

simplemente para referirse a lo que empezaba a existir como nuevo o novedoso (Miller, 1973: 41).

## INTERACCIONISMO SIMBÓLICO: PRINCIPIOS BÁSICOS

El núcleo de este capítulo es nuestro análisis de los principios básicos de la teoría de la interacción simbólica. No resulta fácil describir en términos generales la teoría porque, como Paul Rock señala, presenta una «ambigüedad deliberadamente construida» y «se resiste a la sistematización» (1979: 19-19). Existen importantes diferencias en el interaccionismo simbólico, y a medida que avancemos iremos analizando algunas de ellas.

Algunos interaccionistas simbólicos (Blumer, 1969a; Manis y Meltzer, 1978; Rose, 1962) se esforzaron por enumerar los principios básicos de la teoría, que son los siguientes:

1. A diferencia de los animales inferiores, los seres humanos están dotados de capacidad de pensamiento.
2. La capacidad de pensamiento está modelada por la interacción social.
3. En la interacción social las personas aprenden los significados y los símbolos que les permiten ejercer su capacidad de pensamiento distintivamente humana.
4. Los significados y los símbolos permiten a las personas actuar e interactuar de una manera distintivamente humana.
5. Las personas son capaces de modificar o alterar los significados y los símbolos que usan en la acción y la interacción sobre la base de su interpretación de la situación.
6. Las personas son capaces de introducir estas modificaciones y alteraciones debido, en parte, a su capacidad para interactuar consigo mismas, lo que les permite examinar los posibles cursos de acción, y valorar sus ventajas y desventajas relativas para luego elegir uno.
7. La pautas entretretejadas de acción e interacción constituyen los grupos y las sociedades.

### Capacidad de pensamiento

El supuesto de que los seres humanos poseen la capacidad de pensar diferencia al interaccionismo simbólico de sus raíces conductistas. Este supuesto también proporciona la base para la orientación teórica del interaccionismo simbólico. Bernard Meltzer, James Petras y Larry Reynolds manifestaron que el supuesto de la capacidad humana de pensamiento constituye una de las principales contribuciones de los primeros interaccionistas simbólicos como James, Dewey, Thomas, Cooley y, por supuesto, Mead: «Los individuos en la sociedad humana no son considerados como unidades motivadas por fuerzas externas o inter-

nas que escapan a su control o situadas dentro de los confines de una estructura más o menos establecida. Antes bien, son vistos como unidades reflexivas o interactivas que componen la entidad social» (1975: 42). La facultad de pensamiento capacita a las personas para actuar reflexivamente en lugar de conducirse irreflexivamente. Es más probable que las personas diseñen y guíen lo que hacen que renuncien a ello.

La capacidad de pensamiento reside en la mente, pero el interaccionista simbólico tiene una concepción algo inusual de la mente. La distingue del cerebro fisiológico. La gente ha de tener cerebro para desarrollar su mente, pero disponer de cerebro no implica invariablemente tener mente, como en el caso de los animales inferiores (Troyer, 1946). Además, los interaccionistas simbólicos no conciben la mente como una cosa, como una estructura física, sino como un proceso ininterrumpido. Este proceso forma parte de otro más amplio: el del estímulo y la respuesta. La mente guarda relación con casi todos los demás aspectos del interaccionismo simbólico, entre ellos la socialización, los significados, los símbolos, el self, la interacción e, incluso, la sociedad.

## Pensamiento e interacción

Las personas están dotadas de una capacidad general de pensamiento. Esta capacidad se configura y refina mediante el proceso de la interacción social. Esta idea lleva al interaccionista simbólico a centrarse en una forma específica de interacción social: la socialización. La capacidad humana de pensar se desarrolla en el proceso de socialización de la primera infancia y se va refinando durante la socialización adulta. Los interaccionistas simbólicos tienen un concepto del proceso de la socialización que difiere del de muchos otros sociólogos. Desde su punto de vista los sociólogos convencionales suelen considerar la socialización simplemente como un proceso en el que las personas aprenden las cosas que necesitan para vivir en sociedad (por ejemplo, cultura, expectativas de rol). Para los interaccionistas simbólicos la socialización es un proceso más dinámico que permite a las personas desarrollar la capacidad de pensar de una manera distintivamente humana. Además, la socialización no constituye un proceso unidireccional en el que el actor recibe información; se trata de un proceso dinámico en el que el actor da forma y adapta la información a sus propias necesidades (Manis y Meltzer, 1978: 6).

Por supuesto, los interaccionistas simbólicos no se preocupan sólo de la socialización, les interesa la interacción en general, que es «de suma importancia por derecho propio» (Blumer, 1969b: 8). La interacción es el proceso en el que se desarrolla y, al mismo tiempo, se expresa la capacidad de pensamiento. Todos los tipos de interacción, no sólo la interacción durante la socialización, refinan nuestra capacidad para pensar. Por otra parte, el pensamiento configura el proceso de interacción. En casi toda interacción, los actores han de tener en consideración otros actores y decidir un curso de acción adecuado. Sin embargo, no toda interacción implica pensamiento. Es importante aquí la distinción

que hizo Blumer (siguiendo a Mead) entre dos formas básicas de interacción social. La primera, la interacción no simbólica —la conversación de gestos de Mead— no necesariamente implica pensamiento. La segunda, la interacción simbólica, requiere un proceso mental.

La importancia del pensamiento para los interaccionistas simbólicos se refleja en su concepción de los objetos. Blumer distingue entre tres tipos de objetos: objetos físicos, como una silla o un árbol, objetos sociales, como un estudiante o una madre, y objetos abstractos, como una idea o un principio moral. Los objetos son simplemente cosas que están «ahí fuera» en el mundo real; lo que importa es el modo en que los actores los definen. Esta perspectiva conduce a la idea relativista de los diferentes significados que dan los distintos individuos a diferentes objetos: «Un árbol constituye un objeto diferente para un botánico, un maderero, un poeta y un jardinero» (Blumer, 1969b: 11).

Los individuos aprenden los significados de los objetos durante el proceso de la socialización. La mayoría de nosotros aprendemos un conjunto común de significados, pero en muchos casos, como hemos visto más arriba, tenemos diferentes definiciones de los mismos objetos. Aunque esta postura puede exagerarse, los interaccionistas simbólicos no necesitan negar la existencia de objetos en el mundo real. Lo que subrayan es la naturaleza crucial de la definición de esos objetos, así como la posibilidad de que los actores puedan tener diferentes definiciones de un mismo objeto. Como Herbert Blumer señaló: «La naturaleza de un objeto... consiste en el significado que tiene para la persona para la que es un objeto» (1969b: 11).

## Aprendizaje de significados y símbolos

Los interaccionistas simbólicos suelen asignar, siguiendo a Mead, un significado causal a la interacción social. Así, el significado no se deriva de los procesos mentales sino del proceso de la interacción. Este enfoque se deriva del pragmatismo de Mead. Mead se centró en la acción y la interacción humana, no en procesos mentales aislados. Por lo general, los interaccionistas simbólicos se han mantenido en esta dirección. Entre otras cosas, la preocupación central no reside en el modo en que las personas crean mentalmente los significados y los símbolos, sino en el modo en el que los aprenden durante la interacción en general y la socialización en particular.

Las personas aprenden símbolos y significados en el curso de la interacción social. Mientras las personas responden a los signos irreflexivamente, responden a los símbolos de una manera enteramente reflexiva. Los signos significan algo por sí mismos (por ejemplo, los gestos de perros enzarzados en una pelea o el agua para una persona que se muere de sed). «Los símbolos son objetos sociales que se usan para representar (“significar” u “ocupar el lugar de”) cualquier cosa que las personas acuerden representar» (Charon, 1998: 47). No todos los objetos sociales representan otras cosas, pero los que lo hacen son símbolos. Las palabras, los artefactos físicos y las acciones físicas (por ejemplo, la

palabra *barco*, una cruz o la estrella de David, y un puño cerrado) pueden ser símbolos. Las personas suelen utilizar símbolos para comunicar algo acerca de sí mismas: conducen un Rolls-Royce, por ejemplo, para comunicar cierto modo de vida.

Los interaccionistas simbólicos conciben el lenguaje como un vasto sistema de símbolos. Las palabras son símbolos porque se utilizan para significar cosas. Las palabras hacen posible todos los demás símbolos. Los actos, los objetos y las palabras existen y tienen significado sólo porque han sido o pueden ser descritas mediante el uso de las palabras.

Los símbolos son cruciales en el sentido de que permiten a las personas actuar de un modo distintivamente humano. En virtud de los símbolos, el ser humano «no responde pasivamente a una realidad que se le impone, sino que crea y recrea activamente el mundo sobre el que actúa» (Charon, 1998: 69). Además de esta utilidad general, los símbolos, y el lenguaje en particular, cumplen una serie de funciones específicas para el actor.

a) Primera, los símbolos permiten a las personas relacionarse con el mundo social y material permitiéndoles nombrar, clasificar y recordar los objetos que encuentran en él. En este sentido, las personas pueden ordenar un mundo que, de otro modo, sería confuso. El lenguaje permite a las personas nombrar, categorizar y, fundamentalmente, recordar con mayor eficacia que otros tipos de símbolos como las imágenes pictóricas.

b) Segunda, los símbolos incrementan la capacidad de las personas para percibir su entorno. En lugar de sentirse desbordados por una masa de estímulos indistinguibles, el actor puede percibir ciertas partes del entorno mejor que otras.

c) Tercera, los símbolos aumentan la capacidad de pensamiento. Aunque una serie de símbolos pictóricos pueden permitir una capacidad limitada de pensamiento, el lenguaje aumenta enormemente esa capacidad. En estos términos, el pensamiento puede concebirse como una interacción simbólica con uno mismo.

d) Cuarta, los símbolos ensanchan la capacidad para resolver diversos problemas. Los animales inferiores pueden utilizar el método de prueba y error, pero los seres humanos pueden, sirviéndose de símbolos, valorar diversas acciones alternativas antes de elegir una de ellas. Esto reduce la posibilidad de cometer errores costosos.

e) Quinta, el uso de símbolos permite a los actores trascender el tiempo, el espacio e incluso sus propias personas. Los actores pueden imaginar la vida en el pasado y en el futuro. Además, los actores pueden salir de su propia persona simbólicamente e imaginar cómo es el mundo desde el punto de vista de otra persona. Éste es el conocido concepto interaccionista-simbólico de «ponerse en el lugar de otro» (Miller, 1981).

f) Sexta, los símbolos nos permiten imaginar una realidad metafísica, como el cielo o el infierno. Y, sexta y más general, los símbolos permiten a las personas evitar ser esclavas del entorno. Les permiten ser activos en lugar de pasivos, es decir, dirigirse hacia lo que hacen.

## Acción e interacción

El interés central de los interaccionistas simbólicos se sitúa en la influencia de los significados y los símbolos sobre la acción y la interacción humana. Resulta útil emplear aquí la distinción de Mead entre conducta encubierta y conducta descubierta. La *conducta encubierta* es el proceso de pensamiento, que implica símbolos y significados. La *conducta abierta* es la conducta real de un actor. En ocasiones, la conducta abierta no implica una conducta encubierta (la conducta habitual o las respuestas irreflexivas a estímulos externos). Sin embargo, la mayoría de las acciones humanas implican ambos tipos de conducta. La conducta encubierta es la que preocupa más a los interaccionistas simbólicos, mientras la abierta es la que ocupa a los teóricos del intercambio o a los conductistas tradicionales en general.

Los significados y los símbolos confieren a la acción social (que implica un solo actor) y a la interacción social (dos o más actores implicados en una acción social mutua) características distintivas. La acción social es aquella en la que el individuo actúa teniendo en mente a los otros. Dicho de modo distinto, al emprender una acción, las personas tratan simultáneamente de medir su influencia sobre el otro u otros actores implicados. Aunque con frecuencia se conducen de manera irreflexiva y habitual, las personas tienen la capacidad de emprender una acción social.

En el proceso de la interacción social las personas comunican simbólicamente significados a otra u otras implicadas en dicho proceso. Los demás interpretan esos símbolos y orientan su respuesta en función de su interpretación de la situación. En otras palabras, en la interacción social los actores emprenden un proceso de influencia mutua.

## Elección

Debido en parte a la capacidad para manejar significados y símbolos, las personas, a diferencia de los animales inferiores, pueden hacer elecciones entre las acciones que van a emprender. La gente no necesita aceptar obligatoriamente los significados y los símbolos que les vienen impuestos desde fuera. A partir de su interpretación de la situación, «los humanos son capaces de formar nuevos significados y nuevas líneas de significado» (Mannis y Meltzer, 1978: 7). Así, el interaccionista atribuye cierta autonomía a los actores. Éstos no están constreñidos o determinados, sino que son capaces de hacer elecciones independientes y particulares. Además, son capaces de desarrollar una vida singular y un estilo propio (Perinbanayagam, 1985: 53).

W. I. Thomas y Dorothy Thomas describieron esta capacidad creativa en su concepto de definición de la situación: «Si los hombres definen las situaciones como reales, serán reales por sus consecuencias» (Thomas y Thomas, 1928: 572). Thomas reconocía que la mayoría de nuestras definiciones nos la proporciona la sociedad. Así lo especificó, de hecho, al identificar la familia y la co-

munidad como fuentes principales de nuestras definiciones sociales. Sin embargo, la perspectiva de los Thomas se distingue por poner énfasis en la posibilidad de las definiciones individuales «espontáneas» de las situaciones, que permiten a las personas alterar y modificar significados y símbolos.

Esta capacidad de los actores se refleja en un ensayo de Gary Fine y Sherry Kleinman (1983) en el que analizan el fenómeno de una «red social». En lugar de considerar la red social como una estructura social inconsciente y/o constrictiva, la ven como un conjunto de relaciones sociales a las que las personas dan significado y utilizan con fines personales y/o colectivos.

## El self y la obra de Erving Goffman

El self es un concepto de suma importancia para los interaccionistas simbólicos (Bruder, 1998). De hecho, Rock afirma que el self «constituye el centro del esquema intelectual de los interaccionistas. Todos los demás procesos y acontecimientos sociológicos se resuelven alrededor de ese centro, tomando de él su significado y organización analíticos» (1979: 102). En nuestro intento de comprender este concepto más allá de la formulación inicial de Mead, es preciso que analicemos la idea del self *especular* desarrollada por Charles Horton Cooley (Franks y Gecas, 1992). Cooley lo definía como:

una imagen más o menos definida de cómo aparece el self de una persona —es decir, cualquier idea de la que se apropia— en una mente particular, el tipo de autosentimiento que uno tiene de su self y que está determinado por la actitud hacia ese atributo en la otra mente... De manera que con la imaginación percibimos una idea de cómo es nuestra apariencia, nuestras maneras, objetivos, actos, amigos, nuestro carácter etc... en otra mente, y de cómo influyen esos elementos.

(Cooley, 1902/1964: 169)

La idea del self especular puede descomponerse en tres elementos. Primero imaginamos cómo aparecemos ante los demás. Segundo, imaginamos qué opinan ellos de nosotros. En tercer lugar, desarrollamos un sentimiento de nuestro self —como el orgullo o la mortificación— como consecuencia de nuestra imaginación de las opiniones que los otros tienen de nosotros.

El concepto de self especular de Cooley y el de self de Mead influyeron poderosamente en la concepción simbólico-interaccionista moderna del self. Blumer definía el self en términos sumamente simples: «Esta expresión no implica nada esotérico. Significa simplemente que un ser humano puede ser un objeto de su propia acción... que actúa hacia sí mismo y que guía sus acciones hacia otros sobre la base del tipo de objeto que es para sí mismo» (1969b: 12). El self es un proceso, no una cosa (Perinbanayagam, 1985). Como Blumer explicó, el self ayuda a los seres humanos a actuar, no sólo a responder a los estímulos externos:

El proceso [la interpretación] atraviesa dos fases distintas. Primera, el actor se indica a sí mismo las cosas hacia las que está actuando; ha de apuntar a las cosas que tienen significado... Esta interacción consigo mismo no es exactamente una interacción de elementos psicológicos; es un estado de la persona en el que emprende un proceso de comunicación consigo misma... Segunda, en virtud de este proceso de comunicación consigo misma, la interpretación pasa a constituir una manipulación de los significados. El actor selecciona, investiga, elimina, reagrupa y transforma los significados a la luz de la situación en la que se encuentra y la dirección de su acción.

(Blumer, 1969b: 5)

Aunque estas palabras subrayan el papel que desempeña el self en el proceso de la elección del curso de acción, Blumer no fue en realidad mucho más allá de las antiguas formulaciones de Cooley y Mead. Sin embargo, otros pensadores e investigadores modernos sí han refinado el concepto del self.

**La obra de Erving Goffman.** La obra más importante sobre el self en el interaccionismo simbólico es *Presentation of Self in Everyday Life [La presentación de la persona en la vida cotidiana]* (1959), de Erving Goffman (J. Dowd, 1996; Schwalbe, 1993; Travers, 1992; Tseelon, 1992). La concepción de Goffman del self está en deuda con las ideas de Mead, en particular con su análisis de la tensión entre el *yo*, el self espontáneo, y el *mí*, los constreñimientos sociales del self. Esta deuda se refleja en el trabajo de Goffman sobre lo que denominó «discrepancia fundamental entre nuestros selfs demasiado humanos y nuestros selfs socializados» (1959: 56). La tensión se debe a la diferencia entre lo que las personas esperan que hagamos y lo que queremos hacer espontáneamente. Nos enfrentamos con la demanda de que hagamos lo que se espera de nosotros; además, se supone que no vacilaremos. Como Goffman señaló: «No debemos estar sometidos a altibajos» (1959: 56). Con el fin de mantener una imagen estable del self, las personas actúan para sus audiencias sociales. A resultas de este interés en la representación, Goffman se centró en la *dramaturgia*, adoptó una perspectiva de la vida social como si ésta fuera una serie de actuaciones dramáticas que se asemejan a las representadas en el escenario.

**Dramaturgia.** La concepción de Goffman del self se deriva de su enfoque dramático. Para Goffman (como para Mead y para la mayoría de los interaccionistas simbólicos) el self

no es algo orgánico que tenga una ubicación específica... Al analizar el self nos desprendemos, pues, de su poseedor, de la persona que más aprovechará o perderá con ello, porque él y su cuerpo proporcionan simplemente la percha sobre la cual colgará durante cierto tiempo algo fabricado en colaboración. Y los medios para producir y mantener los selfs no se encuentran dentro de la percha;

(Goffman, 1959: 252-253)

No creía que el self fuera una posesión del actor; lo consideraba como el producto de la interacción dramática entre el actor y la audiencia. El self «es un efecto dramático que surge difusamente en la escena representada» (1959: 253). Dado que el self constituye un producto de la interacción dramática, es vulnerable a su destrucción durante la representación. La dramaturgia de Goffman se interesa por los procesos que evitan o resisten estas destrucciones. Aunque el grueso de su discusión se centra en estas contingencias dramatúrgicas, Goffman señaló que la mayoría de las representaciones salen triunfantes. El resultado es que, en circunstancias normales, a los actores se les asigna un self firme y estable que «parece» emanar del actor.

Goffman suponía que cuando los individuos interactúan desean presentar una determinada concepción del self que sea aceptada por los demás. Sin embargo, incluso durante su presentación del self, los actores son conscientes de que los miembros de la audiencia pueden perturbar su representación. Por esta razón los actores son conscientes de la necesidad de controlar la audiencia, especialmente los elementos de ella que pueden ser destructores. Los actores esperan que el self que presentan a la audiencia sea lo suficientemente fuerte, de modo que la audiencia defina a los actores tal y como ellos desean. Los actores también esperan una reacción voluntaria por parte de la audiencia de acuerdo con su deseo. Goffman denomina esta cuestión «el arte de manejar las impresiones». Este arte implica las técnicas que utilizan los actores para mantener ciertas impresiones ante los probables problemas que surjan y los métodos que usan para solventar estos problemas.

En la línea de esta analogía teatral, Goffman habla de fachada. La *fachada* es la parte del escenario que funciona regularmente de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación. Dentro de la fachada, Goffman distingue entre el medio y la fachada personal. El *medio* hace referencia al escenario físico que rodea a los actores para su actuación. Sin él los actores no pueden actuar. Por ejemplo, un cirujano necesita un quirófano, un taxista, un taxi, y un patinador, el hielo. La *fachada personal* consiste en las partes escénicas de la dotación expresiva que la audiencia identifica con los actores y que espera que lleven en el escenario. Por ejemplo, se espera que el atuendo de un cirujano sea una bata verde, tenga ciertos instrumentos, etc.

Goffman subdividió después la fachada personal en apariencia y modales. La *apariencia* se refiere a los estímulos que funcionan en el momento de informarnos acerca del estatus social del actor (por ejemplo, la bata del cirujano). Los *modales* implican los estímulos que funcionan en el momento de advertirnos acerca del rol de interacción que el actuante esperará desempeñar en la situación que se avecina (por ejemplo, el uso de modales y proceder físicos). Un modal brusco u otro suave nos indica tipos de actuación bastante diferentes. En general, siempre esperamos que apariencia y modales sean coherentes.

Aunque Goffman analizó la fachada y otros aspectos de su sistema desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, también le preocupaban desde un



punto de vista estructural. Por ejemplo, afirmaba que las fachadas tendían a institucionalizarse de tal modo que surgen «representaciones colectivas» sobre lo que sucede en una fachada determinada. Con frecuencia, cuando los actores asumen roles establecidos, encuentran fachadas específicas prefijadas para estas representaciones. El resultado, afirmaba Goffman, es que las fachadas tienden a ser elegidas, no creadas. Esta noción nos ofrece una imagen más estructural del self que la de la mayoría de los interaccionistas simbólicos.

A pesar de esta noción estructural del self, las ideas más interesantes de Goffman se enmarcan en el reino de la interacción. Afirmaba que debido a que las personas intentan por lo general<sup>8</sup> presentar una imagen idealizada de sí mismas en sus representaciones, creen inevitablemente que deben ocultar cosas en sus actuaciones. Primero, los actores pueden querer ocultar placeres secretos (por ejemplo, beber alcohol) anteriores a la actuación o correspondientes a épocas pasadas de su vida (por ejemplo, adicción a las drogas) que son incompatibles con su representación. Segundo, los actores pueden desear ocultar errores que han cometido en la preparación de la representación, así como pasos que han debido dar para corregir esos errores. Por ejemplo, un taxista puede querer ocultar el hecho de ha errado su camino al empezar la carrera. Tercero, los actores pueden sentir la necesidad de mostrar sólo los productos finales y ocultar el proceso de su producción. Por ejemplo, los profesores dedican varias horas a la preparación de su clase, pero probablemente su deseo es actuar como si conociesen el material de toda la vida. Cuarto, los actores pueden desear también ocultar a la audiencia el «trabajo sucio» que realizaron para producir los resultados finales. Este trabajo incluye tareas que «son físicamente sucias, semilegales, crueles, y degradantes en muchos sentidos» (Goffman, 1959: 44). Quinto, durante una actuación determinada los actores pueden dejar a un lado conscientemente otros criterios de actuación.

Finalmente, los actores pueden encontrar necesario callar insultos, humillaciones o pactos realizados para seguir actuando. En general, los actores suelen tener un interés creado en ocultar todos estos hechos a su audiencia.

Otro aspecto de la dramaturgia es la frecuente intención de los actores de infundir la impresión de que están más cerca de la audiencia de lo que están en realidad. Por ejemplo, los actores pueden intentar dar la impresión de que su representación es su única actuación o, al menos, la más importante. Para transmitir esta impresión los actores han de asegurarse de que su audiencia está fragmentada para que no les descubran. Goffman afirmaba que incluso en el caso de que los descubran, las audiencias pueden intentar asumir la falsedad para mantener su imagen idealizada del actor. Esto revela la naturaleza interactiva de las representaciones. Una buena representación depende del grado de implicación de las partes. Otro ejemplo de este tipo de manipulación de las impresiones es el intento de un actor de infundir la idea de que hay algo único en su

<sup>8</sup> Pero no siempre, véase Ungar (1984) sobre la autoburla como modo de presentar el self.

## ERVING GOFFMAN: Reseña biográfica



Erving Goffman murió en 1982 en la cumbre de su fama. Durante muchos años se le consideró una figura de «culto» de la teoría sociológica. Se le atribuyó esa condición a pesar de haber sido profesor del prestigioso Departamento de Sociología de la Universidad de California, Berkeley, y de habersele concedido posteriormente una cátedra en la Universidad de Pennsylvania, que pertenece a la Ivy League.

En 1980 se erigió como un teórico de la mayor importancia. De hecho, el año en que murió fue elegido presidente de la American Sociological Association, pero debido al estado avanzado

de su enfermedad ni siquiera pudo pronunciar el discurso presidencial. Teniendo en cuenta su condición de rebelde, Randall Collins comentó acerca de su discurso: «Todos nos preguntábamos cómo iba a ser su discurso presidencial: dada su reputación de iconoclasta parecía impropio de él un discurso tradicional y directo... recibimos un mensaje más dramático: el discurso presidencial se cancelaba porque Goffman se moría. Fue una manera típicamente goffmaniana de salir del paso» (1986b: 112).

Goffman nació el 11 de junio de 1922 en Alberta, Canadá (S. Williams, 1986). Leyó su tesis doctoral en la Universidad de Chicago y se le ha considerado un interaccionista simbólico perteneciente a la Escuela de Chicago. Sin embargo, cuando poco antes de su muerte le preguntaron si se consideraba a sí mismo un interaccionista simbólico, respondió que la etiqueta era demasiado vaga para incluirse a sí mismo en esa categoría (Manning, 1992). De hecho, es difícil encajar su obra en una sola categoría. La perspectiva teórica de Goffman se inspira en varias fuentes para crear una orientación distintiva.

Collins (1986b; Williams, 1986) relaciona a Goffman con la antropología social antes que con el interaccionismo simbólico. Siendo estudiante

actuación y en su relación con la audiencia. La audiencia quiere sentir, también, que es la receptora de una representación única.

Los actores se esfuerzan por asegurarse la consistencia de todas las partes implicadas en una actuación. En algunos casos, un aspecto discordante puede destruir una actuación. No obstante, las actuaciones varían en función del grado de coherencia requerido. Un descuido de un sacerdote durante una representación sagrada perjudicaría gravemente su actuación, pero la equivocación de un taxista al comenzar su carrera probablemente no dañaría demasiado el conjunto de su actuación.

Otra técnica que emplean los actores es la *mistificación*. Los actores suelen mistificar su actuación al limitar el contacto entre ellos y la audiencia. Median-

de la Universidad de Toronto, Goffman tuvo un estrecha relación intelectual con un antropólogo, y una vez en Chicago «mantuvo sus principales contactos no con los representantes del interaccionismo simbólico, sino con W. Lloyd Warner [antropólogo]» (Collins, 1986b: 109). En opinión de Collins, el análisis de las citas de las primeras obras de Goffman refleja la influencia de los antropólogos sociales; raramente citaba a los interaccionistas simbólicos y, cuando lo hacía, era con una actitud crítica. Con todo, Goffman sí se vio influido por los estudios descriptivos que se producían en Chicago, e integró su perspectiva con la de la antropología social para crear una perspectiva propia. Así, mientras un interaccionista simbólico se centra en el modo en que las personas crean o negocian su imagen, Goffman se preocupó por el modo en que «la sociedad... obliga a las personas a presentar una imagen determinada de sí mismas... y debido a que nos obliga a cambiar de rol y a elegir entre muchos roles complicados, nos hace permanentemente irreales, inconsistentes y deshonestos» (Collins, 1986a: 107).

A pesar de su perspectiva distintiva Goffman influyó poderosamente sobre el interaccionismo simbólico. Además, puede afirmarse que influyó en la configuración de otra «sociología creativa», la etnometodología. De hecho, Collins considera a Goffman como una figura clave en la formación no sólo de la etnometodología, sino del análisis de la conversación: «Fue Goffman el precursor del estudio empírico de la vida cotidiana, y lo fue trabajando sólo con sus ojos abiertos, ya que aún no había llegado la época de los reproductores audio, visuales, y audiovisuales» (1986b: 111). (Véase el Capítulo 7 para un análisis de la relación entre la etnometodología y el análisis conversacional.) De hecho, varios de los más destacados etnometodólogos (Sacks, Schegloff) estudiaron con Goffman en Berkeley en lugar de hacerlo con el fundador de la etnometodología, Harold Garfinkel.

Dada su influencia en el interaccionismo simbólico, el estructuralismo y la etnometodología, es muy probable que las teorías de Goffman sigan siendo influyentes durante muchos años.

te el establecimiento de una «distancia social» entre ellos y la audiencia lo que pretenden los actores es infundir respeto en la audiencia. Esto, a su vez, evita que la audiencia ponga en cuestión la actuación. Goffman señala otra vez que la audiencia está implicada en este proceso y, con frecuencia, busca mantener la credibilidad de la actuación guardando la distancia con el actor.

Esta idea nos lleva al interés de Goffman por los equipos. Como interaccionista simbólico, para Goffman el enfoque sobre los individuos oscurece importantes hechos acerca de la interacción. Su unidad básica de análisis era, pues, no el individuo, sino el equipo. Un equipo es un conjunto de individuos que cooperan en la representación de una rutina. Así el análisis anterior sobre la relación entre el actor y la audiencia es, en realidad, un estudio sobre el equi-

po<sup>9</sup>. Cada miembro ha de confiar en los demás, porque todos pueden destruir la representación y todos son conscientes de que participan en un acto. Goffman concluía que un equipo es una suerte de «sociedad secreta».

Goffman también estudió el *trasfondo escénico* donde suelen aparecer los hechos o varios tipos de acciones informales ocultos en la fachada. El *trasfondo escénico* es, por lo general, adyacente a la región anterior, pero también está separado de ella. Los actores confían en que ningún miembro de la audiencia aparezca en el *trasfondo escénico*. Además, emprenden diversas manipulaciones de las impresiones para asegurarse de ello. Una actuación puede hacerse dificultosa si los actores son incapaces de impedir que la audiencia entre en el *trasfondo escénico*. También hay una región residual, el *exterior*, es decir, todos los dominios que no pertenecen ni a la región anterior ni a la posterior.

*Ninguna* región es la misma *en todo momento*. Y una determinada región puede ser cualquiera de las tres regiones en momentos diferentes. El despacho de un profesor constituye una región anterior cuando un estudiante le visita, se convierte en posterior cuando ese estudiante se marcha y en exterior cuando el profesor asiste a un partido de baloncesto de la universidad.

**Manipulación de las impresiones.** En términos generales, la *manipulación de las impresiones* se orienta a impedir una serie de acciones inesperadas, como gestos espontáneos, intrusiones inoportunas y pasos en falso, así como acciones deliberadas como «hacer una escena». Goffman estudió los diversos métodos de solventar estos problemas. Primero, hay una serie de métodos que implican acciones cuyo objetivo es producir lealtad dramática fomentando, por ejemplo, una gran lealtad grupal, impidiendo que los miembros del equipo se identifiquen con la audiencia y cambiando las audiencias periódicamente para que éstas no lleguen a conocer en demasía a los actores. Segundo, Goffman sugería varias formas de disciplina dramática, entre ellas ser siempre consciente de la actuación para impedir deslices, mantener el autocontrol y manejar las expresiones faciales y verbales de acuerdo con la propia actuación. Tercero, identificó varios tipos de circunspección dramática, como determinar con anticipación cómo va a resultar la actuación, planear las emergencias, elegir miembros de equipo leales, elegir buenas audiencias, pertenecer a pequeños equipos donde hay una menor probabilidad de disensión, hacer actuaciones breves, impedir a la audiencia el acceso a la información privada y establecer una agenda para impedir eventos inesperados.

La audiencia también tiene interés en la eficacia de la manipulación de las impresiones por parte del actor o del equipo de actores. La audiencia suele ac-

---

<sup>9</sup> Actor y audiencia forman también un tipo de equipo, pero Goffman también hablaba de equipo para referirse tanto a un grupo de actores como a una audiencia. Curiosamente Goffman afirmaba que un individuo podía construir también un equipo. Su lógica, en la línea del interaccionismo simbólico clásico, era que un individuo podía ser actor y audiencia: podía *imaginar* que había una audiencia presente.

tuar para salvar la representación empleando mecanismos tales como prestar mucha atención, evitar incidentes emocionales, pasar por alto los descuidos y tener en mayor consideración al actor neófito.

Manning no sólo subraya la importancia del self, sino que además hace hincapié en la perspectiva *cínica* de Goffman sobre la gente en esta obra:

El tenor general de *The Presentation of Self* es un mundo en el que las personas, individualmente o en grupos, persiguen sus propios fines ignorando cínicamente a los demás... La imagen aquí es la de un individuo con una serie de máscaras teatrales que esconde un self cínico y manipulador.

(Manning, 1992: 44)

Manning desarrolla la «tesis de los dos selfs» para describir este aspecto del pensamiento de Goffman, es decir, personas que tienen a la vez un self para actuar y un self cínico oculto.

**Distancia de rol.** Goffman (1961) se interesó por el grado en el que un individuo adopta un rol determinado. En su opinión, dada la enorme cantidad de roles existentes, pocas personas se implican totalmente en un rol determinado. La distancia de rol hace referencia al grado en el que los individuos se separan de los roles que representan. Por ejemplo, los niños mayores que montan en caballitos de ti vivo suelen ser conscientes de que son demasiado mayores para disfrutar de esta experiencia. Una manera de solventar este problema es demostrar la distancia de rol montando el caballito descuidada o despreocupadamente y realizar actos supuestamente peligrosos mientras lo montan. Al realizar tales actos peligrosos la intención de estos niños es explicar a la audiencia que no realizan la actividad como la realizan los niños pequeños.

Uno de los conceptos clave de Goffman es que la distancia de rol constituye una función del estatus social de una persona. Las personas que ocupan posiciones altas suelen manifestar distancia de rol por razones que difieren de las que explican la distancia de rol de las personas que ocupan posiciones bajas. Por ejemplo, un cirujano de alto estatus puede manifestar distancia de rol en el quirófano para relajar la tensión del equipo quirúrgico. Las personas de estatus bajos suelen ponerse a la defensiva en su exhibición de la distancia de rol. Por ejemplo, las personas que limpian los servicios sanitarios lo hacen con indiferencia y despreocupación. Pueden estar intentando explicar a su audiencia que son demasiado buenos para ese trabajo.

**Estigma.** Goffman (1963b) se centra en el abismo entre lo que una persona debería ser, su «*identidad social virtual*» y lo que una persona realmente es, su «*identidad social real*». Todo aquel que experimenta un abismo entre estas dos identidades está estigmatizado. El libro se centra en la interacción dramática entre las personas estigmatizadas y las normales. La naturaleza de esta interac-

ción depende del tipo de estigma que perturba a un individuo. En el caso del estigma *desacreditado*, el actor acepta que las diferencias son reconocibles o evidentes para los miembros de la audiencia (por ejemplo, un parapléjico o un tullido). Un estigma *desacreditable* es aquél en que las diferencias no son reconocibles o perceptibles para los miembros de la audiencia (por ejemplo, una persona que ha tenido voluntariamente una experiencia homosexual). Para alguien señalado con un estigma desacreditado, el problema dramático básico reside en manejar la tensión que desencadena el hecho de que las personas reconocen ese problema. Para el que sufre un estigma desacreditable, el problema dramático reside en manejar la información de manera que el problema siga siendo desconocido para la audiencia. (Para un análisis sobre los sin techo y el estigma, véase Anderson, Snow y Cress, 1994.)

Una buena parte de *Estigma* está dedicada a las personas que tienen estigmas obvios y, con frecuencia, grotescos (por ejemplo, la pérdida de la nariz). Sin embargo, a medida que se desarrolla la obra el lector se percata de que Goffman intenta transmitirnos la idea de que en algún momento o lugar determinado todos estamos estigmatizados. Sus ejemplos incluyen al judío que vive en una comunidad predominantemente cristiana, a una persona gorda entre un grupo de personas cuyo peso es normal, y al individuo que ha mentido acerca de su pasado y constantemente se esfuerza por asegurarse de que la audiencia siga desconociéndolo.

**Presupuestos básicos.** En su análisis de la obra de Goffman sobre la interacción, Manning identifica cuatro «principios de la interacción que constriñen la interacción cara a cara» (1992: 78):

1. «Los que interactúan deben mostrar *decoro situacional*», o «conocimiento práctico de cómo conducirse en las situaciones sociales» (Manning, 1992: 78-79). Aquí están implicadas cosas como observar la etiqueta en situaciones sociales específicas, en otras palabras, hacer lo que se considera apropiado. Sin embargo, debe quedar claro que lo que se considera apropiado varía en función de las situaciones.
2. Las personas deben mostrar el grado apropiado de *implicación* en una situación social determinada. Por ejemplo, en general, las personas no pueden parecer preocupadas cuando se implican en la interacción social.
3. Las personas deben mostrar grados apropiados de *desatención cortés* cuando interactúan con desconocidos. Es decir, en situaciones anónimas hay varias cosas que estamos obligados a ignorar. La desatención cortés «presenta un delicado equilibrio entre el reconocimiento de los que nos rodean y una deferencia estudiada con ellos. Respetamos su derecho a un anonimato no solicitado» (Manning, 1992: 85).
4. Los que interactúan deben ser *accesibles* a los demás, si no lo son, la interacción se romperá.

En la base de estos cuatro presupuestos está el supuesto aún más fundamental llamado por Goffman la «Condición de Felicidad» o «todo arreglo que nos conduce a juzgar que los actos verbales de un individuo no son una manifestación de su condición de desconocido» (Goffman, citado en Manning, 1992: 88).

**Análisis estructural.** En *Frame Analysis* [Análisis estructural] (1974) Goffman se alejó de sus raíces del interaccionismo simbólico clásico y se orientó hacia el estudio de las pequeñas estructuras de la vida social (para un estudio que emplea la idea de las estructuras, véase McLean, 1998). Aunque seguía pensando que las personas definían las situaciones tal y como señaló W. I. Thomas, pasó a asignar menor importancia a estas definiciones: «La definición de las situaciones como reales ciertamente tiene sus consecuencias, pero éstas influyen de un modo muy marginal sobre los eventos que se suceden» (Goffman, 1974: 1). Además, cuando las personas definen las situaciones normalmente no crean esas definiciones. La acción se define más por adherencia mecánica a las normas que mediante un proceso activo, creativo y negociador. Goffman especificó su objetivo: «intentar aislar algunos de los contextos básicos de comprensión disponibles en nuestra sociedad para explicar los eventos y analizar las vulnerabilidades específicas a las que están expuestos estos marcos de referencia» (1974: 10).

Goffman fue más allá de las situaciones cotidianas en busca de las estructuras que las gobiernan de manera invisible. Éstas son «“esquemas de interpretación” que permiten al individuo “localizar, percibir, identificar y etiquetar” ocurrencias en su espacio vital y en el mundo en general. Al dar significado a los eventos u ocurrencias, la estructura se pone en marcha para organizar la experiencia y guiar la acción, sea individual o colectiva» (Snow, 1986: 464). Los armazones son principios de organización que definen nuestras experiencias. Son supuestos sobre lo que estamos viendo en el mundo social. Sin armazones, nuestro mundo sería poco más que una serie de eventos y hechos individuales no relacionados y caóticos. Gonos nos ofreció otras características estructurales de los armazones:

De los análisis que hace Goffman de actividades particularmente estructuradas, podemos derivar ciertas características principales de los armazones. Un armazón no constituye una amalgama difusa o accidental de elementos reunidos durante un corto lapso de tiempo. Antes bien, está formado por una serie de componentes esenciales con una disposición definida y relaciones estables. Estos componentes no proceden de aquí y de allá, como sucede con los elementos de una situación, sino que siempre están juntos como sistema. Los componentes estándar son coherentes y completos... Otros elementos menos esenciales están también presentes en toda situación empírica y confieren parte de su carácter al todo... Así, el concepto de armazón se aproxima mucho al de «estructura».

(Gonos, 1977: 860)

Para George Gonos (1980), los armazones son principalmente reglas o leyes que determinan la interacción. Por lo general, las reglas son inconscientes y no negociables. Entre las reglas identificadas por Gonos se encuentran las que definen «el modo en que los signos deben ser “interpretados”, el modo en que las indicaciones procedentes del exterior deben relacionarse con los “selfs”, y el tipo de experiencia que debe acompañar a la actividad» (1980: 160). Gonos concluye: «De este modo, la problemática de Goffman no promueve el estudio de la interacción observable de la “vida cotidiana” en sí, sino su estructura e ideología eterna; no el estudio de las situaciones, sino el de sus armazones» (1980: 160).

Manning (1992: 119) ofrece los siguientes ejemplos de cómo diferentes estructuras aplicadas al mismo evento dan a ese evento diferentes significados. Por ejemplo, ¿qué haremos ante el evento de ver a una mujer en una tienda introduciendo dos relojes en su bolsillo y marchándose sin pagarlos? Desde el punto de vista de un detective de tienda, esto es un caso claro de hurto. Sin embargo, el marco legal lleva a su abogado a verlo como el acto de una mujer despistada que se va de tiendas para comprar regalos a sus hijas. Por citar otro ejemplo, en el contexto médico una mujer ve las acciones de su ginecólogo de una manera determinada, pero en el contexto del sexo y del acoso sexual, ella puede ver esas mismas acciones de una manera muy diferente.

Otro cambio que Manning señala como evidente en *Análisis estructural*, y que Goffman anticipó en otras obras, es un alejamiento de la perspectiva cínica de la vida que está en el núcleo de *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. De hecho, en la primera página de *Análisis estructural* Goffman dice: «No todo el mundo es un escenario, ni siquiera el teatro lo es totalmente» (1974: 1). Goffman claramente admite las limitaciones del teatro como metáfora de la vida cotidiana. Aunque en ciertos sentidos es aún útil, esta metáfora ensombrece algunos aspectos de la vida al tiempo que ilumina otros. Una de las cosas que oculta es la importancia del ritual en la vida cotidiana. He aquí cómo describe Manning uno de los roles que se representan de modo ritual en la vida cotidiana:

Para Goffman, el ritual es esencial porque mantiene nuestra confianza en las relaciones sociales básicas. Proporciona a los demás oportunidades para afirmar la legitimidad de nuestra posición en la estructura social y al tiempo nos obliga a hacer lo mismo. El ritual es un mecanismo de emplazamiento en el que, en su mayor parte, los inferiores sociales afirman las posiciones superiores de sus superiores. El grado de ritual en la sociedad refleja la legitimidad de su estructura social, porque el respeto ritual a los individuos es también un signo de respeto por los roles que ocupan.

(Manning, 1992: 133)

En términos generales, podemos decir que los rituales son uno de los mecanismos clave por los que la vida cotidiana en particular, y el mundo social en general, se hacen ordenados y adquieren consistencia.



El interés de Goffman por los rituales le acercó a la obra tardía de Emile Durkheim, sobre todo a *Las formas elementales de la vida religiosa*. En términos generales, de acuerdo con el significado de los hechos sociales de Durkheim, Goffman analizó las reglas y las vio como constricciones externas de la conducta social. Además, aunque las personas están constreñidas, esa constricción no descarta la posibilidad de variación individual ni el uso posible de esas reglas por los individuos. Como señaló Manning: «En la mayor parte de su obra Goffman supone que las reglas son principalmente constricciones... Sin embargo, en otras ocasiones Goffman acentúa las limitaciones de la idea durkheimiana de que las reglas son constricciones que rigen la conducta, y afirma en cambio que frecuentemente ignoramos o abusamos de las reglas destinadas a limitar nuestras acciones» (1992: 158). De hecho, en sintonía con el pensamiento moderno, para Goffman las reglas pueden ser a la vez constricciones y recursos que podemos utilizar en la interacción social.

## Grupos y sociedades

Los interaccionistas simbólicos suelen criticar duramente la tendencia de otros sociólogos a centrarse en las macroestructuras. Como Rock señaló: «El interaccionismo descarta la mayoría del pensamiento macrosociológico por considerarlo una metafísica incierta e hiperambiciosa... inaccesible para el examen inteligente» (1979: 238). Dmitri Shalin hace referencia a «las críticas interaccionistas dirigidas a la idea clásica del orden social como externo, atemporal, determinado en todo momento, y resistente al cambio» (1986: 14). Rock también señaló que «mientras [el interaccionismo simbólico] no ignora completamente la idea de estructura social, su insistencia sobre la actividad y el proceso relega las metáforas estructurales a un lugar secundario» (1979: 50).

Blumer se sitúa a la cabeza de los que critican este «determinismo sociológico [por el que] se analiza la acción social de las personas como actos construidos por ellas a partir de su interpretación de las situaciones en las que se encuentran» (1962/1969: 84). Este enfoque sobre los efectos constrictivos de las grandes estructuras sociales condujo a los sociólogos tradicionales a formular una serie de supuestos sobre el actor y la acción que diferían considerablemente de los de los interaccionistas simbólicos. En lugar de considerar a los actores como personas que definen activamente sus situaciones, los sociólogos tradicionales suelen reducir a los actores a «robots sin inteligencia en el nivel societal o grupal» (Mannis y Meltzer, 1978: 7). En un esfuerzo por apartarse del determinismo implícito en esa postura que considera a los actores como robots, los interaccionistas simbólicos adoptan una perspectiva harto diferente de las grandes estructuras sociales, perspectiva que Blumer desarrolló competentemente<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Aunque Wood y Wardell (1983) reconocen que Blumer adopta esta perspectiva, afirman que Mead carecía de «sesgo estructural». Véase también Joas (1981).