

Apuntes para pensar a Goffman

-CÁTEDRA DE EPISTEMOLOGÍA-

Gabriela Molina Suárez. Licenciada en Comunicación Social- Adscripta a la Cátedra de Epistemología de la Comunicación. UNR

LA PRESENTACIÓN DE LA PERSONA DE LA VIDA COTIDIANA. Erving Goffman-

Erving Goffman nació en Manville (Canadá) en 1922. Licenciado en Sociología por la universidad de Chicago. Es considerado como una de las grandes figuras de la perspectiva de la Interacción Simbólica de EEUU. Creador del modelo teórico conocido como <Dramaturgia social> que estudia la vida cotidiana desde la idea de marco dentro de la investigación sociológica.

Desde un enfoque situacional y con una visión de la microsociología, Goffman se dedica al estudio de la sociedad dentro de un marco o frame y realiza la comparación de la sociedad como si fuese una obra de teatro.

“Mi perspectiva es situacional, lo cual significa una preocupación por aquello que puede ser vital para un individuo en un momento determinado, y esto a menudo implica a algunos otros individuos particulares, sin que haya que limitarse a los encuentros cara a cara” (GOFFMAN 2006:8)

El primero en introducir el concepto de frame fue Gregory Bateson en 1954 /marco psicológico/ desde el Interaccionismo simbólico, realizó un trabajo de tipo antropológico para estudiar ciertos rituales de interacción en animales. *“Gregory Bateson observó que las nutrias no sólo peleaban entre sí, sino que además jugaban a pelear. Ante una determinada señal comenzaban a acecharse, a perseguirse y a atacarse juguetonamente”* (GOFFMAN 2006:43)

Lo interesante de señalar es que se designó el límite entre lo que está dentro y por fuera del marco para estudiar un conjunto de mensajes o acciones con un sentido, a partir de ese mismo encuadramiento. Como también, mencionar que toda comunicación es mediada porque siempre hay códigos, nunca vemos una comunicación directa en su aquí y ahora.

Es con este concepto de frame o marco de referencia que se determinará una situación comunicativa con actores sociales dentro de un mismo frame o marco de referencia.

- Ejemplo: En un salón de clases, vemos alumnos que cumplen un rol y un docente que cumplen otro rol dentro del marco de la institución educativa, el cual sucede la situación comunicacional.

“Mi objetivo es intentar aislar algunos de los marcos de referencia disponibles en nuestra sociedad que son básicos para la comprensión y la explicación del sentido de los

acontecimientos, así como analizar los riesgos especiales a que están sujetos esos marcos de referencia” (GOFFMAN 2006: 10)

De este modo, el análisis del marco se define como el examen de la organización de la experiencia. Se realiza para tratar cuestiones convencionales que resultan práctico desarrollar.

Podemos hablar de dos tipos de marcos de referencia. Por un lado, los marcos de referencia primarios o naturales son aquellos que no dependen de ninguna interpretación anterior, se consideran que convierten en algo que tiene sentido lo que de otra manera serían un aspecto sin sentido de la escena. Algunos son presentables como un sistema de entidades, postulados y reglas (GOFFMAN. 2006:23)

Por otra parte, los marcos secundarios o sociales son aquellos que proporcionan una base de entendimiento de los acontecimientos que incorporan la voluntad, el objetivo y el esfuerzo de control de una inteligencia, de una agencia viva-siendo el ser humano la más importante de ellas. Se trata de hechos y no de meros acontecimientos. (GOFFMAN. 2006:25)

Dentro del enfoque de la perspectiva teatral, se opta por estudiar a la sociedad como un teatro para analizar las complejidades de la interacción social. -y el modelo dramático parte de una concepción propia del interaccionismo simbólico. Los actores crean impresiones de sí mismos y actúan para el público mientras sirven simultáneamente como audiencia para otros actores.

El autor señala que cuando un individuo se presenta ante otros tendrá muchos motivos para tratar de controlar la impresión que ellos reciban de la situación.

La realización dramática tiene que ver con la capacidad del actuante en expresar de forma instantánea lo que desea transmitir. Mientras el individuo se encuentra en presencia de otros suceden acontecimientos más allá de las actitudes y creencias implícitas. La expresividad se entiende desde la expresión que da (la información que transmite) y la expresión que emana de él (lo no verbal) que son considerados como vehículos de información.

Por su parte, el individuo (el self) se construye en dos planos: el actor que tiene la capacidad de aprender y la ejercita en la tarea de prepararse para desempeñar el papel y el personaje que se refiere a *el sí mismo*

Por otra parte, para hablar del concepto de “máscara”, se podría dar el ejemplo del uso de facebook, cuando se elige qué información, servicios ó productos consumir estamos configurando un determinado personaje. Así también, con cada “me gusta”, las interacciones con nuestros contactos, las publicaciones que realizamos, las fotos que compartimos- todos estos datos son recibidos por el algoritmo que se encarga de crear un perfil en la red social.

Por eso mismo, es con esta construcción del personaje que se configura una máscara. Es el concepto que hemos creado de nosotros mismos y el modo en que nos determinamos frente a los otros en el entramado de esta red social.

Esta misma configuración del self (nosotros mismos) podemos ver en el individuo tanto desde la persona (lo da determinada estructura) y el personaje (cada uno usa una máscara dependiendo del rol que les toque cumplir dentro de una determinada situación comunicacional).

Entonces, Goffman se refiere a que cada uno de acuerdo a un determinado rol que tenemos que cumplir, tenemos una representación de nuestro <sí mismo> a partir de la noción de máscara.

“Un juego como el del ajedrez genera un universo habitable para aquellos que pueden jugarlo, un plano de ser, un reparto de papeles con un número aparentemente ilimitado de situaciones y actos diferentes, para realizar a través de ellos sus naturalezas y destinos” (GOFFMAN 2006: 5)

Es decir, se piensa a cada situación como un juego de reglas. Una realidad construida. La realidad cotidiana es una construcción reglada que define una situación. Somos los que actuamos, esos modos de actuación que de alguna manera nos determinan.

Bibliografía

-La presentación de la persona en la vida cotidiana. Erving Goffman. Amorrortu editores Buenos Aires. 1997

-Frame Analysis. Los marcos de experiencia. Erving Goffman. CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIOLOGICAS. Primera edición, diciembre de 2006

-EL FRAME ANALYSIS DE GOFFMAN. Rom HARRÉ. Madrid, julio de 2006