

El enfoque dramático en Erving Goffman

Aquiles Chihu Amparán
Alejandro López Gallegos*

En este artículo se analiza la perspectiva dramática utilizada por Erving Goffman en su estudio de la interacción social. Con este propósito se abordan tanto su enfoque dramático como su concepción del sí mismo (*self*) y su análisis de los marcos (*frame analysis*). Goffman aplica las metáforas teatrales con el propósito de representar la manera en que los individuos actúan y se presentan sus imágenes ante sí mismos y ante otros. La interacción social es observada en términos de una actuación (*performance*) o un papel representado frente a una audiencia. Goffman trató de establecer los códigos o marcos de significación mediante los cuales, en los rituales de interacción, se produce el encuentro entre las microestructuras de significado que componen la expresión de la persona y las macroestructuras de significado que componen la cultura. Esto se comprende a través del concepto de marcos, que son esquemas interpretativos que simplifican y condensan la realidad social, al seleccionar y codificar situaciones y eventos y relacionarlos con el medio en el que se desenvuelve el actor.

Introducción

El enfoque dramático constituye una forma de análisis que parte de la idea, propia del interaccionismo simbólico, de que toda interacción social es una actuación (*performance*), es decir, un papel representado frente a una audiencia.¹

Para la concepción dramática, la interacción social, como actuación, es un proceso que se compone de varias fases:

* Profesores investigadores del Departamento de Sociología de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.

¹ El término de actuación (*performance*) nos permite entender los elementos considerados por la perspectiva dramática según la cual en una situación de interacción los actores sociales se ven situados en una posición análoga, aunque no idéntica, a la del actor de un drama.

- 1) La definición de la situación. La existencia de una idea acerca de la situación y de la acción que se desarrolla en esa situación en la forma de imagen, tema, argumento o guión.
- 2) Elección de un escenario. El área de acción no es un objeto existente afuera de la instancia de interacción, más bien es definido dentro de esa instancia. Esta área de acción es, siguiendo la analogía dramática, el escenario propiamente dicho en donde se desarrolla la actuación (*performance*).
La audiencia, que es la que observa la actuación y reacciona a ella, está incluida en esta fase de elección del escenario.
- 3) Reclutamiento de actores y ensayo de sus papeles.
- 4) Representación.

El escenario o área de acción puede ser dividido en dos grandes secciones: los bastidores (*backstage*) y el escenario (*stage*) propiamente dicho. En los primeros, los actores se preparan para representar sus papeles y es ahí donde también se producen los efectos especiales para impresionar al público. En los bastidores existe una categoría de personajes cuya función es arreglar el escenario, proporcionar los aditamentos para que los actores desempeñen su papel. El escenario es el lugar en donde la acción tiene lugar ante la vista de los espectadores.

Los actores que participan en el escenario son dos. Por un lado, el que desempeña el papel principal y que desarrolla el tema central de la acción: el protagonista. Por otro lado tenemos a un coactor, quien normalmente es el protagonista de otra idea, lo que nos permite denominarlo antagonista. Además puede haber coactores, pero no en calidad de antagonistas sino de actores auxiliares que apoyan al protagonista.

Una vez descritos los componentes básicos del modelo dramático es necesario señalar que, para el análisis de la interacción social, se trata de un enfoque fundado en una metáfora que nos ayuda a ordenar los datos que provienen de la observación de la interacción social, ya que, las interacciones sociales se mueven dentro de un proceso que va desde actividades cotidianas que no poseen una cualidad dramática hasta eventos sociales que son conscientemente representados como dramas dirigidos a una audiencia.

El trabajo de Erving Goffman ha sido profundamente influenciado por Emile Durkheim, tanto en su estudio de la dimensión ritual y simbólica de la vida cotidiana como en el análisis dramático en el que la analogía del drama cumple un papel importante.

En este artículo se destaca la importancia de Goffman en su presentación de la interacción social como una sucesión de representaciones teatrales. Esta analogía nos lleva a pensar que los actores realizan actuaciones en la sociedad de acuerdo con un guión, en el marco de ceremonias simbólicas, con las cuales las reglas de representación son seguidas y obedecidas por los actores. Asimismo, la noción de marco alude a la definición de lo que está sucediendo en una interacción social, sin la cual ninguna manifestación o expresión puede ser interpretada. El concepto de marco alude al sentido de qué actividad está siendo representada y cómo los hablantes dan significado a lo que dicen.

El enfoque dramaturgico

Con una visión distinta e intencionalmente teatral, Erving Goffman, en *The Presentation of Self in Everyday Life*, se refiere al *performance* (actuación) individual y social con el claro objetivo de analizar la estructura de la experiencia que los individuos tienen y adquieren en todos los momentos de sus vidas. La experiencia es definida como toda actividad que sirve a un individuo, en una ocasión dada, para influir de una manera u otra en un público (Goffman, 1959: 15).

Cuando Goffman nos dice que las personas son como actores que representan un papel, está aplicando un modelo de análisis basado en la analogía de un determinado campo social (el teatro) en otro campo social cuyas características son compatibles metafóricamente. Ser un actor o estar en la escena significa que un individuo aparece en una región social (cualquier lugar delimitado por algunas barreras de la percepción) en donde los patrones de conducta se encuentran establecidos al igual que sucede con los del teatro. Ese es el sentido de los conceptos de actor, escenario y audiencia. De manera que a través del teatro se establece una analogía que nos permite la labor hermenéutica de descifrar los elementos del drama en el conflicto social.

El teatro significa la existencia de un texto actuado y representado por un actor ante una audiencia. De esta manera la actuación y el enmarcado se entrecruzan.

Las primeras obras de Goffman están dominadas por la metáfora del teatro y de la dramaturgia. Según él, la interacción había sido estudiada por la sociología desde una perspectiva técnica, política, estructural y

cultural. Ninguna de ellas, en opinión de Goffman, ponían suficiente atención en la naturaleza expresiva de las actividades humanas. El enfoque dramático era el que podía hacerse cargo de este aspecto tan significativo.

Este enfoque parte de la idea de que la actividad humana se caracteriza por ser expresiva y, por lo mismo, puede producir impresiones sobre quienes observan esa actividad. La expresión de los agentes sociales involucra dos tipos diferentes de signos de actividad: las expresiones que el agente ofrece y las que el agente emite. Las primeras consisten en signos que el actor envía conscientemente durante la interacción y las segundas en signos relacionados con el actor, pero no forman parte de sus intenciones comunicativas, por ejemplo la ropa, el aspecto del actor, la situación de interacción. Este segundo tipo de expresiones pueden ser interpretadas por el otro actor involucrado en la interacción, pero no forman parte de la intención del primero.

Con este conjunto de expresiones, el segundo actor obtiene un conjunto de impresiones provenientes del primero. Las impresiones son el resultado de la interpretación que realiza el segundo actor acerca del significado de los signos expresados por el primer actor.

Tanto en la expresión como en la interpretación de los signos, los actores sociales aplican los mismos métodos que los actores y la audiencia en una obra de teatro. De esta manera, para Goffman, lo que caracteriza a la interacción es que en ella se produce un proceso de manejo de impresiones. Por lo tanto, lo que señala la sociología dramática es que los agentes, literalmente, representan papeles en su vida cotidiana.

Así, en el proceso de interacción se produce un proceso de comunicación dividido en dos elementos. Las expresiones ofrecidas por el actor hacen referencia al proceso de comunicación en sentido estricto, es decir, un proceso que involucra símbolos verbales, que el agente utiliza para transmitir información mediante el uso de los símbolos adecuados, es decir, símbolos que, se sabe, comunican precisamente la información que el actor desea que el otro actor conozca. Por su parte, las expresiones emitidas por el actor se refieren a un sentido más amplio de comunicación, pueden ser consideradas como síntomas que revelan algo acerca del actor, de tal manera que el intérprete considera que la acción fue realizada por razones distintas de las transmitidas intencionalmente por el actor (Heiskala, 1999).

Desde otro punto de vista, se puede decir que esta división corresponde a la del contenido y el contexto de la comunicación. En la medida en

que los actores son conscientes del hecho de que su acción es interpretada tanto en su contenido como en sus factores contextuales, es posible pensar que los actores pueden hacer un uso estratégico tanto de los contenidos de su comunicación como de los factores contextuales donde ésta ocurre.

Tal uso estratégico implica que el actor maneje lo que Goffman llama el escenario y los bastidores. En el escenario, el actor trata de manejar las impresiones públicas con el fin de producir las reacciones que espera de sus espectadores. En los bastidores, el actor ensaya el manejo de sus impresiones, con el fin de no caer en contradicciones durante su actuación en el escenario. El éxito del manejo de las impresiones depende de que el actor mantenga a su público alejado de los bastidores, de manera que éste no pueda interpretar sus expresiones de un modo diferente a como aparecen en el escenario.

De acuerdo con la perspectiva dramática empleada por Goffman, cada individuo es observado como actor y como audiencia. Con el objetivo de impresionar a los demás, los individuos se presentan a los otros mostrando información previamente seleccionada sobre sí mismos. Como actores sociales, los individuos presentan un diferente “sí mismo” a diferentes personas en distintas situaciones.

Este particular enfoque encuentra sus antecedentes en Herbert Mead (1972 [1934]), para quien el individuo, en sus relaciones con la sociedad, posee un yo (*I*) y un mí (*Me*), uno creativo inconsciente y espontáneo y otro convencional, consciente y fabricado.

Otro antecedente lo encontramos en Kenneth Burke, quien aplica el dramatismo para analizar los modos de pensamiento utilizados por los actores sociales para atribuir motivos a las acciones sociales que interpretan (Burke, 1969). Según Burke, los actores sociales aplican una “gramática” formada por cinco principios o términos claves; por medio de la combinación y transformación de ellos los actores responden a cinco preguntas básicas que aparecen siempre que realizan una acción social: ¿qué es lo que ha sido hecho?, ¿cuándo o dónde ha sido hecho?, ¿quién lo hizo?, ¿cómo lo hizo? y ¿por qué lo hizo?

Los principios o términos clave utilizados por los actores para responder a estas preguntas son:

- 1) Acto: los nombres utilizados para designar la acción que ha tenido lugar, ya sea en el pensamiento o en los hechos.

- 2) Escena: los nombres que designan el terreno o la situación en la cual ocurre la acción.
- 3) Agente: los nombres que indican a la persona o tipo de persona que lleva a cabo la acción. Se puede suponer también la existencia de coagentes que entran en relación con el agente principal y dirigen el acto en el mismo sentido en que lo hace el agente principal. También es posible dar por sentada la existencia de contra-agentes que tratan de orientar el acto en una dirección contraria a los propósitos del agente y del coagente.
- 4) Agencia: los nombres que señalan los medios o instrumentos utilizados por el agente para llevar a cabo el acto.
- 5) Propósito: los nombres que designan propiedades personales del agente y que poseen valor motivacional (honestidad, valentía, inteligencia).

Los motivos son el resultado, no de las intenciones de los actores que realizan un acto determinado, sino de la construcción de motivos que realiza el actor que aplica estos principios básicos para comprender una acción social. Por lo mismo, los motivos no resultan únicamente de los propósitos de los agentes, es decir, de sus atributos personales. En determinadas ocasiones, el actor que aplica estos principios para interpretar la acción social puede ubicar los motivos del lado del contra-agente, del lado de la escena o del de la agencia.

El sí mismo

Según Goffman, las consecuencias de las interacciones rituales consisten en moldear los comportamientos de los actores. El ritual produce y reproduce en los individuos los sentimientos morales que están en su origen. De esta manera, el mundo físico y mental se ve poblado con objetos que simbolizan a la sociedad. Internos y transportados en las mentes de los individuos, estos símbolos se convierten en los mecanismos orientadores por medio de los cuales la gente reconoce a los miembros. Mediante estos símbolos la gente siente hacia dónde debe dirigirse en busca de apoyo, en dónde están los centros de poder que debe respetar. Asimismo, los individuos reconocen las fronteras de sus grupos al percibir la presencia de agentes que no tienen respeto por sus propios símbolos sagrados, aquellos que degradan simbólicamente al grupo.

La obra temprana de Goffman puede ser interpretada como un análisis de los rituales de la vida cotidiana. El objeto sagrado primario en estos rituales es el sí mismo (*self*).

El modelo de Goffman señala que el sí mismo es representado socialmente mediante rituales realizados en los escenarios (*frontstages*). Esas representaciones son sostenidas a través de un trabajo oculto de ensayo en los bastidores (*backstages*) de los escenarios sociales. Los escenarios pueden identificarse como todos aquellos espacios en los cuales se realizan representaciones públicas de los papeles sociales: las calles, las filas, los restaurantes, las escuelas. Normalmente, los bastidores se identifican con espacios asignados al despliegue de actividades privadas: la casa particular, los dormitorios. En el área de bastidores los actores llevan a cabo los aspectos menos impresionantes del sí mismo, en ellos los actores se preparan para salir al escenario, y son también el lugar donde los actores realizan planes y reflexiones acerca de sus representaciones en los escenarios presentes o pasados.

El resultado de este ritual es el de la creación de un culto temporal, es decir, una realidad compartida que consiste en la realidad de lo que se está hablando. Emerge una realidad simbólica, autónoma del ambiente circundante, que es el tema objeto de la conversación. Desde este punto de vista, las expresiones del sí mismo en la situación de interacción (los gestos, rostros o maneras) están orientadas por códigos rituales, mediante los cuales los actores conservan sus rostros y ayudan a los demás actores a mantener los suyos propios. De esta manera, mediante los rituales de interacción la gente se acopla a las construcciones que hacen otras personas acerca de su "yo" (*self*). La etiqueta, la ritualidad de la interacción cotidiana está dirigida en gran medida a la protección de estas autodefiniciones. Por ejemplo, en las conversaciones, el código ritual está orientado a evitar que el grupo toque temas amenazantes para la concepción del yo de los participantes. En una conversación algunas de las acciones codificadas por este ritual consisten en evitar los insultos, no producir desacuerdos y encubrir las diferencias de opinión mediante expresiones ambiguas o acuerdos temporales. Collins asegura que para Goffman los individuos no poseen un sí mismo antes de la interacción, sino que la interacción impele a los individuos a tener un sí mismo, a actuar como si lo tuvieran (Collins, 1988). La sociedad fuerza al individuo a presentar una imagen de sí mismo. El sí mismo es real sólo como símbolo, es un concepto usado para explicar lo que hacemos y lo que hacen otras personas, es una

ideología de la vida cotidiana empleada para atribuir causalidad y responsabilidad moral en nuestra sociedad.

De acuerdo con Vester, el enfoque semiótico en la sociología de Goffman puede detectarse desde su primera obra importante, *The Presentation of Self in Everyday Life* (Vester, 1989). Ahí, Goffman considera que, cuando se presentan en público, el sí mismo de las personas es el resultado de un proceso denominado manejo de impresiones (*impressions management*), a través del cual las personas tratan de utilizar las impresiones que emiten o comunican a los otros en la situación de interacción, con la finalidad de que elaboren una imagen del sí mismo conforme a sus deseos.

Una de las impresiones más efectivas en el proceso de construcción del sí mismo es la de la naturalidad. Se trata de transmitir a los otros que, así como me presento, así como me manejo en público, así es como soy naturalmente. Esa imagen que proyecta a los otros es lo que soy. Las diversas impresiones que forman en conjunto la expresión de un sí mismo (gestos, posturas, maneras de hablar, contenido del habla) están codificadas dentro de sistemas de significado. En otras palabras, los gestos y posturas de las personas no son meras acciones físicas, sino verdaderos signos que emiten significados a quienes los observan.

Los códigos más importantes utilizados en la presentación del sí mismo aparecen expresados en una serie de oposiciones binarias. Interpretamos los gestos que expresan al sí mismo según varios tipos de oposiciones: naturalidad o autenticidad frente a simulación, calma frente a excitación, familiaridad frente a extrañeza, masculino frente a femenino. Estos códigos estructuran el espacio en el cual se organiza el sí mismo. Los códigos son objetos culturales que existen independientemente de la conciencia y el pensamiento individual de los agentes. Mediante esos objetos culturales, el sí mismo se organiza. En otras palabras, alcanza a constituirse porque existen marcos (o códigos) que estructuran la experiencia social de los agentes en términos de oposiciones binarias. Mediante esas oposiciones, el agente organiza su sí mismo según las oposiciones principales: asumir un comportamiento masculino frente a uno femenino, adoptar un gesto natural frente a uno simulado. El marco o código mediante el cual un sí mismo se expresa y es interpretado puede denominarse código de significatividad. Éstos permiten al participante de la interacción social leer la expresión personal como un signo de la identidad de la persona. El código de significación determina qué expresiones y gestos realizados por la persona y qué información revelada por ella han de ser tratados como

significativos. Con este código la gente está lista para leer la expresión como un signo esencial. En suma, mediante este marco se percibe que la autenticidad de la identidad de una persona es el resultado no de una ontología natural, sino del manejo adecuado de una estructura de símbolos codificados.

Los códigos del sí mismo son microestructurales; sin embargo, se insertan dentro de un marco más amplio de significación al cual denominamos cultura. ¿Cuál es el elemento que permite explicar el vínculo entre los códigos microestructurales y las macroestructuras culturales? Goffman trató de contestar esta pregunta estudiando lo que denominó el orden de la interacción. Según él, la interacción social está llena de rituales, que son los que permiten entender cómo los códigos microestructurales están vinculados con las macroestructuras culturales.

La concepción de Goffman sobre el ritual se origina en las ideas de Durkheim. Ambos enfocan su atención hacia los signos utilizados en el ritual. Para Durkheim, lo más importante de los rituales es el papel que juegan en el mantenimiento del orden moral de las sociedades primitivas. Ese orden moral es un universo simbólico en el cual se hayan codificados los signos de lo sagrado y lo profano.

Mediante los rituales, ese universo simbólico es representado ante una audiencia que, de esta manera, adquiere el conocimiento de los códigos que regulan las relaciones entre lo sagrado y lo profano. La sociedad tiene que garantizar la obediencia a los códigos a través de la imposición de medidas normativas y sanciones. Para Goffman, el orden moral de una sociedad no sólo se expresa en los rituales religiosos como actos extraordinarios, sino también en la interacción social cotidiana.

Los marcos de significación

El concepto de marco (*frame*) para el análisis de la acción colectiva se deriva del enfoque dramaturgico de Erving Goffman. Un marco se encuentra constituido por un esquema de interpretación que capacita a los individuos para ordenar sus vivencias dentro de su espacio de vida y del mundo en general (Goffman, 1974).

En el interaccionismo simbólico encontramos el concepto de perspectiva que significa la matriz a partir de la cual uno percibe el ambiente. La perspectiva es el equivalente a la cultura de un grupo social y no sólo

proporciona los marcos de la acción, sino que también guía al individuo en la elección de cursos de acción específicos. Los seres humanos se identifican con varios mundos sociales (grupos de referencia, sociedades), aprenden a través de la comunicación (interacción simbólica) las perspectivas (marcos simbólicos/culturales) de esos mundos sociales, y las usan para definir o interpretar las diversas situaciones. Los individuos perciben los efectos de sus acciones, reflejadas en la utilidad de sus perspectivas, y las ajustan a la situación en curso (Charon, 1979: 25).

En "A theory of play and phantasy", Bateson expone la cuestión de la seriedad y la no seriedad de una actividad (Bateson, 1955). La actitud seria en la realización de una actividad es lo que la hace "real", mientras que la disposición "no seria" hacia ella es lo que le confiere irrealidad y la convierte en "juego" y "fantasía". Para este autor, en ciertas ocasiones un fragmento de una actividad seria puede servir de modelo para llevar a cabo versiones no serias de la misma actividad, llegando incluso a suceder que el sujeto observador no pueda discernir si la actividad en cuestión consiste en un juego o en una cosa real. Según él, la clave para poder hacer la distinción consiste en la identificación de una serie de señales, que indican el principio y el final de cada tipo de actividad. Una vez que aparecen ciertas señales o signos, la actividad seria se convierte en un juego, en tanto que cuando se exhiben otras señales o signos, la actividad deja de ser un juego y se convierte en algo real. La clave es que, a través de esas señales o signos, las actividades quedan enmarcadas y, mediante ese marco, el observador es capaz de distinguir el tipo de actividad que observa, siempre y cuando tenga a su disposición las estructuras mentales que le permitan percibir esas señales o signos.

Bateson utiliza en ese artículo el concepto de marco (*frame*) en el mismo sentido en que posteriormente lo emplea Goffman. Las investigaciones del primero pueden ser complementadas, según Goffman, con las que realiza la lingüística, en especial el uso que se hace de la noción de código, entendiéndolo por tal un dispositivo que da forma y pauta a todos los eventos que caen dentro de las fronteras de su aplicación.

Para Bateson, los marcos psicológicos son o delimitan una clase o conjunto de mensajes o acciones significantes (Bateson, 1955: 46). A partir de los marcos de significación, Goffman quiere enfrentar el problema relacionado con el hecho de que los agentes siempre confrontan toda situación social con la pregunta (implícita o explícitamente formulada): ¿qué es lo que sucede aquí?

Según Goffman, la posibilidad de que los individuos respondan a esta pregunta resulta de que tengan a su disposición un conjunto de marcos básicos de comprensión para dar sentido a los eventos externos. De manera que las definiciones de una situación se construyen de acuerdo con principios de organización que gobiernan a los eventos sociales y a nuestro involucramiento subjetivo con ellos. Mediante el término de marcos, Goffman nos remite a esos principios de organización.

En *Frame Analysis*, Goffman se interesa en examinar cómo se genera la experiencia y el conocimiento acerca del mundo (Goffman, 1974). Se interroga acerca de las condiciones de posibilidad de que un evento u ocurrencia pueda alcanzar el estatuto de algo real. La posibilidad de que surja algún tipo de sentido de realidad en los agentes se sintetiza en la existencia de principios de organización o marcos que permiten a los agentes llegar a una definición de la situación.

En esa obra Goffman trata de dar un fundamento general a su sociología previa, mismo que está constituido por lo que denomina marcos de comprensión (*frameworks of understanding*), que orientan no sólo la interpretación de las acciones sociales sino también la realización misma de las actividades sociales.

El núcleo conceptual del libro es la idea de la existencia de marcos primarios (*primary frameworks*), que funcionan como esquemas interpretativos permitiendo al individuo reconocer un evento y dar sentido a cualquier aspecto sin sentido en una escena. Los marcos primarios pueden ser clasificados en dos grandes tipos: naturales y sociales. Los marcos naturales permiten identificar las situaciones en el mundo exterior como eventos; los sociales, identificar a las situaciones externas como acciones.

Según Goffman, muchos eventos, aunque pueden ser inteligibles a partir de la aplicación de los marcos primarios necesitan, para ser entendidos cabalmente, de la aplicación de marcos secundarios. Un primer tipo de estos últimos son las modulaciones (*keyings*). Gracias a las modulaciones, una actividad seria es tomada como modelo para producir otro tipo de actividad que, aunque es similar, tiene una finalidad completamente diferente a la de la actividad que toma como modelo.

Un segundo tipo de marco secundario es lo que Goffman denomina fabricaciones (*fabrications*). Éstas son generadas cuando los individuos intentan inducir en otros agentes una creencia falsa acerca de una actividad.

Consideraciones finales

La metáfora es una palabra o frase con la cual se establece una comparación por analogía entre un objeto o idea y otro objeto o idea, e involucra la transferencia de un término que pertenece a un sistema o nivel de significado hacia otro. En este sentido, se traslada de un campo semántico a otro, es decir, deja de pertenecer al grupo de palabras con las que se encontraba relacionada en significado como resultado de estar conectada en un contexto particular para ubicarse en otro contexto.

El empleo de metáforas en la construcción teórica se ha presentado de manera frecuente en los diversos estadios de la historia de la sociología. Lo que destaca del uso contemporáneo de metáforas en la teoría sociológica es que se han llegado a convertir en un recurso no usado simplemente para adornar los escritos sociológicos, sino para desempeñar un papel central en la teoría y en la investigación sociológica, al ser usadas en el enfoque teórico general y al aplicarse sistemáticamente con la finalidad de clarificar y generar un sistema teórico coherente, a la vez que un conjunto de categorías o conceptos relacionados.

Erving Goffman no es el único sociólogo para el que la metáfora es más un modelo conceptual que una palabra.

Por ejemplo, en la obra del sociólogo francés Pierre Bourdieu el recurso de las metáforas espaciales se da de manera frecuente en sus conceptos de campo y espacio sociales (Bourdieu, 1985). En él, el concepto de campo sólo adquiere su significado si se le relaciona con las categorías complementarias de *habitus* y de capital. En sus estudios sobre los fenómenos socioculturales en la sociedad moderna contemporánea, Bourdieu aplica un modelo de análisis según el cual la sociedad es observada como un conjunto de campos relacionados entre sí, a la vez que relativamente autónomos. De acuerdo con esta interpretación, cada campo se constituye como un espacio de conflicto entre actores enfrentados por los bienes que ofrece ese campo. A diferencia de los conceptos de otros modelos interpretativos, el de campo forma parte de una metáfora espacial en la que se reconoce la fluidez del espacio social y el papel de los actores.

Otro ejemplo es el trabajo del antropólogo Victor Turner, quien recurre a la analogía del drama como metáfora para observar ciertos fenómenos sociales desde la perspectiva de sus efectos teatrales. El modelo de Turner corresponde a la descripción que hace Aristóteles de la tragedia, es decir, se trata de una acción de gran magnitud con un comienzo, un intermedio

y un final. El drama social es un estudio de caso sobre un conflicto; este concepto da cuenta de un proceso social que recorre cuatro fases:

- 1) Ruptura de las normas regulares que gobiernan las relaciones sociales.
- 2) Creciente crisis que descubre los patrones recurrentes de lucha faccional del grupo social.
- 3) Mecanismos de ajustes y reformas, formales e informales, puestos en movimiento por los líderes de las facciones del grupo social.
- 4) Reintegración del grupo social en cuestión o reconocimiento social de una crisis irreparable entre las diferentes facciones y partidos políticos (Turner, 1974).

Erving Goffman complementa la perspectiva dramática al aplicar las metáforas teatrales con el propósito de representar la manera en que los individuos actúan y presentan sus imágenes ante sí mismos y ante otros. Este sociólogo describe el significado de la interacción social en términos de una actuación (*performance*), es decir, del acto o estilo de actuar un papel ejecutado frente a una audiencia. Goffman acuña un importante término para el análisis dramático, el de manejo de impresiones (*impression management*) que viene a significar la manera en que los individuos, en diversos escenarios, intentan crear particulares impresiones en la mente de los demás.

En *The Presentation of Self in Everyday Life*, Goffman considera que el sí mismo de las personas ante un público, es el resultado de un proceso al cual denomina manejo de impresiones y con el cual las personas utilizan esas impresiones que emiten o comunican a los otros con la finalidad de que aquellos se formen la imagen que la persona desea dar (Goffman, 1959). Esas impresiones e imágenes que integran en conjunto la expresión de la persona (gestos, posturas, maneras de hablar), conforman códigos descifrables en el contexto de estructuras y sistemas de significado.

El sí mismo se constituye porque existen códigos o marcos —insertos en un marco más amplio de significación que es la cultura— que estructuran la experiencia social de los actores.

En su última gran obra, *Frame Analysis*, Goffman trató de establecer los códigos o marcos de significación mediante los cuales, en los rituales de interacción, se produce el encuentro entre las microestructuras de significado que componen la expresión de la persona y las macroestructuras

de significado que constituyen la cultura. En este sentido existe un nexo entre su primera obra y la última, puesto que en ambas se encuentra un enfoque semiótico en el análisis de la interacción social y la cultura. Se trata de un punto de vista semiótico en el que se analiza la realidad social como texto y se descifran los códigos y marcos que organizan las experiencias y guían la acción individual o colectiva. Los marcos son esquemas interpretativos que simplifican y condensan la realidad social, al seleccionar y codificar situaciones y eventos, y relacionarlos con el ambiente en el que se desenvuelve el actor.

En esos trabajos se examinan los procesos de enmarcado de la persona en la vida cotidiana, es decir, el proceso de producción de significados, a través de los cuales se asigna significado a las situaciones y luego se interpreta.

De acuerdo con Goffman, las definiciones de una situación son construidas con base en los principios de organización que gobiernan tanto a los eventos sociales como al involucramiento subjetivo de los actores. Goffman explica esos principios de organización con el concepto de marcos de significación. Un marco de significación se encuentra constituido por un esquema de interpretación que capacita a los individuos para ordenar sus vivencias dentro de su espacio de vida y el mundo en general.

Otro de los orígenes del concepto de marcos lo encontramos en la psicología cognoscitiva y en el estudio de la inteligencia artificial. En ambas disciplinas el objetivo es el de desarrollar una teoría sobre cómo los seres humanos conocen el mundo exterior. De acuerdo con ellas, los seres humanos conocen eventos o situaciones de una manera no lineal. En lugar de comenzar reconociendo las partes que componen un evento o situación y después formar una totalidad articulada con esas partes reconocidas, los seres humanos comienzan por producir una definición sobre una totalidad compleja, en la que los componentes de ella adquieren un significado comprensible.

En las teorías cognoscitivas, el ser humano no captura la realidad como si tuviera una *tabula rasa* en su mente. Desde esta perspectiva, lo que se llama proceso de enmarcado consiste en reconocer a un evento o situación como parte de una tipología familiar de eventos o situaciones similares. Al colocar a ese evento dentro de esa tipología el sujeto puede producir una síntesis estructurada del mismo, asignándole de esta manera un sentido o un significado a la totalidad y reconociendo las partes que forman esa totalidad. Los datos percibidos son agrupados bajo una categoría o un marco general que les proporciona una estructura y un significado reconocibles.

Para este enfoque, los marcos ya existen en la memoria cultural de los agentes; por lo tanto, conocer algo es reconocerlo, incluirlo en alguno de los marcos que componen el bagaje cultural de un individuo. Los individuos sólo pueden percibir algo que de alguna manera esté asociado con sus conocimientos anteriores. La cultura, entonces, puede ser pensada como un cúmulo de categorías o marcos. ¿Cuáles marcos son actualizados entre los disponibles? Potencialmente dependerá de la cultura del perceptor. A este fenómeno se le ha llamado resonancia cultural de los marcos.

Bibliografía

Alexander, J.

1988 "Introduction: Durkheimian Sociology and Cultural Studies Today", en Jeffrey Alexander, ed., *Durkheimian Sociology: Cultural Studies*, Cambridge University Press, pp. 1-21.

Bateson, G.

1955 "A theory of play and phantasy", en *Psychiatric Research Reports* 2, American Psychiatric Association, pp. 39-51.

Bourdieu, P.

1985 "Social space and the genesis of groups", en *Theory and Society* 14, núm. 6, noviembre, pp. 723-744.

Burke, K.

1969 "Introduction: The five key terms of dramatism", en *A Grammar of Motives*, University of California Press, Berkeley y Los Ángeles, pp. XV-XVIII.

Collins, R.

1988 "Theoretical continuities in Goffman's work", en Paul Drew y Anthony Wootton, eds., *Erving Goffman: Exploring the Interaction Order*, Northeastern University Press, Boston, pp. 41-63.

Charon, J.

1979 *Symbolic Interactionism: An Introduction, an Interpretation, an Integration*, Prentice-Hall, Englewood.

De Erice, J.

1994 *Erving Goffman. De la interacción focalizada al orden interaccional*, Siglo XXI, España.

Durkheim, E.

1973 *La división del trabajo social*, Schapire, Argentina [1895].

- 1974a *Las reglas del método sociológico*, La Pléyade, Buenos Aires [1893].
- 1974b *El suicidio*, Universidad Nacional Autónoma de México, México [1897].
- 1995 *Las formas elementales de la vida religiosa*, Coyoacán, México [1915].
- Gamson, W.
 1985 "Goffman's legacy to political sociology", *Theory and Society*, núm. 14, pp. 605-622.
- Geertz, C.
 1983 "Blurred genres: The refiguration of social thought", en *Local Knowledge*, Basic Books, Nueva York, pp. 19-35.
 1992 *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona.
- Goffman, E.
 1959 *The presentation of self in everyday life*, Doubleday Anchor, Nueva York.
 1974 *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, Harper and Row, Londres.
- Heiskala, R.
 1999 "From Goffman to semiotic sociology", en *Semiotica*, vol. 124, núm. 3-4, pp. 211-234.
- Jameson, F.
 1976 "On Goffman's frame analysis", en *Theory and Society*, núm. 3, pp. 119-133.
- Jary D. y G. Smith
 1976 "Frame Analysis", en *Sociological Review*, pp. 917-927.
- Kendon, A.
 1988 "Goffman's Approach to Face-to-Face Interaction", en Paul Drew y Anthony Wotton, eds., *Erving Goffman, Exploring the Interaction Order*, Northeastern University Press, Boston, pp. 14-40.
- Lemert, Ch. y A. Branaman
 1977 *The Goffman Reader*, Blackwell, Malden, Mass.
- MacCannel, D.
 1983 "Erving Goffman (1922-1982)", en *Semiotica*, vol. 45, pp. 1-33.
- Manning, P. y B. Cullum-Swan
 1992 "Semiotics and framing: examples", en *Semiotica*, vol. 92, núm. 3-4, pp. 239-257.

Mead, H.

1972 *Espíritu, persona y sociedad*, en Paidós, Barcelona [1934].

Messinger, Sh. *et al.*

1962 “Life as theater: some notes on the dramaturgic approach to social reality”, en *Sociometry*, núm. 25, pp. 98-110.

Turner, V.

1974 *Dramas, fields and metaphors*, Cornell University Press, Ithaca y Londres.

Vester, H.-G.

1989 “Erving Goffman’s Sociology as a Semiotics of Postmodern Culture”, en *Semiotica*, vol. 76, núm. 3-4, pp. 191-203.

Wacquant, L.

1993 “From ruling class to field of power: Interview with Pierre Bourdieu on La noblesse d’État”, en *Theory, Culture & Society*, núm. 10, pp. 19-44.