupar los elementos poco favorables para la descripción de las Modas o Estilos Juveniles: gótico, skate, rasta, punk y hippie.

Asimismo, reflejan que los sujetos no dejan de ver lo visible, pero no sin dejar de lado que, a final de cuentas, los jóvenes que ejercen dichas modas,

viven y sienten lo que les toca vivir y sentir. Son , como dijera Salvador vocalista del grupo musical de rock "La Castañeda": Cautivos de la Calle.

Así, en este trabajo no se puede afirmar que con lo alcanzado se pueda hablar de una representación social como tal, de las Modas o Estilos Juveniles: gótico, skate, rasta, punk y hippie. Pero si nos permite establecer ciertas hipótesis que de alguna manera sustentan y confirman las ya planteadas al inicio de la investigación.

En resumen dichas hipótesis, dentro del apartado de las Conclusiones, lo que nos confirman es: que el núcleo central del significado que las personas del municipio de Ixtapaluca tienen de las Modas o Estilos Juveniles: gótico, skate, rasta, punk y hippie, está ligado con la aceptación y el respeto a la diferencia.

Por otro lado, el esquema figurativo tanto de jóvenes como adultos está superpuesto en informaciones heredadas como costumbres y valores, así como en experiencias actuales.

Y no se puede dejar pasar por alto que, tanto hombres jóvenes como adultos, coinciden o tienen una convicción más positiva hacia los jóvenes que ejercen dichas modas, que la opinión de las mujeres de ambos rangos de edad, la cual es un poco más negativa pero sin embargo, no llega al rechazo.

Con ello, se concluye el trabajo de investigación; dejándome sin lugar a dudas un buen sabor de boca.

A. EPISTEMOLOGÍA CIENTÍFICA Y EPISTEMOLOGÍA POPULAR: UN PASO HACIA EL SENTIDO COMÚN.

Desde que existe el hombre como tal, se habla de la diferencia entre éste y el ser animal; dicha diferencia se presenta a partir de que el hombre goza del pensar. Hablar de pensar o razonar, en casi todas las épocas, implica hablar de ciencia y es a ésta a la que se considera como parte integrante de la visión de la vida cotidiana; la ciencia entonces, forma parte de la vida intelectual y de las relaciones sociales de los seres humanos.

Debido a ello, es que se le considera, desde el punto de vista de Moscovici y Hewtone, como la práctica del pueblo. Ya que en el momento de expresarnos de una u otra forma, se encuentra presente el lenguaje lógico del que hacen uso las ciencias, así como la metodología que éstas utilizan; ya sea para confirmar, aceptar o rechazar, alguna idea, propuesta, acto o suceso.

Por ejemplo: En la vida cotidiana la gente forma su propio criterio acerca de una persona; primero escuchando lo que se dice de ella, después observándola y comprobando lo que se le dijo escuchando otras versiones, para concluir con su propia opinión.

De hecho, desde la antigüedad el hombre a usado la epistemología científica para explicarse todo acontecimiento a su alrededor, lo cual de alguna forma le brinda seguridad; es decir, garantiza la verdad.

“...el pensamiento normalizado busca y alcanza la verdad. Es un pensamiento que reflexiona. Esto significa que se controla y formula criterios para invalidar o confirmar sus razonamientos.”¹

De otra forma, la ciencia establece que para cada pregunta siempre habrá una respuesta y ésta será para todos por igual. Pues hablar de ciencia, nos limita a considerar sus métodos como los únicos válidos para conocer la realidad de todo acontecimiento en la vida social.

Es entonces, cuando la epistemología popular, ante la necesidad de los seres humanos de explicar la vida cotidiana; a diferencia de la epistemología científica, contribuye con un pensamiento más natural. Es decir, los individuos forman su significado de las cosas a partir de sus experiencias, sin un objetivo particular, en muchos casos sin reflexionar. La epistemología popular a diferencia de la epistemología científica, no generaliza la verdad, en oposición al pensamiento normalizado permite la diversidad; el significado varía a partir del contexto social. Es un pensamiento generado en y por la sociedad.

1. Moscovici y Hewstone “De la ciencia al Sentido Común” en Psicología Social Vol. II, Paidós, Barcelona 1984, Pág. 681

En palabras de Moscovici y Hewstone, la epistemología popular es un pensamiento no normalizado, innato y que se adquiere por una información particular, información que los individuos relacionan con su vida cotidiana, adaptando las reglas y convenciones del pensamiento normalizado, según las necesidades del momento en la vida social de los individuos.

Cabe señalar que esta forma de pensar es influenciada por creencias y valores, prejuicios y estereotipos, heredados a lo largo de la historia del pensamiento social.

Es claro que ambas formas de pensar se diferencian en cuanto a la adquisición del conocimiento, información o razonamiento. Sin embargo, también es cierto que en la actualidad la epistemología popular o mejor conocida como Sentido Común, está cobrando mayor importancia en la elaboración de conocimiento, ante la necesidad de comprender y explicar lo que pasa en la vida cotidiana.

1. SENTIDO COMÚN

Una vez establecido en que se diferencia la epistemología científica de la epistemología popular a continuación se explicará, qué es el Sentido Común.

De antemano, me permitiré dar una breve explicación de lo que se llama Sentido Común. Se considera así, al conocimiento estudiado específicamente por la epistemología popular. Dicho conocimiento es adquirido por los individuos a partir de sus experiencias en el mundo social. Pero ¿cuál es ese conocimiento? Son las imágenes y significados que las personas a través de sus interacciones con otros aprenden y comparten. Moscovici y Hewstone en cambio, establecen dos modalidades de sentido común: como conocimiento de primera mano y como conocimiento de segunda mano.

“Primero, en tanto que cuerpo de conocimientos producidos de forma espontánea por los miembros de un grupo, basado en la tradición y el consenso. Siendo un conocimiento de primera mano, es en su terreno donde nace y prospera la ciencia.”²

Como se observa, ese Conocimiento de Primera Mano se refiere al saber que las personas adquieren de manera individual o grupalmente, a través de sus experiencias, mediante el contacto e interacción con otro u otros. Es el conocimiento producto de una educación popular, común; conocimiento generado en y por la vida, en la cotidianidad misma.

Es ese conocimiento adquirido a través de generaciones, enseñado de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente. Saber envuelto de otros conocimientos como lo son: prejuicios, estereotipos, moral, costumbres, ideologías y hasta religiones. Implica también el intercambio de éstos con los amigos, hermanos, vecinos, compañeros, conocidos entre otros.

2. Moscovici y Hewstone, Pág. 685

Cabe aclarar que dicha forma de pensar se transmite de manera oral, mediante el discurso, entre pláticas.

Un ejemplo del conocimiento de primera mano se observa, dentro de las familias mexicanas tradicionales (sin generalizar), quienes influenciadas por las ideologías de los años 50's y principios de los 60's; tienen por concepto de hombre, al joven trabajador, fornido, de bigote, tipo Pedro Infante o Jorge Negrete. Motivo por el cual tienen tan arraigado ese significado que, aún en la actualidad, el hecho de ver a un joven de cabello largo, con aretes o ropa holgada; lo consideren un delincuente, flojo, pandillero o adicto.

En el ejemplo anterior se establece el tipo de conocimiento que Moscovici y Hewstone consideran de primera mano, representado por el hombre de la calle, el hombre común que aprende a partir de sus vivencias. Es, de otra forma, un tipo de conocimiento sabido y entendido por todos.

Pero como en este mundo hay de todo y para todos, se hará mención de lo que Moscovici y Hewstone denominaron como Conocimiento de Segunda Mano. Este tipo de conocimiento es como una transformación de lo complicado, lo científico a una forma de entender más común. En otras palabras:

“... en tanto que suma de imágenes y de lazos de origen científico, consumidos y transformados para servir en la vida cotidiana. En este sentido, el sentido común es penetrado por la razón y sometido a la autoridad legítima de la ciencia. Este es un conocimiento de segunda mano.”³

Es decir, es ese saber que a diferencia del conocimiento de primera mano, se obtiene mediante imágenes producto de la imprenta y el video. Es un sentido común, podría llamarse más verídico ya que esta basado, generalmente, en toda una investigación científica pero expresada en un lenguaje entendible para la mayoría de las personas.

Un ejemplo de ello se ve reflejado en la información de tipo mercadotécnico, de moda, mecánica, pintura, finanzas, alimentación, etcétera; que aparece en los periódicos, revistas, documentales, noticieros, entre otros. Información plasmada o mostrada de manera que todo mundo la entienda. Dirigida al sabio aficionado, como lo denominan Moscovici y Hewstone. Ese hombre que no cuenta con una formación científica pero que sin embargo, busca aclarar sus dudas de manera autodidacta, tanto en medios impresos como de video.

Cabe mencionar que este tipo de pensamiento, no deja de lado la experiencia sino que, como ya se mencionó anteriormente, transforma ese conocimiento obtenido de manera autodidacta, a partir de conversaciones, observaciones y reflexiones generadas en la vida diaria. Es el tipo de pensamiento que desde la perspectiva de Moscovici y Hewstone prevalece en la vida

3. Moscovici y Hewstone, Pág. 685

cotidiana. Asimismo afirman que la única finalidad de la epistemología popular o sentido común, consiste en proporcionar a los individuos mismos, una representación de la gente y de las cosas; para poder entender y explicar el mundo social.

2. SENTIDO COMÚN Y REPRESENTACIÓN

Continuando con la perspectiva anterior, no esta de más mencionar que es con ese proceso de transformación, el cual diferencia al conocimiento de segunda mano; con el que están más relacionadas las representaciones. Porque es en ese trabajo mental, del que es poseedor el sabio aficionado, y en el significado originado de ese proceso transformador, donde se encuentran las representaciones.

Ejemplifiquemos lo anterior: Una señora de edad madura defiende que las jovencitas se deben vestir de largo, de cuello alto y con un buen peinado de chongo. Entonces su hija, una señora de 45 años, le dice que en la actualidad la mujer no debe estar tan cubierta corporalmente y puede usar el cabello suelto. La madre se enfada y rechaza tal cosa. Pero aparece la nieta quien tiene 18 años, y es el reflejo de una de las modas juveniles actuales; cabello corto en dos tonos, vestida totalmente de negro, escotada y falda corta

pegada. Admirada la abuela exclama ¡OH Dios, es la locura o es el infierno!

La nieta responde. No abuela, es mi momento.

Aquí se observan representaciones distintas de la forma de vestir y del mundo. Se muestran tres personas con una visión del otro deformada; muestra el modo de representar a la gente y a las cosas.

Una vez expuesto el proceso de transformación de manera más popular con el ejemplo anterior, se expondrá a continuación la clasificación que Moscovici y Hewstone hacen de dicho proceso: los procesos externos y los procesos internos.

Los procesos externos consisten en los cambios del pensamiento científico para convertirse en representaciones de sentido común. Éstos se resumen en tres puntos:

a. Personificación. Tanto de conocimientos como de fenómenos. Dicho proceso trata de la transformación de lo impersonal (lo no específico de nada o nadie en concreto) a lo personal (darle existencia a algo o a alguien). Por ejemplo: El psicoanálisis se asocia a Freud o el skateboarding se asocia al skate.

b. Figuración. En términos de sentido común las imágenes se consideran como cuasi-metáforas, sustituyendo lo real por lo irreal; por ejemplo si se dice que "la fuerza es el derecho" o en relación con un estilo juvenil, el gótico; "la vida es la oscuridad."

c. Ontización. De relaciones lógicas o empíricas. Es el paso del contenido de la ciencia a sentido común, es decir; de lo que se trata es de que toda idea, fenómeno o acto signifique lo mismo para todos. Es simplificar de alguna manera, el lenguaje científico a un lenguaje corriente. Por ejemplo; los psicólogos sociales tendemos a utilizar en nuestro léxico la palabra "interacción", que llevada a lenguaje común puede sustituirse por la palabra "relación" en una forma de darnos a entender mejor por las personas.

Unidos los procesos externos, facilitan que alguna ciencia penetre en la vida social con un impacto mayor al de su propio medio.

Continuando con los procesos transformativos ahora toca lugar a los procesos internos, los cuales se definen como la transformación casi automática de la descripción en explicación. Siendo este último el componente más cercano al sentido común. Esto debido a que a través de la explicación la gente se aleja del lenguaje y razonamiento científico, el cual no resulta entendible a todos. Así también, se aleja de la realidad, con el

objeto de generar un significado de las personas, actos y fenómenos, más común.

He aquí un ejemplo; haciendo referencia a los estilos juveniles, los rastas manejan que fumar marihuana los transporta a un estado espiritual, lo cual esta completamente alejado del conocimiento científico y de la realidad.

Sólo falta agregar que estos dos tipos de procesos de transformación antes mencionados son los que desde el punto de vista de Moscovici y Hewstone se observan a sobremanera, en el sabio aficionado, aunque también hace uso de ellos el hombre de la calle. Así los procesos internos y los procesos externos llevan a cabo la transformación de un pensamiento informativo, relacionado con la ciencia; a un pensamiento representativo el cual reproduce los razonamientos del sentido común. Este juego de pasar de pensamiento informativo a uno representativo facilita a los individuos comprender, y explicar de manera más clara su vida social.

B. LA CONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO SOCIAL.

Si bien es cierto que el pensamiento social es producto de la interacción que tienen los individuos entre sí, también es cierto que en esa interacción juegan un importante papel las normas y valores, la comunicación y los procesos psicosociales, tales como: la atribución, la categorización, los estereotipos y los prejuicios. Ya que éstos son fundamentales en la construcción del pensamiento que llevan a cabo los seres humanos. Es importante mencionar que esa adquisición de conocimiento se da a través de las relaciones sociales que las personas practican en la vida cotidiana.

1. NORMAS Y VALORES

Como ya se mencionó, las normas y valores tienen una participación importante en la construcción del pensamiento social; ya que en su vida social los hombres regulan sus acciones por medio de leyes o normas preestablecidas que rigen la conducta e ideología individual y colectiva. Esas normas a su vez son afectadas por creencias y valores que casi siempre responden a patrones culturales. Haciendo referencia a Sherif (1965), por ejemplo; la norma vendría siendo una evaluación de los comportamientos, actitudes y opiniones que son permitidos y por lo tanto susceptibles de reprender en y por la sociedad.

Con base en lo anterior podemos establecer que una norma es la forma de

regular el comportamiento y la actitud que el o los individuos dentro de sus interacciones manejan o ejercen. Normas que de alguna forma están de antemano preestablecidas por la misma sociedad en la que se desenvuelven; por lo tanto, es esa sociedad la que establece lo que se puede o no hacer en bien de la misma. Entonces, esos criterios están basados en lo que se transmite de persona a persona a través de las épocas, así la sociedad mexicana por ejemplo, tiene normas como: la lealtad, obediencia, en muchos casos sumisión, respeto, responsabilidad y la intolerancia por mencionar algunos. Que se busca hacer cumplir por sobre todo.

En cuanto a los valores, éstos le son inculcados a los individuos a través de los años por medio de la educación familiar principalmente y a través de sus relaciones sociales. Se presentan como etiquetas de lo bueno y lo malo, sobre lo que es correcto e incorrecto, lo apropiado e inapropiado, concepciones basadas, sobretodo, en lo moral. Así, los valores, a la par con las normas, sirven para regular, de alguna forma, las opiniones y actitudes de la gente. Esto se puede observar por ejemplo, en la parte de la sociedad que sigue conservando su ideología y concepto de vida tradicional donde haciendo uso del dicho popular "como te ven, te tratan" o "hijo de mi hija, mi nieto será; hijo de mi hijo sólo Dios sabrá".

Podemos ver entonces, que normas y valores van ligadas mutuamente. Ya que de alguna manera, las normas permiten la permanencia de los valores sociales. Respondiendo a la necesidad de mantener una estabilidad social.

2. LA COMUNICACIÓN

La comunicación es una de las formas de mantener una interacción entre seres humanos, ha permitido desde la era del hombre de las cavernas facilitar la comprensión entre hombres.

“En el proceso de la comunicación se hacen realidad las relaciones sociales entre los hombres; y es a través de esas interacciones que los individuos adquieren muchos de sus modelos interpretativos. De esta manera las acciones de la comunicación están orientadas a establecer, mantener o suspender las relaciones mutuas entre los hombres o la interacción entre ellos; estas acciones se realizan con el fin de obtener y transmitir informaciones, establecer y mantener contactos y están dirigidas igualmente a impulsar a otros para actuar o para evaluar sus acciones, otras expresan el estado subjetivo del hombre o su actitud hacia los demás, hacia las normas aceptadas por ellos o hacia sus fines o valores.”⁴

Así, la comunicación se convierte en el método de interpretación de signos y significados productos del pensamiento, del lenguaje y la cultura que los individuos adquieren en su proceso de interacción. Podría decirse que la comunicación forma parte de la identidad de un individuo o grupo en particular. Facilita de algún modo las relaciones entre individuos, grupos, culturas, comunidades, etc.

4. Diliguenski. Psicología Social. ED. Letras S. A. México 1985. Pág. 156

Por otro lado, no hay que olvidar, que la cultura como tiene un papel muy importante dentro de la comunicación, ya que debido a la gran variedad de éstas, la concepción que se tiene del mundo por parte de los individuos se refleja en el rol que éstos desempeñan en su vida social influyendo en cierto sentido en su forma de comunicación.

Así, ésta facilita el contacto entre personas, cualesquiera que éstas sean; ya sea que formen parte de un grupo o comunidad en particular, se diferencien en sexo o preferencia sexual. Por ejemplo, es bien sabido que el trato de una gente de provincia con un joven de la ciudad es difícil, aún más si el ciudadano es un joven que se distingue por algún tipo de estilo actual, digamos un hippie. Pero si por asares del destino ambos jóvenes asisten a la misma institución escolar, comparten el mismo salón y el asiento, esa diferencia de costumbres, ideas y valores que en algún momento pudieran separarlos, ya no sería tan relevante pues en ese lugar ambos compartirían un contexto social que en determinado momento facilitaría su comunicación.

Cabe aclarar que la comunicación no solamente se da de manera verbal, sino que también abarca entre otras un lenguaje corporal, mediante movimientos del cuerpo, gestual en relación a los gestos que se hacen con la cara y simbólico expresado a través de la imagen.

3. PROCESOS PSICOSOCIALES

Sin duda, la comunicación es la base de la interacción pues es a través de ella, que los hombres obtienen y transmiten informaciones, que les sirven para la construcción de su pensamiento social y para el de los demás. Dentro de esas informaciones que los individuos obtienen a partir de sus experiencias se encuentran los valores; los cuales han sido inculcados por generaciones y de acuerdo al contexto social, para dar respuesta a determinados acontecimientos.

Pues bien, es aquí cuando entran en juego la atribución, la categorización, los estereotipos y los prejuicios; en tanto procesos psicosociales que facilitan la descripción, explicación y comprensión de las relaciones sociales.

a) Atribución

Se entiende por atribución al juicio positivo o negativo que las personas elaboran acerca de algo o alguien a partir de sus experiencias, observaciones, etc. Por ejemplo Fisher determina que la atribución:

“Se encamina a expresar nuestra necesidad de encontrar causas, evidenciando un tipo de proceso cognitivo que intenta evaluar las motivaciones y las intenciones de los individuos <mediando> la relación existente entre el mundo exterior y nuestra reacción frente a él.”⁵

De esta forma podemos ver que en la atribución los seres humanos tienden a caracterizar o definir algo o a alguien a partir de sus comportamientos o de

5. Fisher G. N. Conceptos Fundamentales en la Psicología Social. Narcea, Madrid 1980. Pág. 102

los comportamientos que perciben en los demás; es decir, en base a sus vivencias, determinan el qué, el cómo y el por qué de las cosas.

Por ejemplo: Es bien sabido que la comunidad tradicional mexicana, la cual está basada en ideas y costumbres rígidas, suele atribuir a la juventud actual concepciones como rebeldía, capricho, fadonguez, irresponsabilidad, ingenuidad, inseguridad, entre otros. Debido esto, a que las acciones juveniles van en contra de lo que para esta parte de la sociedad es correcto o incorrecto.

Así la atribución es llevada a cabo por las personas para, de alguna manera, predecir conductas; expectativas que pueden estar basadas en la pertenencia del o los individuos a una clase, categoría o grupo social determinado.

b) Categorización

Relacionada con la atribución, la categorización se entiende como un proceso psicológico que ordena el entorno social en categorías, en función de las dimensiones de comparación relevantes y de la homogeneidad endogrupal.

Es decir, son inferencias que la gente hace sobre un objeto, persona o evento en particular, las cuales facilitan el vínculo con los objetos y el entorno social. Dentro del proceso de inferencia existen dos procesos de categorización:

• Proceso Inductivo: En dicho proceso las expectativas del perceptor están basadas en información anterior acerca del objeto, sujeto o evento de observación. Por ejemplo, hablando de un estilo juvenil; el hippie. El cual ha sido el estilo representativo de los años sesentas, tiene como antecedente histórico el ser un grupo de personas que repudian la violencia, practicaban el sexo sin pudor, algunos eran vegetarianos, consumían drogas y se inclinaban por el budismo, además de vestir indumentarias extravagantes y llamativas; por lo que actualmente, se mantiene la idea de que el hippie de hoy lleva a cabo el mismo estilo de vida.

• Proceso Deductivo: Se atribuyen ciertas características al objeto, persona o evento, según el grupo, comunidad, cultura etc., al que pertenece. Siguiendo con el mismo ejemplo, el hecho de ver a un (a) joven con un grupo hippie, aún sin que éste sea totalmente igual a ellos, la gente independiente al grupo suele atribuirle a esa persona las mismas características.

En base a lo anterior vemos que habrá inferencia cuando se observen con mayor relevancia ciertas características, sean positivas o negativas, en algún individuo, grupo o evento. Con ello, se entiende que la categorización se determina por un juicio negativo o positivo, el cual generalmente, tiene una estrecha relación con los valores y la identidad social; con el fin de situar al objeto en una categoría específica.

c) Estereotipos y Prejuicios.

El hablar de estereotipos y prejuicios es hablar de conceptos claramente articulados entre los procesos psicológicos, principalmente los motivacionales, cognitivos y sociales; pues constituyen formas particulares de percepción y categorización de aspectos de la realidad o de grupos sociales o individuos. Son una forma de conceptualización donde incluyen una clase de elementos que poseen ciertas características o atributos.

Los estereotipos constituyen sistemas conceptuales relativamente rígidos los cuales pueden ser positivos o negativos en cuanto a su evaluación y suponen una generalización respecto a los individuos y objetos o eventos que incluyen en su clase. En el estereotipo se puede identificar una serie de aspectos:

ã Contenido o cualidad: Conjunto de características o atributos asignados a una categoría. Donde se suele encerrar en una serie de aspectos específicos a una forma de vida. Lo anterior se ve reflejado en el sacerdocio por mencionar algo, al cual se le atribuye la devoción, el celibato, la bondad, etc.

ã Uniformidad: Se refiere a la variación o coincidencia en el uso consistente de la asignación de elementos a la categoría. Por ejemplo, el estilo gótico con su atuendo negro, primordialmente, provoca que al ver a un chico o chica vestidos de negro en la calle, la gente los relaciona con dicho estilo.

ã Intensidad: Valor de reacción, magnitud o internalización del juicio. Un ejemplo claro se nota, nuevamente en el tema de las modas y estilo juveniles cuando la gente que no ha tenido una interacción cercana con alguno de los estilos que la investigación menciona (punk, skate, gótico, rasta y hippie) puede tener un juicio de valor positivo o bien negativo.

ã Dirección: Positiva o negativa, favorable o desfavorable. Nuevamente la evaluación del juicio o dirección de las características con que se identifica a la juventud suelen estar ubicadas entre lo bueno y lo malo. Donde los jóvenes que ejercen dichos estilos pueden ser considerados como buenos, trabajadores, responsables... pero asimismo, se les puede considerar como irresponsables, majaderos, flojos, etc.

La formación de estereotipos se ve influenciada directamente por la interacción con los otros y el medio social, así como por la variedad de creencias, culturas y valores entre otros; con los que tenemos que convivir directamente.

Por otro lado, se entiende por prejuicio al juicio, actitud, creencia u opinión que no se basa en una información o experiencia específica que afiance su posición. Es "un juicio previo"; Fisher define al prejuicio como:

"una disposición adquirida cuya finalidad consiste en establecer una diferenciación social." ⁶

Es decir, los individuos tienden a evaluar de forma negativa, generalmente, los comportamientos de los demás con respecto a otros. Así también, Fisher

6. Fisher G. N. Pág. 105

establece que los prejuicios se generan a partir de dos factores de aprendizaje social: la socialización y la escolarización.

En la socialización, los prejuicios son producto del desarrollo de las personas, dentro del ambiente social (amigos, vecinos, compañeros, etc.) y el ambiente familiar. Son conocimientos aprendidos desde la infancia, son previos a la formación de criterios propios. De hecho, en la familia es donde se aprenden los primeros prejuicios o conocimientos, no del todo verdaderos, conocimientos que son producto del sentido común; son informaciones que se transmiten de unos a otros solamente a través de la palabra.

En cuanto a la escolarización se refiere, los prejuicios se desarrollan, es decir, nuestros pensamientos y acciones son influenciados a partir del contexto en el que nos desenvolvemos; aquí el o los prejuicios se mantienen, se modifican o se derrocan por otros conocimientos. Los prejuicios que usualmente se adquieren dentro de la familia van perdiendo su valor en el momento en que los individuos comienzan a frecuentar otros sitios y a otras personas, por supuesto esto no es una regla, pues como ya se mencionó, si un sujeto se mantiene la mayor parte de su vida en un contexto donde los

prejuicios se presentan como el agua que se bebe a diario, la influencia de dichos juicios es casi imposible de desaparecer.

Tanto los estereotipos como los prejuicios, son informaciones que adquieren los individuos y les facilita la representación que se tiene del mundo y de la vida. Ambos son procesos mentales que ayudan, de alguna manera, a las personas a formarse criterios, ideas y juicios sin demasiados riesgos.

C. GÉNESIS DE LAS REPRESENTACIONES SOCIALES

Como se ha mencionado todo juicio, idea u opinión es considerado como un conocimiento previamente aprendido, ya sea en casa, la escuela, con amigos, en la calle o con vecinos. Por ello si se quiere entonces hablar de representación social no se pueden pasar por alto sus orígenes. Antes del término actual, fue a finales del siglo XIX que el sociólogo Emile Durkheim establece el término de representación colectiva.

Durkheim al establecer dicho término hace una distinción entre éste y la representación individual, considerando que la representación colectiva identifica creencias, ideologías, valores, costumbres e imágenes mentales sociales como productos de las relaciones sociales o que dependen de lo colectivo.

“Durkheim defendía que no podía existir razón humana posible sin tomar en cuenta lo social; para él “ un hombre que no pensara por medio de conceptos no sería un hombre, puesto que no sería un ser social, reducido solamente a las percepciones individuales sería indiscriminado y animal” .⁷

Durkheim entonces, no puede aceptar reducir lo social a lo individual, pues para él no existe vida humana alejada de lo colectivo, no acepta el hecho de que exista individuo posible sin lo social. Defiende en cambio, que toda vida social esta hecha a partir de representaciones colectivas producto de las interacciones sociales a través de la comunicación social.

7. Durkheim E. en: Moscovici S. El psicoanálisis su imagen y su publico. Huemul, México 1979. Pág. 28

Los individuos forjan sus representaciones individuales a partir de la conciencia colectiva, sus creencias, mitos, valores, costumbres, y demás bagaje cultural son productos de la sociedad. El individuo mediante la comunicación oral, sólo hará una reconstrucción de su realidad.

Por lo anterior, Durkheim se atreve a diferenciar la sociología de la psicología, en donde la primera se hiciera cargo de lo colectivo y la segunda de las representaciones individuales propiamente. Sin embargo argumenta también, la existencia de una psicología social que tomará en cuenta las representaciones sociales como tal.

Han existido trabajos cercanos a las representaciones sociales como el estudio de Tarde (1901) sobre los procesos conversacionales, o el trabajo de Berger y Luckman (1968) sobre los mecanismos básicos a partir de los cuales se construye la visión de la realidad.

Uno de los trabajos relacionados con la representación pero con un enfoque más psicológico e individual es la Psicología del niño de Jean Piaget. Su concepción con un carácter más cognoscitivo establece que la característica de la representación es conservar en el presente ciertas acomodaciones mentales a título de significaciones; así, la imagen mental interviene en la actividad conceptual como simbolizador y gracias a ella, los signos verbales

y colectivos que doblan el pensamiento individual, los datos actuales pueden ser asimilados a objetos no percibidos y simplemente evocados. (Piaget, 1959)

Sin embargo no es hasta inicios de los años sesenta que Serge Moscovici acuña el término representación social. Moscovici en su obra El Psicoanálisis su imagen y su público, investigación de enfoque psicosocial, trata sobre la popularización y el papel del conocimiento psicoanalítico en Francia durante los cincuenta.

En dicha obra Moscovici conjunta en la representación social, al contrario del viejo concepto durkheniano, el origen y naturaleza del pensamiento social; es decir, se establece el conocimiento cotidiano o sentido común como parte fundamental en la formación de ideas, símbolos y significados.

D. REPRESENTACIÓN SOCIAL ES.

A lo largo de la historia del origen y desarrollo de las representaciones sociales se han dado distintos puntos de vista o distintas definiciones de lo que es o no es una representación social. Definiciones que parten desde la perspectiva de su fundador Serge Moscovici hasta Denis Jodelet, J. Abric y Wagner y Elejabarrieta, entre otros.

Como ya se ha dicho el primero en utilizar y definir el término fue Moscovici; para él:

“La representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos... La representación social es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a los cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación.”⁸

En otros términos, la representación social es ese conocimiento popular que tiene como objetivo comunicar, transmitir, intercambiar y elaborar significados. Es darle vida a lo ficticio, es darle un sentido a la vida cotidiana, sentido que se forma durante la interacción humana.

“El concepto de representación social designa una forma de conocimiento específico, el saber del sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados. En sentido más amplio, designa una forma de pensamiento social.

Las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientadas hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. En tanto que tales, presentan características específicas a nivel de organización de los contenidos, las operaciones mentales y lo lógico.”⁹

8. Moscovici S. El psicoanálisis su imagen y su público. Huemul, México 1979. Pág. 17- 18

9. Jodelet D. “ La representación social: fenómenos, concepto y teoría” en: Pensamiento y vida social. Paidós, Barcelona 1986. Pág. 474

La idea de representación social de Jodelet establece que este pensamiento social es influenciado por creencias y valores entre otros, es decir, es un cuerpo de conocimientos basados en tradiciones compartidas enriquecidos por la experiencia y observaciones ulteriores a éstas.

Asimismo, Jean Claude Abric establece que las representaciones sociales son:

“Las representaciones son conjuntos sociocognitivos, organizados de forma específica, y regidos por reglas propias de funcionamiento... Toda representación es así, una forma de visión global y unitaria de un objeto, pero también de un sujeto. Esta representación reestructura la realidad para a la vez permitir una integración de las características objetivas del objeto, de las experiencias anteriores del sujeto, y de su sistema de normas y actitudes. Ésta permite definir como una visión funcional del mundo que permite al individuo o al grupo conferir sentido a sus conductas, y entender la realidad mediante su propio sistema de referencias y adaptar y definir de este modo un lugar para sí.”¹⁰

La representación social es entonces un conjunto de conocimientos que los sujetos crean a partir de sus experiencias y referencias, adaptando dichos conocimientos al contexto en el que se ubican; esto les facilita de alguna manera entender e interpretar mejor, su vida social.

Como hemos visto las definiciones anteriores no se desligan una de las otras, más bien, se conjuntan para enriquecer lo que se considera como representación social. Por ello, me permitiré citar a Wagner y Elejabarrieta con su definición de representación social, la cual resume las anteriores.

10. Abric J. C. Practicas Sociales y Representaciones. ED. Coyoacán, México 2001. Pág. 12 - 13

Para dichos autores las representaciones sociales son:

“ Dos cosas diferentes aunque estrechamente relacionadas: por una parte, el término se usa para referirse a los procesos, la sociogénesis por la que se crea el conocimiento colectivo a través del discurso y la comunicación; y por otra parte, el término se refiere al producto final del proceso, el conocimiento colectivamente distribuido e individualmente accesible.”¹¹

11. Wagner y Elejabarrieta. “Representación social” en Morales Psicología Social, McGraw Hill, México 1994. Pág. 816

E. DIMENSIONES DE LA REPRESENTACIÓN SOCIAL.

Así las representaciones sociales son definidas por Moscovici (1979) a partir de tres elementos fundamentales didácticos y empíricos: la información, el campo de representación y la actitud.

1. Información. Es la organización de conocimientos que tiene un grupo con respecto a un objeto, sujeto o evento en particular, remitiendo dichos conocimientos a su cantidad y calidad. Por ejemplo, tomando en cuenta el tema de las modas y estilos juveniles, vemos que la información en este caso se refiere a todo conocimiento llámense características, prejuicios o estereotipos, valores, costumbres, cultura y escolaridad entre otros, referente a los estilos de vida que llevan a cabo los jóvenes en la actualidad, es digamos, el significado o concepto que la gente se construye de la juventud.

2. El campo de representación. Se refiere a la imagen de carácter jerárquico que se tiene del contenido o información acerca del objeto en cuestión. Continuando con el tema de las modas y estilos juveniles, es darle una imagen a todo significado que se tiene de la juventud. Por ejemplo, si la información que se tiene de un punk es que éste es anarquista, violento, ateo, etc. La imagen se enfoca en los pelos parados y pintados con colores

llamativos, vestido con ropa ajustada, chamarra de piel o mezclilla y con botas...

3. La actitud. Es la función evaluativa sea positiva o negativa que se tiene del objeto representado. En relación a las modas y estilos juveniles: "los jóvenes merecen respeto, el ser diferentes no significa que se les deba rechazar" contesta un señor de 37 años cuando se le aplicó el cuestionario de Asociación Libre utilizado en la investigación. Con ello nos damos cuenta que la evaluación o la actitud de éste para con los jóvenes es de aceptación.

La representación social por tanto, designa una forma de pensamiento social, es la guía de los comportamientos individuales y grupales, designando una reconstrucción de estos comportamientos a partir del lugar en el que se este ubicado. Por ello, la representación social le da un sentido a los comportamientos.

F. PROCESOS DE LA REPRESENTACIÓN SOCIAL.

Una vez explicados los elementos fundamentales para la construcción de una representación social, abordaremos ahora los procesos para la misma. Moscovici (1979) distingue dos procesos básicos: la objetivación y el anclaje. Ambos procesos permiten explicar la intervención de lo social en la transformación de conocimiento en representación social y cómo ésta, transforma los comportamientos y pensamientos colectivos.

1. LA OBJETIVACIÓN

En nuestra vida cotidiana hablamos de cosas y hechos que no tienen una realidad concreta. Son cosas como la amistad, la paz, el valor, la aceptación, entre otros. Son acontecimientos o actos de los cuales hablamos regularmente, pero que sin embargo, son tan abstractos como lo es el cielo. Así, nos encargamos a través de nuestros conocimientos previos y de nuestras experiencias darle un sentido al sin sentido, materializamos por así decirlo, lo no existente con nuestro discurso, con la palabra. Moscovici (1979) afirma que la objetivación:

“Lleva a hacer real un esquema conceptual, a duplicar una imagen con una contrapartida material. El resultado, en primer lugar, tiene una instancia cognoscitiva: la provisión de índices y significantes que una persona recibe, emite y toma en el ciclo de las infracomunicaciones, puede ser superabundante. Para reducir la separación entre la masa de las palabras que circulan y los objetos que las acompañan... “ los signos lingüísticos” se enganchan a “ estructuras materiales” (se trata de acoplar la palabra a la cosa).”¹²

12. Moscovici S. Pág., 75

A decir de tal proceso, vemos que objetivar se remite a articular, a dar vida a través de la palabra a lo abstracto. Basándose en la obra de Moscovici (1979) y en la teoría de la representación social que de ella surgió, éste distingue dos etapas de la objetivación: la transformación icónica y la naturalización.

a) La transformación icónica o lo que Moscovici denomina selección y descontextualización. Actúa seleccionando primero y después descontextualizando ciertas informaciones del objeto, sujeto o evento que se objetiva, a partir de criterios culturales.

Estos contenidos deben ser separados de la fuente o lugar del que son extraídos para darle relevancia social. Se materializa la entidad abstracta de una imagen o figura concreta.

A esta transformación Moscovici denomino núcleo figurativo; es darle una estructura conceptual a una estructura abstracta. El darle una imagen a algo abstracto facilita su comprensión, es darle coherencia a lo inexplicable, transformándolo en un hecho natural. Por ejemplo: las flores y la psicodelia son conceptos que desde los años sesentas identificaron a los hippies.

b) Naturalización; la transformación de una idea en imagen pierde su carácter de símbolo convirtiéndose en una realidad.

“ La distancia que separa lo representado del objeto desaparece de modo que las imágenes sustituyen su realidad. Lo que percibimos no son ya las informaciones sobre los objetos, sino la imagen que reemplaza y extiende de forma natural lo percibido.”¹³

En otras palabras, los significados de los objetos se dejan de lado para sólo dar importancia a lo que observamos. Por ejemplo; dentro de los grupos juveniles en cuestión, aparece el rasta. La idea de éste grupo juvenil es que les gusta el reggae, fuman marihuana, etc., la imagen que predomina es la de un chico con una especie de tensas gruesas enmarañadas, generalmente con barba y se viste con ropa holgada.

2. EL ANCLAJE

A través del anclaje se puede familiarizar lo extraño o bien, entender y comprender lo inteligible.

“ El anclaje designa la inserción de una ciencia en la jerarquía de los valores y entre las operaciones realizadas por la sociedad. En otros términos, a través del proceso de anclaje, la sociedad cambia el objeto social por un instrumento del que puede disponer, y este objeto se coloca en una escala de preferencia en las relaciones sociales existentes.”¹⁴

El anclaje distingue tres fenómenos:

a) Anclaje como asignación de sentido. En este proceso se confiere significado al objeto representado; debido a ello se provoca una incidencia sobre las relaciones establecidas entre los diferentes elementos de la

13. Wagner y Elejabarrieta. “Representación social”. Psicología Social. Pág., 831 en Morales, Psicología Social, McGraw Hill, México 1994.

14. Moscovici S. Pág. 121

representación. Este se presenta a través del consenso. Así, se observa el anclaje como asignación de sentido en el significado, que a lo largo de la historia, la gente tiene del hipismo, relacionando dicho nombre a un grupo de jóvenes que se manifiestan contra el racismo, las guerras, etc.

b) El anclaje como instrumentalización del saber. Permite comprender cómo los elementos de la representación no sólo expresan relaciones sociales, sino que también contribuyen a constituir las; en tal la atribución se hace presente. Dicha idea se puede ver cuando Edwar Sapir por ejemplo, considera la moda:

“...como una casa de formas y símbolos, no de valores materiales.”¹⁵

De ahí que en la actualidad un número considerado de personajes entre diseñadores de moda como Versache, hasta filósofos como Gilles Lipovetsky, sociólogos como Georges Simmel por mencionar algunos; compartan de alguna forma la idea de Sapir.

c) Anclaje como enraizamiento en el sistema de pensamiento. Se refiere a que la representación siempre va relacionada con pensamiento anterior latente (prejuicios, costumbres, tradiciones, etc.). O lo que es lo mismo “dime con quién andas y te diré quién eres”. Por ejemplo el hecho de que

15. Sapir E. en: Kimball Young. “La moda en la masa y en la clase en: Psicología Social de la Muchedumbre y de la Moda, Paidós, Buenos Aires 1969, Pág. 69

desde los inicios del estilo punk, hacia el año 1976, se le haya considerado como el malo, nihilista, pesimista, anarquista,... repercute en que actualmente exista gente que por su educación, formación y contexto social siga manteniendo latente dicha imagen de éste estilo y de los jóvenes que lo ejercen.

De esta manera podemos decir que el anclaje es un proceso de ordenamiento del entorno a partir de lo ya establecido integrando el pensamiento preexistente al objeto representado.

G. UN ENFOQUE ESTRUCTURAL DE LA REPRESENTACIÓN SOCIAL.

Hasta ahora se ha visto la perspectiva clásica de las representaciones sociales, su origen, formación y concepción desde el enfoque colectivo de Durkheim hasta su constitución como representación social con S. Moscovici. En este momento ya queda claro en qué consiste y cómo se forma una representación social; se entiende que es un conjunto de informaciones cognitivas, creencias, opiniones y actitudes acerca de un objeto, sujeto o evento dado ordenados de manera jerárquica a fin de determinar el significado de la representación.

Pues bien, el enfoque estructural comparte dicha concepción pero a diferencia del enfoque clásico establece también que toda representación esta organizada alrededor de un núcleo central. (Abric, 1976).

1. ORIGEN DEL NÚCLEO CENTRAL

La noción de núcleo no nace de la noche a la mañana, su camino ha sido largo. Uno de los primeros en hacer uso del término, aunque no como tal, fue F. H. Heider (1927) quien en sus estudios sobre atribución establece que la gente tiende a hacer inferencias a partir de núcleos unitarios; es decir, los individuos focalizan su percepción del entorno social en ciertos estímulos que sobresalen y a partir de los cuales generan su atribución.

Más adelante Asch (1946), con sus estudios sobre cómo se forman las impresiones refuerza esta idea. Donde los individuos se forman una imagen del otro a partir de una sola información (expresiva). Haciendo alusión al dicho popular "la primera impresión jamás se olvida" y tomando en cuenta los estudios de Asch, se constata la idea de centralidad.

Por otro lado, ya más adelante, Moscovici (1961) hace uso de esa centralidad en su trabajo sobre el Psicoanálisis, donde en el proceso de objetivación habla acerca del núcleo figurativo como la transformación de lo abstracto a lo concreto, alrededor de él se constituye la representación.

Así el núcleo central retoma gran parte de la teoría del núcleo figurativo de Moscovici pero a diferencia de éste, el núcleo central es la parte esencial de la representación, pero ya constituida.

2. TEORÍA DEL NÚCLEO CENTRAL

Pues bien la teoría del núcleo central es desarrollada por Jean Paul Abric en 1987, éste considera como el elemento fundamental de la representación al núcleo central, el cual está conformado por uno o varios elementos que de alguna forma determinan el significado y la organización de la representación. Abric establece además, que el núcleo central de una

representación garantiza dos funciones: una función generadora y una función organizadora.

a) Función Generadora. Trata del elemento a partir del cual se crea y se transforma el significado de otros elementos que conforman la representación. Por medio de éste esos otros elementos adquieren un sentido y un valor.

b) Función organizadora. Se refiere al elemento o núcleo central unificador, que establece la representación.

Si ese elemento central cambia, la representación es modificada y transformada completamente. Dichas funciones se pueden ejemplificar con la investigación de Oscar Rodríguez Cerda y colaboradores (1999) "representación social de la violencia: un prototipo de cognición"; donde se obtiene como resultado que dicha representación gira en torno al elemento < asaltos > el cual es el elemento más significativo y por tanto de mayor valor por lo que funge como el elemento unificador de la representación social de la violencia. Y alrededor del cual los elementos < inseguridad y agresividad > complementan dicha representación. &

& Para más información véase Oscar Rodríguez Cerda y Cols. "Representación social de la violencia: un prototipo de cognición" en POLIS 99, UAM, 2001.

Es ese elemento con mayor valor y el cual está determinado primero por la naturaleza del objeto, por la relación del sujeto o grupo con el objeto y por el sistema de valores y normas sociales que constituyen el contexto ideológico del momento y del grupo; el que le da el significado a la representación.

Y es a partir de éstos dos últimos que el núcleo central desde la perspectiva de Abric, podrá tener dos dimensiones distintas; una funcional y otra normativa. Donde la primera tiene una finalidad operatoria, siendo entonces en la representación los elementos más relevantes en la realización de la tarea los que constituyen el núcleo central.

En la dimensión normativa, el núcleo central de la representación se verá influenciado por situaciones socio afectivas, sociales e ideológicas, llámense normas, estereotipos o actitudes.

3. ELEMENTOS PERIFÉRICOS DE LA REPRESENTACIÓN.

Por otro lado, también vemos que el núcleo central no se encuentra sólo en la representación sino que está rodeado de otros elementos a los que Abric denomina periféricos, la existencia de éstos está determinada por el núcleo. Si embargo, constituyen la esencia del contenido de la representación ya

que, seleccionan, interpretan, aclaran, justifican, y concretizan el significado de la misma.

Los elementos periféricos son el preámbulo entre el núcleo central y la elaboración y funcionamiento de la representación y como bien menciona Abric (1994) responden a tres funciones esenciales:

a) Función concreción: Resultado del anclaje de la representación en la realidad; integran el pasado y presente de lo vivido por el sujeto, de sus experiencias cotidianas.

b) Función Regulación: De lo que trata es de adaptar la representación al momento contextual; dichos elementos de lo que se encargan es de dar la flexibilidad al cambio o evolución de la representación.

c) Función Defensa: Los elementos periféricos son los responsables de enfrentar las transformaciones que se presentan en la representación.

Así los elementos periféricos son organizados por el núcleo central en pro del funcionamiento de la representación como traductor de algún fenómeno, suceso, acto u objeto dado.

En otras palabras, vemos que el sistema central es la base social y colectiva que define la uniformidad o similitud de un grupo a través de comportamientos individuales; que está determinado por un contexto histórico, social e ideológico a partir del cual se definen las normas y valores sean individuales o grupales en una sociedad dada, y a partir de los cuales se constituyen las representaciones.

Que a diferencia de éste el sistema periférico acepta lo heterogéneo o diferencia de contenido y comportamiento, enfocado en un corte más individualizado, se basa en el contexto inmediato y contingente de los sujetos. Además permite la identificación de transformaciones futuras de la representación.

Ambos componentes de la representación social lo que permiten es entender las características esenciales de la misma. Las cuales:

“...son a la vez estables y móviles, rígidas y flexibles. Estables y rígidas porque están determinadas por un núcleo central profundamente anclado en el sistema de valores compartido por los miembros del grupo; móviles y flexibles porque son alimentadas de las experiencias individuales e integran los datos de lo vivido y de la situación específica, la evolución de las relaciones y de las prácticas sociales en las que los individuos o los grupos están inscritos”.¹⁶

En este sentido, las representaciones sociales nos permiten entender la interacción entre el funcionamiento individual y las condiciones sociales en

16. Abric. J. C., Pág. 27

que los actores sociales se desenvuelven y se desarrollan. Así como, entender la adaptación sociocognitiva de los individuos a la realidad o vida cotidiana, a su contexto social e ideológico.

H. MODA O ESTILOS JUVENILES: UN ESTUDIO DE REPRESENTACIÓN SOCIAL.

Como bien se viene mencionando, la representación social entonces, se caracteriza por la producción de comportamientos, atribuciones y significados que los individuos construyen a partir de sus experiencias de información, física y social, así como de modelos de pensamiento, que reciben y transmiten mediante la comunicación social en sus interacciones.

Asimismo...

“ Aquí y allá existe una tendencia a considerar que las representaciones sociales son reflejo interior de algo exterior, la capa superficial y efímera de algo más profundo y permanente. Mientras que todo apunta a ver en ellas un factor constitutivo de la realidad social.”¹⁷

Por ello, siendo la moda y los estilos juveniles tales como: hippie, skate, punk, rasta y gótico, una forma de comunicación no solamente a través del cuerpo sino del lenguaje y pensamiento, y que se mantienen latentes en la realidad social; es que se les puede considerar como objeto de representación social. Pues son estos estilos juveniles quienes además de formarse una imagen para sí mismos, emiten una imagen social y dan pie para construir una representación en los demás.

17. Moscovici y Hewstone, Pág. 710

I. MODA Y ESTILOS.

Ahora bien, nos adentramos en la moda o estilos juveniles. Hablar de moda es remontarnos hasta la Edad Media, época en la cual era de suma importancia la apariencia física, es hablar de clases, sexos y edades. De burguesía durante el Renacimiento y de distinción en Europa, Asia y América, durante el siglo XIX. Pero ¿qué es la Moda?

1. MODA.

El concepto "moda" es entendido por Lipovetsky (1990) por ejemplo, como algo efímero y preponderante en la cultura contemporánea relacionado con la apariencia personal. Para Georges Simmel la moda instituye la identificación de un individuo con el grupo, identificación que se lleva a cabo mediante la imitación.

Sin embargo el mecanismo de la moda en términos psicosociales, es considerado como un elemento fundamental en el desarrollo de las complejas sociedades contemporáneas ya que; considerada como una especie de ritual social, no se puede dejar de lado que en ella influyen las costumbres, valores, normas y actitudes de las que se habla en la representación social.

Además en relación con el comportamiento, la moda se vincula con las cosas comunes y aceptadas sí al vestido, pero también al color, a la cultura, a la generación y al estilo entre otras.

2. VESTIDO

El vestido es el fenómeno indumentario más común en las sociedades, pues facilita la comunicación del o los individuos en el seno del grupo. La vestimenta puede señalar, conservar, disminuir, ocultar, profundizar, renovar e interpretar sobre la forma de ser de los individuos.

Por ello el que los individuos se vistan de diferentes formas; de hecho se dice que la indumentaria tiene un significado de protección porque cubre del frío, del calor, de la lluvia, del viento y de todos y cada uno de los atentados posibles a la integridad física y psicológica del hombre.

a) Psicología del Vestido.

Por otro lado, el vestido sirve a los individuos para distinguirlos de los demás, les otorga una personalidad propia, revitaliza y eleva su yo de manera tal, que satisfaga su necesidad de apoyo social.

En cuanto a personalidad se refiere Kimbal Young (1969) afirma que:

“...uno de los aspectos más interesantes de la moda consiste en que ella proporciona una buena interacción entre el sentimiento de individualismo y diferenciación por una parte y, el conformismo social que es necesario...”¹⁸

Como vemos, Young señala dos aspectos muy importantes para la elección de un tipo de vestido: el individualista y el conformista. De los cuales podemos decir que el individualista es caracterizado por la diferencia, por llamar la atención, por ser distinguido e innovador, ante la necesidad que siente el individuo de destacar su narcisismo.

En cambio el conformista, busca todo lo contrario del innovador, se mantiene al margen de la norma social como un Narciso “obligado” a ajustarse a los cánones estéticos sociales. Busca la seguridad y solidaridad social, en todo caso llega a imitar la indumentaria del innovador.

Al tiempo que la moda se construye a partir de la imitación, también es cierto que a lo largo del tiempo y a través de las prácticas sociales rompe con esta dialéctica de imitación para democratizarse, llegando a todas las masas para establecerse como un espacio de identificación.

De este modo se puede considerar al vestido como el espacio en el cual los individuos manifiestan una parte de su personalidad, es de alguna manera, “la carta de presentación” y por tal generadora de la primera impresión.

Pues recordemos que las personas, según la teoría de la atribución y categorización social; tienden a inferir un juicio de los demás a partir de un

18. Kimball Young. Pág. 85

proceso deductivo basado en la atribución de categorías a un grupo de pertenencia.

3. COLOR, MODA Y PERSONALIDAD.

Asimismo, hablar de moda no es remitirse solamente al vestido sino que abarca una gran variedad de manifestaciones sociales. En este caso, un símbolo muy ligado al vestido es el color, que sin duda, la elección de éste depende del estímulo, contexto y preferencia del individuo; además de estar íntimamente ligado a la personalidad del mismo.

Por ello retomando lo anterior, se entiende que esa preferencia se debe a la evocación simbólica que el color transmite. Para entender un poco dicha alusión o significado a continuación se expondrá la relación que existe entre el color y la personalidad; desde la perspectiva de Descamps (1986) establecida en su trabajo sobre la "psicosociología de la moda".

ROJO: Distingue a personas fuertes y enérgicas, lo considera un color vistoso, estimulante y vivo, que sin embargo; tiene su lado "malo" pues lo relaciona con la violencia.

ANARANJADO: Color alegre y luminoso que evoca la supremacía del poder.

VERDE: Lo usan personas alegres pues es un color que emite esperanza, primavera, vegetación y naturaleza.

AZUL: Es usado por personas tranquilas, serias y distinguidas, es un color

que transmite descanso y suavidad.

VIOLETA: Las personas que usan dicho color se caracterizan por su tristeza ya que a pesar de ser un color que evoca esplendor también se considera un color de duelo, falta de franqueza y macabro.

BLANCO: Lo considera un color elegante, limpio, puro y claro.

NEGRO: Es un color usado por la gente triste además de considerarlo feo, sombrío, lúgubre y a veces erótico.

De hecho dice Descamps:

“Los colores no son puros, no son sólo fenómenos fisiológicos, tienen una historia, a veces un código, y no pueden tener significado sino en el marco de una cultura dada”.¹⁹

No son los teóricos o la mercadotecnia, el diseñador o el comprador, quienes deciden el significado de los colores, somos todos como sociedad, son nuestras costumbres, ideologías, valores, gustos, educación e interacciones las que junto con todos y cada uno de los individuos que formamos una sociedad, los que le damos significado a algo o a alguien. No olvidemos que la realidad esencial de un color es social.

Por lo anterior se entiende entonces, que no es solamente el significado del color el que se designa socialmente sino a la moda o el estilo en su totalidad.

19. Descamps M. Allain, “La Psicisociología de la Moda”, FCE; México, 1986; Pág. 127

De hecho el motivo porque se enlistaron los anteriores colores, es debido precisamente, a que al ser su significado por naturaleza social se relacionan pues con los colores que visten los jóvenes hippies, góticos, rastas, skates y punks, estilos o modas juveniles que como bien se ha mencionado son nuestro objeto de investigación.

J. JUVENTUD.

Pero ¿por qué la moda en los jóvenes? Porque si hacemos un poco de historia es la juventud quien después de sólo imitar la indumentaria de la sociedad adulta del siglo XIV al siglo XVIII, es quien; a mediados del siglo XIX libera o despolitiza la vestimenta. Es a partir de la primera mitad del siglo XX que la juventud se democratiza; son ellos, los jóvenes, quienes inventan e inspiran la moda.

Sin embargo, no debemos dejar de lado, ¿qué significa juventud? Históricamente el término "juventud" como categoría, surge en el periodo de posguerra en Gran Bretaña como uno de los movimientos más visibles y fuertes de momento. A partir de entonces, como se ha dicho, los jóvenes llaman la atención de legislaciones, publicaciones oficiales y privadas considerándose como un gran "problema social". Y por parte de la gente moralista y conservadora del periodo también son considerados "antimoralistas".

Por ello, definir qué es la juventud es meterse en camisa de once varas, por lo que me limitare a considerar como joven a todo individuo que se encuentra en el término de su adolescencia y que va en camino a convertirse en adulto, tomando en cuenta, a partir de la Psicología del Desarrollo de Mariano Moraleda (1992), un rango de edad entre los 17 y 25 años.

Sí, esa parte de la sociedad que a través de sus indumentarias muestran esa capacidad creativa y no únicamente imitativa, la cual en conjunto con una serie de comportamientos, gustos, lenguaje, apropiaciones de espacio y tiempo, forman una familia o "tribu" singular, que los hace distinguirse entre la sociedad.

Familia que como toda institución cuenta con una serie de imágenes culturales como lo son valores, normas, atributos y ritos propios de un grupo social. Y por lo tanto, generadores de una representación social.

K. ESTILO JUVENIL COMO CULTURA

En tanto que estilo juvenil como familia o grupo social basado en una estructura u organización particular, se puede considerar a éste como una cultura social.

Primero entenderemos por cultura ala suma de una serie de diferencias internas o externas adquiridas de manera voluntaria o impuestas, por ejemplo; por la religión, la educación, lugar de origen o contexto social entre otras.

Así, las culturas juveniles como bien dice Feixa (1998):

“...refieren la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional... defienden la aparición de “microsociedades juveniles”, con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas”.²⁰

A partir de ella entonces, un grupo juvenil en tanto que producto de una cultura y de la sociedad, propietario de unos roles, imágenes y espacios no queda lejos de ser considerado como grupo cultural.

La expresión más evidente de estas culturas son las distintas modas o estilos juveniles que abundan en diversos espacios de nuestra sociedad, ellos son: los góticos, hippies, skates, punks y rastas, por mencionar a los que a la investigación compete.

20. Feixa C. “De las Culturas Juveniles al Estilo” en; El Reloj de Arena: Culturas Juveniles en México; Colección Jóvenes #4; México, 1998. Pág. 60

Por otro lado, se entiende el término "microsociedad" desde la perspectiva de Feixa (1998); primero como el espacio marginal en el que se desarrollan diversas actividades consideradas como no normales, o extrañas por así decirlo y segundo como el espacio que hace referencia a esos grupos juveniles que a través de esas actividades marginadas, utilizan el espacio urbano para construir su propia identidad.

De hecho Feixa (1998) "De las Culturas Juveniles al Estilo", establece tres escenarios a partir de los cuales se articulan las culturas juveniles.

1. Cultura Hegemónica. Se caracteriza por la distribución desigual del poder cultural a la mayor parte de la sociedad. Es decir, en la sociedad actual la relación entre los jóvenes con la cultura dominante es mediada por la escuela, medios de comunicación, y por organismos de control social. En dicha relación se presentan acciones de integración y conflicto por parte de los jóvenes, donde éstos pueden adoptar y adaptarse a las normas establecidas considerándose como "el buen hijo", "el buen estudiante", "el trabajador", o bien disidir entre la norma y lo que él o ellos quieren, siendo catalogados como "el rebelde", "el bandolero", "mantenido", "haragán"...

2. Cultura Parental. Se refiere a las redes culturales en las cuales se desarrollan las culturas juveniles, en otras palabras, son las normas de

conducta y valores existentes en el espacio en que se desenvuelven y originan los jóvenes. Dichas normas y dichos valores se ponen en juego al interactuar el joven con sus padres, amigos, vecinos, profesores, etc., provocando en éste la interiorización de elementos culturales básicos como lo son el lenguaje, criterios estéticos, creencias, costumbres que le sirven luego para la construcción de su estilo de vida propio.

3. Cultura Generacional. Trata de las experiencias que los jóvenes obtienen de las instituciones (como la escuela, el trabajo, medios de comunicación) de la relación con sus padres, hermanos, amigos, vecinos, entre otros. Y sobre todo de las experiencias que adquieren de los lugares de diversión y distracción como lo pueden ser las calles, los bailes, conciertos, eventos masivos, etc.

Es en este tipo de espacio en donde el joven al encontrarse con otros jóvenes comienza a identificarse a través de comportamientos, valores, costumbres, etc., diferentes a los enseñados por el medio social.

Sin embargo no se puede decir que las culturas juveniles sean homogéneas o estáticas, ni tampoco se identifican con un solo tipo de estilo, lo que los grupos juveniles o los jóvenes individualmente hacen es tomar o elegir algo específico del estilo con el cual se identificaron para luego formar éstos su propio estilo.

Ahora bien, las culturas juveniles también son analizadas desde distintas perspectivas; las podemos ver desde el punto de vista de las condiciones sociales en las cuales los jóvenes definen su identidad mediante derechos y obligaciones propios de una estructura social específica.

O bien, se puede ver desde el punto de vista de las imágenes culturales que hacen referencia a atributos físicos e ideológicos con los cuales los jóvenes se identifican. Hablemos aquí del lenguaje, la música, la estética y las producciones culturales por parte de los jóvenes.

L. GENERACIÓN Y ESTILO

Como bien se ha mencionado una cultura juvenil no existiría si no existieran ese grupo de jóvenes consumistas de la moda dirigida a éstos, en el mercado. De hecho un factor importante, para que un estilo juvenil sea considerado como cultura juvenil; es la generación.

Al considerarse la juventud un punto clave en el proceso de socialización, sus experiencias e historia han quedado plasmadas a lo largo del tiempo. Factores históricos y estructurales que generan recuerdos si no comunes, sí recuerdos en común en las personas y en este caso, específicamente en la juventud. Es decir:

“Aunque en cada momento conviven diversos “estilos” juveniles, normalmente hay uno que se convierte en hegemónico, sellando el perfil de toda una generación. Algunos aparecen súbitamente en la escena pública, se difunden y al cabo de un tiempo se apagan, se fosilizan o son apropiados comercialmente. Otros persisten, e incluso son retomados / reinventados por generaciones posteriores (revivals). Sin embargo, es la novedad lo que da carta de naturaleza a las culturas juveniles... las culturas juveniles aparecen como “rebeldes en defensa de la innovación”.²¹

En resumen, hablar de generación es hacer referencia a los grupos de jóvenes que forman una estructura física y social particular y un estilo común, que perdura en el tiempo pero que de igual forma permite una transición cultural.

Es por ello que la presente investigación se interesa en los estilos gótico, hippie, punk, skate y rasta, estilos surgidos del período de posguerra hasta

21. Feixa C. Pág. 63

la época de auge de los movimientos juveniles en los años sesentas y que actualmente siguen vigentes, claro está con sus modificaciones transnacionales y contextuales.

1. ESTILO

En cuanto al estilo, retomando palabras de Feixa (1998), éste se define como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, las cuales se expresan mediante un conjunto de elementos materiales tales como: maquillaje, indumentaria, accesorios, color, cabello, etc. También se expresan a través de elementos no materiales como lo son el lenguaje, la música, las ideas, entre otras. Elementos que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo.

Así, los jóvenes dan sentido a sus prácticas sociales y espacios vitales a través precisamente de esos elementos simbólicos.

El estilo entonces está conformado por varios elementos culturales que de alguna forma lo destacan entre otras formas de vida social. Ellas son: el lenguaje como medio de comunicación, la música para autodefinirse, la indumentaria y estética para identificarse y ser diferenciado, y las producciones culturales para manifestar su interioridad y su creatividad.

a) Lenguaje

El lenguaje es una de las manifestaciones de los grupos juveniles al adquirir una forma de expresión propia, que los diferencie del hablar común, del hablar de los adultos. Son frases hechas por éstos que cuentan con una entonación diferente al habitual o en todo caso son palabras comunes a las cuales les dan un giro totalmente contrario o diferente al del uso común e incluso utilizan palabras "nuevas".

Los jóvenes buscan formar un idioma propio que los distinga. Por ello, toman palabras o estilos de otras lenguas, costumbres, etnias, etcétera; y a través del uso de metáforas, la inversión semántica y juegos lingüísticos participan en la creación de un lenguaje propio, como el caso de cambiar el orden de las sílabas. Pero en cualquiera de los casos la creación del lenguaje juvenil no deja de estar influenciado por el medio social en el que los individuos se desenvuelven e interactúan.

b) Música

En base en la perspectiva de Feixa (1998) la música se considera un elemento central en la mayoría de los estilos juveniles ya que a través de ésta se auto definen como grupo, la música les brinda una identidad de grupo. De hecho no podemos pasar por alto que fue con el surgimiento del

rock and roll que la juventud europea, primero, después de la guerra industrial; comenzó a unirse, a identificarse, a autodefinirse. Para luego cobrar parte en la vida juvenil de casi todo el mundo. La música entonces es una de las principales características que distingue un estilo de otro. Por ejemplo en la actualidad los rastas escuchan principalmente el género del reggae, el punk escucha el hard core, el skate se inclina por el género de ska, etc.

c) Estética

Por otro lado, una parte importante dentro del estilo es la estética la cual se relaciona con el corte de pelo, la indumentaria, los accesorios, el maquillaje, etcétera. Estética que sirve a los jóvenes para diferenciarse de los demás, o de lo contrario identificarse con sus otros iguales o compañeros del mismo estilo juvenil.

Es mediante esta característica de estilo que se marca la tendencia de la moda de una generación como en su momento lo fueron el estilo punk o hippy.

d) Producciones Culturales

Los estilos juveniles no sólo son imagen, también producen creatividad, innovación, diferencia, producen cultura. Las producciones culturales a las

que me refiero son: el graffiti, los murales, revistas, esculturas, teatro, pintura, dibujo, deporte, video, cine, tatuajes, por mencionar algunos. Y es a través de estas manifestaciones culturales que los jóvenes buscan reafirmarse dentro del grupo y establecer un lazo de comunicación con el resto de la sociedad.

Los jóvenes en palabras de Feixa (1998) a través de estos productos de comunicación se constituyen en resistencia a la descalificación.

Así queda claro, que al ser los humanos sociales por naturaleza es entonces, la sociedad en general quien es partícipe de la formación de tribus, culturas, subculturas y grupos existentes en la actualidad.

M. ESTILOS JUVENILES

Hasta ahora, en la presente investigación se han venido mencionando de manera superficial los diferentes estilos juveniles a la cual interesan; sin embargo, no se ha ampliado el panorama en relación a las características específicas de éstos. ¿Cuál es el estilo punk, el gótico, el rasta, el skate o el hippy? ¿En qué se diferencian? ¿Cuándo surgieron? ¿Qué defienden?

A continuación, de manera breve se dará respuesta a éstas y otras preguntas en relación a las modas o estilos juveniles antes mencionados.

1. HIPPY

El estilo hippy surge a partir de los principales movimientos juveniles de la historia. Se fragua en un barrio de San Francisco a mediados de los años sesenta durante el verano del amor definiéndose en 1969 en el festival de Woodstock. Los hippies en sus inicios eran jóvenes en contra del sistema, que repudiaban la violencia, las guerras, el juego de normas y prohibiciones que supuestamente coartaban la libertad, las diferencias de clases, la represión ideológica, etc. Además aspiraban a la "felicidad" de manera exacerbada practicando el sexo en forma desmedida, algunos consumiendo drogas, otros volviéndose vegetarianos y otros más tornándose al budismo.

Su indumentaria era extravagante, con colores llamativos y holgada, algunos usaban pantalones de peto, jerseys de lana, y sandalias de cuero; y tanto

hombres como mujeres usaban el cabello largo y pulseras, collares y demás accesorios.

En cuanto a música se refiere éstos escuchaban el rock californiano en sus dos vertientes: la psicodélica de Bob Dylan y Scott Mckenzie o la eléctrica de Jimie Hendrix o los Doors.

El estilo hippy se extendió por todo Estados Unidos de Norteamérica, Canadá, Europa Occidental, con sus variantes en Centro y Sudamérica.

Actualmente el estilo hippy mantiene el habito de la indumentaria y los ideales, sus costumbres ya no son las mismas de esa época, no viven en comunas o en la calle y controlan su sexualidad.

2. PUNK

El estilo punk surge en el periodo de posguerra junto con el rock and roll, estableciéndose como tal en Londres Inglaterra en 1976. Eran anarquistas y reaccionistas, además se consideraban un grupo juvenil con carácter individualista e iracundo.

El punk se reconoce a primera vista, sus cortes de pelo eran desiguales, con crestas y mechas pintadas de colores llamativos; usaban cazadoras con estoperoles y con el nombre de alguna banda musical, pantalones ajustados, botas de cuero y con perforaciones corporales.

Musicalmente dicho estilo se distingue con el punk de los Sex Pistols.

En la actualidad el estilo punk sólo mantiene latente su indumentaria y la música, aunque algunos mantienen su ideal individualista.

3. RASTA

El estilo rasta tiene como antecedente la religión Rastafari iniciada por un pastor jamaicano llamado Marcus Garvey en 1922. Dicha religión estaba basada en dos vertientes: una de corte político en el cual se buscaba derrocar la opresión de los negros por los blancos, la libertad de la raza negra; y otra de carácter bíblico en donde se reconoce a Rastafari en 1930 como la reencarnación de Dios (Jah) y al considerarse hijos de Israel no comían carne, no bebían alcohol, además de que por precepto bíblico no podían cortarse el cabello pues debían de morir con la totalidad de su cuerpo para poder ser aceptados por Jah y alcanzar la vida eterna, por ello el uso de la marihuana o ganja para fortificar su cuerpo, alma y mente.

En cuanto a su atuendo, el rasta sólo vestía piel de animal muerto por causas naturales así como de algodón, donde prevalecían los colores de su estandarte rasta, el rojo como símbolo de su iglesia y la sangre negra derramada al defender su ideal y raza; el amarillo que representaba la abundancia en su tierra. Y el verde que simbolizaba la vegetación de su

tierra prometida. Sin embargo también usaban el negro como el representante del color de su piel.

Por otro lado la música fungió como un elemento que les permitió impulsar y difundir su movimiento político y religioso: el reggae, que fue propagado por Bob Marley a partir de 1963, quien incitaba a la comunidad jamaicana primero, a mantener la paz en su espíritu y agradecer todo lo dado en la vida y el vivir mismo, a Jah.

Actualmente el reggae es uno de los estilos musicales de mayor audiencia juvenil en cambio la indumentaria rasta si se ha transformado pues los jóvenes que practican este estilo visten otras ropas y con colores comunes, sólo algunos o en algunas ocasiones llevan en sus ropas los colores rastas. Asimismo aún permanecen en su imagen las trenzas largas y enmarañadas o dreadlocks.

4. SKATE

Dicho estilo a diferencia de los anteriores se origina a partir del surf en California en 1962 cuando los surfistas vieron impedida su práctica deportiva debido a la falta de viento y olas pequeñas. Pero no fue hasta 1973 que un surfista Franck Nasworthy diseña una skateboarding (patineta)

ideal para deslizarse en tierra cobrando auge en 1978. En realidad este estilo surge como un hobby.

Su aspecto básicamente está compuesto por ropas holgadas, ya sean pantalones o bermudas, camisetas o playeras, sudaderas, gorros o gorras, y tenis anchos y de suela gorda.

Los skates no contaban con una música propia aunque de los ochentas a la fecha han adoptado el hard core y el reggae.

El estilo skate en la actualidad y como bien se ha dicho en lo que respecta a la cultura generacional ha sufrido transformaciones, adaptándose al contexto social actual. Con ello vemos que los jóvenes que ejercen este estilo ahora también retoman otras características de otros grupos como lo son el performance, escuchar música punk o el reggae mismo, el ska, y participar en la creación y ejercicio del graffiti, además del patinar en tabla.

5. GÓTICO

Ante la decadencia del punk en 1979 surge en Inglaterra, el estilo gótico llamado así por la relación estética que mantiene con ese periodo artístico medieval, además de disfrutar de lo oscuro y tenebroso, siendo personas aficionadas a los cementerios, el más allá, la magia negra y el cine gore y atormentado.

En lo que respecta a su vestimenta, estos jóvenes desde sus inicios tienden a usar ropa de color negro, como velos, pantalones ajustados, vestidos

aterciopelados, botas toscas y altas, incluyen cadenas, bisutería con motivos religiosos, claveras, guantes y medias de liga; además se maquillan el rostro con colores pálidos casi blancos, los labios negros o en su defecto con un color rojo intenso y uñas pintadas de negro.

La música que los identifica es de estilo obsesivo y siniestro como el rock postpunk y la música industrial.

A la fecha el estilo gótico mantiene sus raíces sólo en su vestimenta han permitido además del negro, el uso del blanco, violeta o rojo intenso prevaleciendo claro, su color original (negro).

Una vez establecidas las características específicas de cada unas de las modas o estilos juveniles que a la investigación interesan, así como los puntos esenciales para que un estilo se genere y sea considerado además de cultura como generador de una imagen social, concepto colectivo o bien produzca una representación social, en el apartado que a continuación se presenta se establecerá ¿el por qué las modas o estilos juveniles son objeto de representación?, ¿qué opinión tiene la gente de Ixtapaluca Estado de México de éstos estilos (punk, rasta, skate, gótico y hippy)?, si es positiva o negativa, si lo mismo piensa el joven que el adulto o la mujer que el hombre.

N. METODOLOGÍA

1. JUSTIFICACIÓN.

El mundo entero es totalmente versátil y debido al proceso de Globalización esa diversidad se ha vuelto más marcada, más visible y en algunos casos extrema. México al ser partícipe de dicho proceso se ha visto beneficiado en cuanto a desarrollo tecnológico, económico (sólo en algunas áreas) y cultural sin embargo, ese desarrollo también ha propiciado que las grandes ciudades del país crezcan y se desarrollen de forma desenfrenada, en pro de la concentración de capitales fundamentalmente. Debido a ello según estadísticas del INEGI al menos el 10% de la población de ciudades como el Distrito Federal se han visto en la necesidad de emigrar, tendiendo a establecerse en las zonas aledañas a ésta, como por ejemplo; en el Estado de México. Lugar donde se encuentra el Municipio de Ixtapaluca; población de larga edad pero paradójicamente "nuevo".

Es un sitio que como muchos otros se ha visto beneficiado en tecnología, capital, educación y urbanidad (de acuerdo a documentos de la biblioteca pública del lugar), pero igualmente se ha visto afectado pues esa población que emigra de la ciudad de México hacia este lugar ha comenzado a formar estragos.

El Municipio de Ixtapaluca se ha visto afectado por la gran construcción de Unidades Habitacionales que de 1998 a la fecha se ha incrementado en casi el 1% (INEGI).

Este desarrollo habitacional ha propiciado que la población del Municipio por lo tanto, crezca casi a la par del crecimiento urbano (un .087% aproximadamente), al grado tal que los trastornos por los que se huye de la ciudad de México, comiencen a centralizarse en dicho sitio, al igual que en toda el área Metropolitana.

Se ha incrementado la drogadicción, la delincuencia, la violencia familiar, la tasa de natalidad, entre otros, que de alguna forma han favorecido que hoy en día se hayan fundado dos instituciones de Apoyo Social; el Instituto Mexiquense de la Juventud y un DIF en el centro y delegación municipal con el objeto de apoyar, ayudar y orientar a las familias y jóvenes del Municipio.

Cabe mencionar que hasta hace cinco años atrás, los jóvenes que habitaban este lugar se distinguían por ser campesinos o por llevar el estilo mexicano juvenil del "chavo banda". Actualmente ese intercambio de culturas que se ha hecho presente primero, por la migración de la ciudad de México hacia este lugar y después por la ahora confrontación y adaptación de costumbres, ideas, valores, educación, estatus económico aunados a la programación televisiva, eventos masivos entre otros; han propiciado que ese intercambio cultural se enfatice en la juventud al ser la población de

mayor porcentaje junto con la población adulta, en el lugar (55.02%; INEGI). Y que por lo tanto al menos un joven de cada familia ejerza una de las modas o estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico o hippy; que en la presente se mencionan.

Por ello, teniendo en claro que una representación social es el reflejo interior de algo exterior es decir, el reflejo de ese conocimiento que incluye contenidos tanto cognitivos, afectivos y simbólicos que juegan un papel importante en el cómo la gente piensa y organiza su vida cotidiana. Que la investigación se centre en el cómo la comunidad juvenil y adulta del centro del municipio de Ixtapaluca concibe a las modas o estilos juveniles ya mencionados. Con el objetivo de establecer si la opinión desfavorable que se tenía de ellos desde el momento de sus surgimiento hasta ahora, se mantiene latente ; o bien, se ha modificado.

2. OBJETIVO GENERAL

Conocer el esquema figurativo que la comunidad juvenil y adulta del centro del Municipio de Ixtapaluca construyen en relación a las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

ã Determinar si el esquema figurativo de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie, se ve orientada hacia una característica socio cultural.

ã Establecer si los rasgos físicos cobran mayor importancia en la formación del esquema figurativo de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie.

ã Analizar si el esquema figurativo de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie difiere o no entre hombres y mujeres.

ã Determinar si la edad es un factor importante en la noción que se tiene de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie

4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

ã ¿Cómo concibe la comunidad juvenil y adulta del centro del municipio de Ixtapaluca a las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie?

ã ¿El proceso de socialización, llámense informaciones heredadas como costumbres y valores así como las experiencias actuales producto del

contexto social actual y la interacción; ejerce una influencia significativa en la evaluación que la comunidad juvenil y adulta del centro del municipio de Ixtapaluca hace sobre las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico y hippy, y por tal de la juventud que los ejerce?

5. HIPÓTESIS

ã Considerando que una representación social es un sistema de interpretación el cual se integra con creencias comunes, es propio suponer que algunas características cobrarán más importancia que otras en la formación del esquema figurativo que la comunidad juvenil y adulta del centro del Municipio de Ixtapaluca se hace de las Modas y o Estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico y hippy.

ã Si la noción de las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico y hippie se compone por creencias y referencias comunes, éstas entonces, se distinguen por una cualidad simbólica o por una cualidad funcional. &

ã El esquema figurativo de las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico y hippy depende de la edad y el sexo de las personas encuestadas.

& El significado de una representación social depende de dos dimensiones distintas. Ya sea una dimensión funcional [...] con finalidad operatoria: serán privilegiados entonces en la representación y constituyendo el núcleo central los elementos más importantes para la realización de la tarea [...] Una dimensión normativa en todas las situaciones en que intervienen directamente dimensiones socioafectivas, sociales o ideológicas. Para más información revisar la teoría del Núcleo Central en Abric, C., Prácticas Sociales y Representaciones.

6. VARIABLES

Edad: Se pretende establecer si el factor edad es imprescindible en la idea que tenga la gente de las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, skate, gótico y hippy. Tomando en cuenta a la juventud en base a la Psicología del Desarrollo (Moraleta, 1992) a partir de 17-25 años de edad fisiológica y a los adultos a partir de 26-60 años.

Sexo: En la investigación se pretende determinar que la noción que se tiene de las modas o estilos juveniles, el factor sexo es significativo.

O. MÉTODO

1. POBLACIÓN

La presente investigación comprendió a 225 personas jóvenes de entre los 17 y 25 años de edad, así como personas adultas de 26 a 45 años que habitan el centro del municipio de Ixtapaluca, Estado de México.

La selección del lugar se llevó a cabo de manera intencional debido al incremento de población del sitio y al alto incremento de población juvenil (INEGI) por lo que, el muestreo fue de tipo no probabilístico.

2. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS

Los instrumentos que se aplicaron en la investigación fueron: el cuestionario de Asociación Libre y el cuestionario de Caracterización , así como la técnica del Análisis de Contenido .

a. Cuestionario de Asociación Libre: Dicho método consiste en facilitar de manera más clara, espontánea y por lo tanto, más auténtica la expresión discursiva. Permite de alguna forma, identificar el núcleo estructural o bien figurativo, latente en la representación social.

Este instrumento consistió, en pedir al sujeto produjera cinco términos o palabras en relación a las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, gótico skate y hippy.

Además, se pidió al sujeto describir el por qué de cada palabra.

b. Análisis de Contenido: Técnica que consiste en recolectar el contenido e información así como la interpretación de ésta.

Así, la información recabada en el cuestionario de Asociación de Ideas se analizó mediante el cálculo de frecuencia de aparición, con el fin de identificar y agrupar los descriptores en familias, a partir de sus contenidos temáticos.

c. Cuestionario de Caracterización: Proceso por medio del cual, el investigador simplifica su información. Así, una vez organizadas las respuestas del cuestionario de Asociación Libre en familias, se eligieron las categorías con mayor frecuencia producidas por 185 sujetos.

Apelando a lo anterior se diseña una lista de categorías que presentan los contenidos temáticos más relevantes; de carácter sociocultural (simbólico), de rasgos físicos y de opinión (funcional) así como de carácter neutral.

Dicha lista consta de nueve características descriptivas de las Modas o Estilos juveniles: punk, rasta, gótico skate y hippy y de tres elementos neutrales. Éstos se ordenan de manera aleatoria formando tres bloques de cuatro categorías cada uno. Ya ordenados los bloques la instrucción que se les dio a los sujetos fue que eligieran cuatro palabras que para ellos se relacionara más con el tema de las modas o estilos juveniles y enseguida que

eligieran las cuatro palabras menos relacionadas con el tema, sin repetir ninguna.

d. Análisis de Similitud: Técnica que busca resaltar las relaciones intrincadas que existen entre los elementos de un conjunto dado. Su forma de expresión es el grafo el cual se considera como la estructura a través de la cual se muestran las relaciones entre todos los elementos de un conjunto. Mediante la información que arroja el grafo se pueden formular hipótesis sobre las actitudes y significado por parte de los sujetos hacia un objeto determinado.

P. PROCEDIMIENTO

Si una representación social es considerada como un sistema de interpretación a través del cual los individuos y grupos reconstruyen su realidad, entonces, se puede decir que habrá en ella una serie de elementos de los cuales unos serán más sobresalientes que otros. Digamos que la estructura figurativa de esa representación estará compuesta por algunas características específicas.

Pues bien, en esta ocasión la intención de la investigación es saber que elementos componen el núcleo figurativo de las Modas o Estilos Juveniles: punk, rasta, gótico, hippy y skate; a partir del cual se genera la representación social.

Para ello se eligió un lugar en el cual su población juvenil vistiera y ejerciera las modas o estilos antes mencionados.

La zona seleccionada fue el centro del municipio de Ixtapaluca, Estado de México debido al incremento de población juvenil que de 1998 hasta ahora se ha dado (INEGI). Así, se determinó que a la gente a la que se le aplicaran los instrumentos fueran jóvenes de entre 17 y 25 años y adultos de 26 a 45 años de edad,^{\$} de ambos sexos; y los cuales, no vistieran los

^{\$} Retomando el rango de edad para la juventud que Mariano Moraleda establece en su libro *Psicología del Desarrollo: Infancia, Adolescencia, Madurez y Senectud*, (1992) así como el rango de edad para la etapa adulta que va de los 26 a los 60 años.

estilos que a la investigación conciernen. La muestra fue de 225 sujetos. En primer instancia se piloteó el Cuestionario de Asociación Libre, aplicándosele a 50 personas pero la información arrojada por éste no se tomo en cuenta para los resultados. El objetivo era ver que a la gente no le causara conflicto el cuestionario.

Pues bien, una vez establecido que la gente contestaba el cuestionario de Asociación Libre sin ningún problema, se aplicó nuevamente a 50 personas de las cuales 25 eran jóvenes y 25 adultos, los dos grupos de ambos sexos.

La instrucción fue que escribieran cinco palabras que ellos relacionaran con el tema de las Modas o Estilos Juveniles: punk, rasta, gótico, hippy y skate y además que describieran el por qué de cada una de las palabras dadas.

INSTRUMENTOS

La investigación se llevó a cabo mediante el uso de un instrumento que permite obtener a través de palabras y el significado que de ellas tiene la gente un mejor acercamiento y una mayor certeza en la representación social que tiene la gente de Ixtapaluca de los jóvenes, de sus modas y estilos.



Buenas tardes, estamos realizando un cuestionario para saber qué piensas de la moda y los estilos juveniles. Agradecemos de antemano tu colaboración en el presente cuestionario.

Por favor pon mucha atención a las instrucciones que te serán dadas:

Escribe con letra clara en las líneas enumeradas las primeras cinco palabras que vengan a tu mente cuando escuches las palabras skates, punks, rastas, góticos y hippies.

RESPUESTAS

1. _____ 2. _____ 3. _____
4. _____ 5. _____

Ahora te pido que por favor respondas por qué pensaste en cada una de las palabras que acabas de escribir.

Tú me respondiste 1. _____ por qué

Tú me respondiste 2. _____ por qué

Tú me respondiste 3. _____ por qué

Tú me respondiste 4. _____ por qué

Tú me respondiste 5. _____ por qué

El objeto de aplicar dicho instrumento fue identificar los conceptos que los (as) jóvenes y los (as) adultos asociaban con las Modas o Estilos Juveniles.

El resultado fue un universo 250 términos.

En la segunda etapa de la investigación se procedió a analizar la información obtenida por medio del Cuestionario de Asociación Libre, mediante el Análisis de Contenido, primero ordenando los 250 términos obtenidos, de acuerdo a la semejanza semántica, idéntica o sinónima con la intención de agrupar y reducir la información. A partir de ello, se formaron 6 bloques temáticos o familias clasificadas de la siguiente forma: Rasgos Físicos, Rasgos Psicológicos, Carácter Sociocultural, Opinión, Experiencia y Atributos simbólicos.

La información inscrita en el interior de cada familia tiene relación con el nombre de la misma. Con el resultado de esto se obtuvieron 36 descriptores que aludían a imágenes asociadas con las Modas o Estilos Juveniles.

CATEGORÍAS

	RASGOS FÍSICOS	RASGOS PSICOLÓGICOS	CARÁCTER SOCIOCULTURAL	RASGOS DE OPINIÓN	CARÁCTER EXPERENCIAL	ATRIBUTOS SIMBÓLICOS
REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LAS MODAS Y ESTILOS JUVENILES	Estrafalarios 16 Diferentes 13 Mugrosos 10 Ropas 9 Pintura 8 Colgajos 3 Palidez 2 Barbones 1	Inseguros 2	Búsqueda de identidad 8 Rebeldes 7 Respetados 7 Represión 4 Ideologías 3	Tranquilos 4 Extraños 3 Locos 3 Escúchenlos 2 Conocer 1 Tradicional 1 Tiempo 1 Religión 1 Actitud 1 Trabajo 1 Bandas 1	Peligrosos 4 Flojos 3 Drogadictos 2 Relajamiento 2 Tontos 1 Ignorantes 1 Bebedores 1	Negro 8 Música 4 Muerte 4 Blanco 1

Así, se eligieron de acuerdo a la frecuencia de aparición y por lo tanto, a la relación con el tema, 9 elementos de las familias: Rasgos Físicos, Carácter Sociocultural y de Opinión, y 3 elementos neutrales para elaborar el Cuestionario de Caracterización.

PALABRAS DE MAYOR FRECUENCIA

NEUTRALES	RASGOS FÍSICOS	CARÁCTER SOCIOCULTURAL	OPINIÓN
Persona	Estrafalarios	Rebeldes	Locos
Equipo	Mugrosos	Búsqueda de	Extraños
Mujer	Diferentes	identidad Respetados	Tranquilos

Una vez elegidos los 9 ítems para la elaboración del Cuestionario de Caracterización, y los 3 ítems neutrales que sirvieron como distractores, además de ser poco favorables; se diseñó el instrumento, el cual se aplicó a 25 gentes para pilotarlo y validar los 12 descriptores obtenidos mediante el Análisis de Contenido. La versión final se aplicó a 100 personas; 50 jóvenes de los cuales se dividieron en un 50% hombres y 50% mujeres, y 50 adultos con el mismo porcentaje de aplicación.

En primer lugar se les pidió a los sujetos que de la lista de 12, eligieran 4 elementos que ellos considerarán más característicos de las Modas o Estilos Juveniles: Punk, rasta, skate, gótico y hippy; y enseguida los 4 menos característicos, sin repetir ninguno.



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Buenas Tardes de antemano agradezco tu colaboración en el presente instrumento.

INSTRUCCIONES: A continuación se presenta una lista de palabras que hacen referencia a las Modas y Estilos Juveniles: góticos, punks, skates, hippies y rastas. Te pido que leas con detenimiento y atención la lista y sigas las instrucciones que se te indican.

Modas y Estilos Juveniles en góticos, punks, skates, hippies y rastas.

- | | | |
|---------------|---------------|---------------------------|
| 1. Equipo | 5. Mujer | 9. Extraños |
| 2. Diferentes | 6. Rebeldes | 10. Búsqueda de Identidad |
| 3. Mugrosos | 7. Respetados | 11. Estrafalarios |
| 4. Locos | 8. Tranquilos | 12. Persona |

a) De la lista de 12 palabras elige 4, que para ti sean las más características de las Modas y Estilos Juveniles en góticos, punks, skates, hippies y rastas.

b) Vuelve a leer la lista detenidamente y sin repetir las palabras que ya escogiste, elige otras 4 que para ti sean menos características de las Modas y Estilos Juveniles en góticos, punks, skates, hippies y rastas.

SEXO: (Masc.) (Fem.)

EDAD:

Con el objetivo de establecer las relaciones que los sujetos establecen entre los descriptores. Así la información que arroja dicho instrumento se proceso mediante la técnica de Análisis de Similitud (ANASIM).

En esta última etapa de la investigación, como bien se ha dicho, se hace uso del Análisis de Similitud que es una técnica a través de la cual se hacen observaciones de las relaciones de los elementos generados por el Cuestionario de Caracterización; la expresión particular de dicha técnica es el grafo. \$

Habiendo aclarado en qué consiste el método de Análisis de Similitud el siguiente paso consistió en identificar el grafo o Árbol Máximo que integra los elementos vinculados entre sí, es decir, la asociación entre los descriptores. Asimismo, la técnica permite conocer el esquema figurativo o núcleo central de la representación, de otro modo; constituye el núcleo central que jóvenes y adultos han objetivado acerca de las Modas o Estilos Juveniles: Punk, rasta, skate, gótico y hippy.

De dicho proceso se obtuvieron 4 árboles máximos, 1 de mujeres jóvenes, 1 de hombres jóvenes, 1 de mujeres adultas y 1 de hombres adultos, de los cuales para poder establecer cuál o cuáles descriptores tienen mayores

\$ Es un conjunto de elementos o estructura gráfica por medio de la cual se establecen las relaciones entre los elementos o descriptores de un conjunto dado. Dichas relaciones constituyen indicadores sobre las evaluaciones de un tema, por un grupo.

conexidades o relaciones, entre ellos, se hizo uso de una técnica de filtro. Las filtraciones son agrupaciones o "cliques" significativos, generados por las personas y que de alguna forma reflejan la actitud y concepto que éstas tienen del tema.

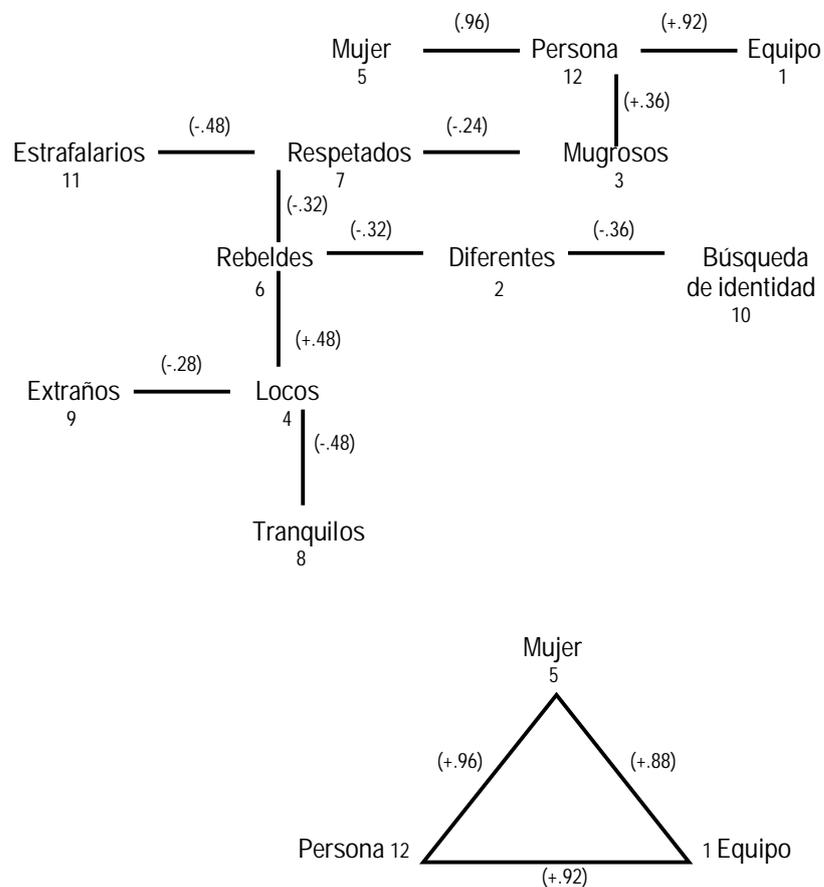
Q. RESULTADOS

Ya establecido el procedimiento de investigación, ahora pueden analizarse los resultados.

Los datos obtenidos a través del Cuestionario de Asociación Libre y el Cuestionario de Caracterización, expresado a partir del Análisis de Similitud, arrojan 4 esquemas figurativos de acuerdo a la edad y el sexo.

Figura 1

Árbol Máximo: Modas y Estilos Juveniles
 Sexo: Femenino
 Etapa: Joven (17-25 años)
 Valor: 5.2
 n = 25



En la figura aparece un árbol máximo con valor de 5.2. En dicho grafo se integran los 12 elementos vinculados entre sí, con su respectivo índice de asociación. Nótese que la subdivisión entre bloques coincide con el menor valor de asociación.

El bloque superior está integrado por los elementos neutros o poco favorables en relación a la descripción del tema de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie, así como un elemento de Carácter Físico con un valor asociativo mínimo.

El bloque inferior está integrado por un elemento de la familia con Carácter Sociocultural y de un elemento de Carácter de Opinión. Estos últimos modelan a las modas o estilos juveniles.

La existencia de dos bloques nos permite observar la actividad de diferenciación que hace el grupo de mujeres jóvenes, en relación a los descriptores.

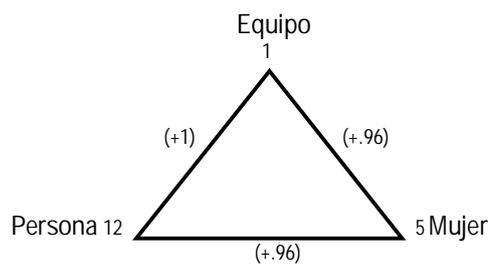
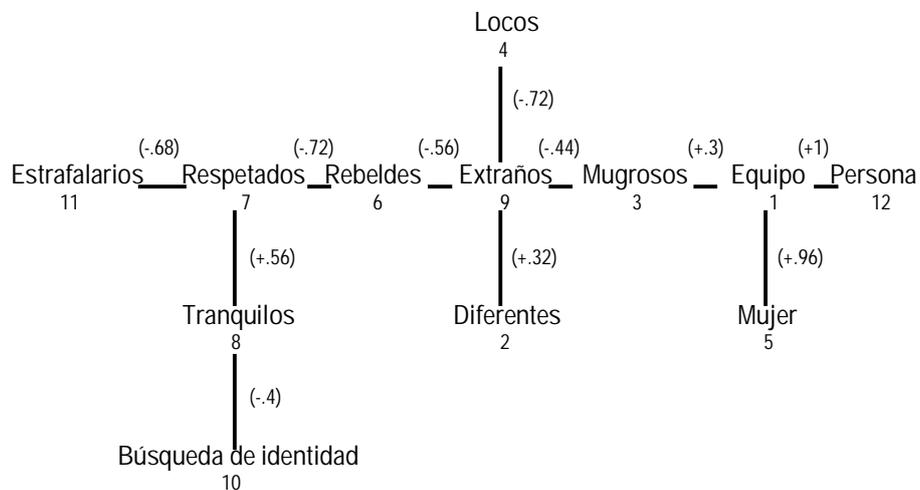
Queda claro que los sujetos en este caso disocian los elementos neutros y los asignan a un solo bloque, lo cual significa que es clara la tendencia a separar lo que para ellas es, lo que menos describe a las modas o estilos juveniles ya mencionados.

Ahora bien, si se observa en el segundo bloque, éste refleja lo que para las jóvenes caracteriza las modas o estilos juveniles. Podría decirse que el

conocimiento adquirido a través de las relaciones interpersonales, en las que van incluidos los valores, las costumbres, entre otros; cobra mayor influencia en la elección del esquema figurativo que estas producen.

Figura 2

Árbol Máximo: Modas y Estilos Juveniles
 Sexo: Masculino
 Etapa: Joven (17-25 años)
 Valor: 6.68
 n = 25



Ahora podemos ver que en el caso de los hombres jóvenes el árbol máximo tiene un valor de 6.68; poco más del 50% de los jóvenes coinciden con éste esquema.

Se observa una subdivisión del árbol en tres bloques donde al igual que las mujeres jóvenes aglutinan en el bloque de mayor valor los elementos <equipo, persona, mujer> los cuales son considerados poco favorables para describir el tema de las modas o estilos juveniles. Es decir, los jóvenes muestran una tendencia común al agrupar los elementos neutros.

Por otro lado vemos, que al igual que al caso anterior el corte de bloques se da en la conexidad de menor valor.

Nótese que hay dos bloques más formados por los elementos <respetados, tranquilos> y <extraños, diferentes>, donde el primero integra un elemento Sociocultural y otro de Opinión además de tener un índice de asociación mayor que el segundo bloque. Con ello podríamos decir que se presenta lo que a partir de la teoría del núcleo central se considera como una función generadora de una representación, ya que se encuentra anclado al sistema de valores que comparten, como bien se ha dicho, poco más del 50% de los jóvenes en cuestión. Es decir, al presentar dicho bloque mayor índice de asociación, podría decirse que el camino hacia la representación de las modas y estilos juveniles que los hombres jóvenes generan, se encuentra fuertemente relacionado a la ideología de que se debe respetar a los chicos que ejercen los estilos punk, rasta, gótico, skate y hippy pues son personas tranquilas y comunes al resto de la juventud; lo que los hace diferentes a

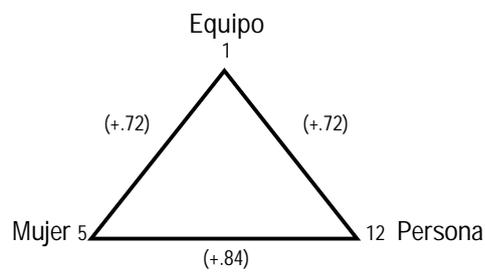
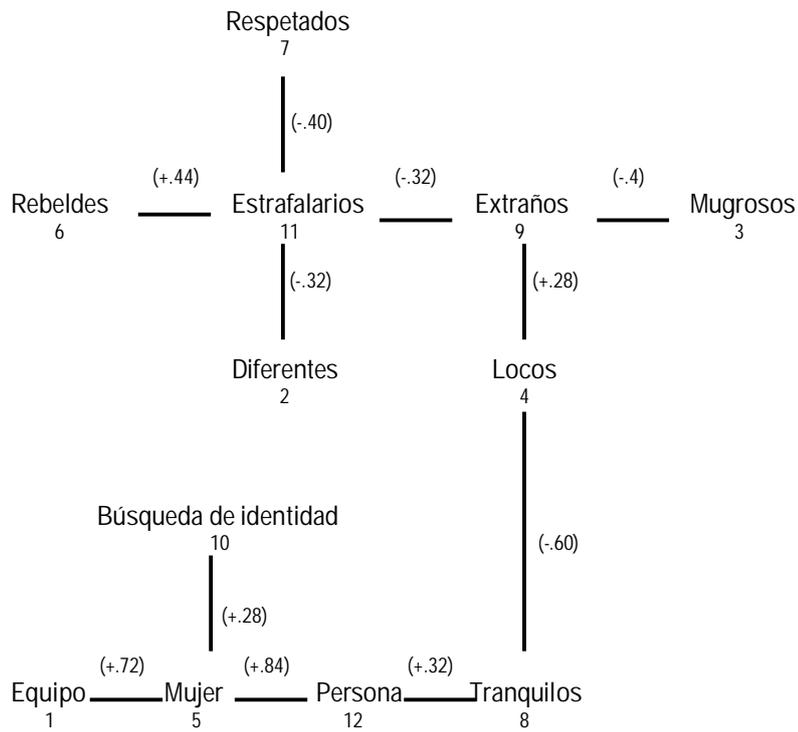
En el caso de las mujeres adultas, el árbol máximo alcanza un valor de 3.52. Y como en los dos árboles anteriores, éstas también agrupan en un solo bloque a los elementos poco favorables a la descripción de las modas y estilos juveniles <equipo, mujer, persona> que como se ve también incluyen los descriptores <mugrosos, locos> con una conexidad de asociación , con los primeros, mínima.

Nuevamente se observa como las mujeres adultas coinciden en disociar del tema a los elementos neutros.

Nótese también que como en el caso anterior aparecen dos bloques más, inferiores al primero, donde el más alto de éstos con un índice de asociación 0.24 esta conformado por un elemento Sociocultural y otro de Carácter Físico, Con ello podría decirse que las mujeres adultas consideran que los punks, rastas, hippies, góticos y skates son jóvenes que a través de sus vestimentas <extrañas> (como se ve en el tercer bloque) expresan su inconformidad, por ello el hecho de ser considerados rebeldes, pero al observar el tercer bloque <extraños, búsqueda de identidad> también es cierto que no dejan de considerarlos como parte de la vida social en general.

Figura 4

Árbol Máximo: Modas y Estilos Juveniles
 Sexo: Masculino
 Etapa: Adulto(26-36 años)
 Valor: 4.92
 n = 25



En cuanto a los hombres adultos se refiere, el árbol máximo tiene un valor de 4.92; casi el 50% de los sujetos coincide en este esquema figurativo.

Se observa como en los casos anteriores que el bloque de mayor asociación integra a los descriptores neutro, mantienen la convicción clara de que éstos son los elementos que menos relación tienen con el tema de las Modas o Estilos juveniles: gótico, punk, skate, rasta y hippie.

Ahora bien a pesar de que en este mismo bloque aparezcan los elementos <búsqueda de identidad, tranquilos> la conexidad que los une es menor que la de los descriptores <equipo, persona, mujer>.

El bloque inferior esta formado por el par <rebeldes, estafalarios>, un elemento Sociocultural y uno de Carácter Físico, con un índice de asociación de 0.44. Para los hombres adultos los jóvenes, punks, rastas, hippies, góticos y skates muestran su inconformidad mediante su atuendo. Con lo anterior vemos que nuevamente el juego de los valores cobra gran importancia en la elección de los descriptores de dichos estilos.

En resumen, los árboles máximos de cada uno de los grupos entrevistados muestran como éstos coinciden en aglutinar los elementos como favorables para la descripción del tema de las Modas o Estilos Juveniles en un sólo

bloque de mayor valor para después agrupar en otro u otros a los elementos a partir de los cuales podría generarse ^{\$} la representación.

Asimismo se observa como en los cuatro esquemas figurativos aparece (en el bloque que los individuos asocian con el tema), un elemento de Carácter Sociocultural.

En definitiva los sujetos no dejan de observar lo visible pero no sin dejar de lado que los jóvenes que ejercen estos tipos de estilos o modas a final de cuentas son seres humanos, personas, que sienten y viven como cualquiera.

^{\$} Función Generadora: elemento a partir del cual se crea y se transforma el significado de otros elementos que conforman la representación.

R. CONCLUSIONES

Como bien vemos, no podemos hablar de una representación como tal, pero si podemos establecer ciertas hipótesis, sustentadas en la investigación, y que de alguna manera confirman las hipótesis planteadas al inicio de la presente. Se puede decir entonces:

N Que el núcleo central del significado que las personas del municipio de Ixtapaluca tienen de las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk va ligado e inmerso en la aceptación y el respeto a la diferencia.

N El hecho de que en los cuatro árboles aparezca un elemento con Carácter Sociocultural, nos lleva a establecer que el esquema figurativo que la comunidad joven y adulta entrevistada, en el centro del municipio de Ixtapaluca, se forma de las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk; está superpuesto en informaciones heredadas como costumbres y valores, y en experiencias actuales.

N De acuerdo a la información que arrojaron los grafos, los hombres adultos y jóvenes tienen una convicción de aceptación hacia las Modas o Estilos Juveniles: hippy, rasta, skate, gótico y punk y por tanto; difiere de

la opinión de las mujeres jóvenes y adultas. Quienes aunque no rechazan del todo estas modas, si las encuentran un tanto negativas.

N Así, podría decirse que la comunidad femenina tanto joven como adulta mantiene más arraigadas sus costumbres, enfocando sus convicciones y por tanto, su esquema figurativo en la moral y el qué dirán.

BIBLIOGRAFÍA

Abric J. C. (2001). *Prácticas Sociales y Representaciones*. Editorial Coyoacán, México.

Bardin Lawrence (1986). *El Análisis de Contenido*. Ed. Akal S. A. Madrid.

Diliguenski G. (1985). *Psicología Social*. Ed. Letras S. A. México.

Descamps M. Alain (1986). *La Psicología de la Moda*. FCE, México.

Feixa Carles. (1998). *El Reloj de Arena: Culturas Juveniles en México*, Colección Jóvenes #4; México.

Fisher Nicolas (1990). *Psicología Social. Conceptos Fundamentales*. Narcea; Madrid.

Fromm Erick. (1987). *Psicoanálisis de la Sociedad Contemporánea*, FCE, México.

Hernández Sampieri C. R. (1998). *Metodología de la Investigación*, McGraw Hill, México. pp. 1-105

Hewstone y Moscovici. (1984). "De la Ciencia al Sentido Común", en: Moscovici S. (Ed.) *Psicología Social Vol. II*, Paidós, México. pp. 679-710

Hall Calvin S. Y Linzey Gardner (1984). *Teorías Psicosociales de la Personalidad*, Ed. Piados, México.

Jodelet Denisse. (1986). "La Representación Social: Fenómenos, Conceptos y Teoría" en: Moscovici S. (Ed.) *Psicología Social. Pensamiento y Vida Social*, Paidós, Barcelona.

Kimball Young (1969). *Psicología Social de la Muchedumbre y de la Moda*, Ed. Piados, Buenos Aires.

Le Vine Robert A. (1977). *Cultura, Conducta y Personalidad*, Ed. Akal, Madrid.

Lipovetsky Guilles. (1990). El Imperio de lo Efímero: la moda y su destino en las Sociedades Modernas. Anagrama, Barcelona.

Moraleda Mariano. (1992). Psicología del Desarrollo: infancia, adolescencia, madurez y senectud. Ed. BOI XAREU Universitaria, Barcelona.

Moscovici Serge. (1979). El Psicoanálisis su imagen y su público. Huemul, México.

Paul Yonnet. (1988). Juegos, Modas y Masas. GEDI SA, Barcelona España.

Piaget J. (1959). La formación del Símbolo en el Niño. FCE, México.

Páginas Web

www.wordwidepunk.com

www.inegi.gob.mx

www.skate.com

www.pictures.com