

## Los marcos de la experiencia

### The Frames of Experience

*Aquiles Chihu Amparán\**

#### RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo analizar el concepto de marcos de la experiencia en Goffman y demostrar su importancia como perspectiva teórico-metodológica en las ciencias sociales y humanidades. Con este propósito, se revisó la obra *Frame Analysis* y los aportes de especialistas como Halbwachs, Bartlett, Bateson y Bourdieu, en distintas disciplinas.

PALABRAS CLAVE: Goffman, *frame analysis*, esquemas, memoria colectiva, *habitus*.

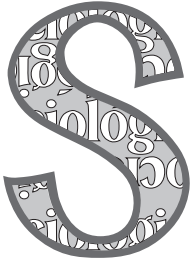
#### ABSTRACT

The aim of this article is to analyze Erving Goffman's concept of frames of experience and to show its importance as a theoretical-methodological perspective in the social sciences and the humanities. With this in mind, the author reviews the work *Frame Analysis* and the contributions of specialists like Halbwachs, Bartlett, Bateson, and Bourdieu in different disciplines.

KEY WORDS: Goffman, frame analysis, schema, collective memory, *habitus*.

Doy por supuesto que las definiciones de una situación se elaboran de acuerdo con los principios de organización que gobiernan los acontecimientos –al menos los sociales– y nuestra participación subjetiva en ellos; *marco* es la palabra que uso para referirme a esos elementos básicos que soy capaz de identificar. Esta es mi definición de marco. Mi expresión *análisis del marco* es un eslogan para referirme, en esos términos, al examen de la organización de la experiencia (Goffman, 2006:11).

\* Profesor investigador del Departamento de Sociología de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa. Correo electrónico: <chaa@xanum.uam.mx>.



Marco es un concepto que muchos investigadores emplean, pero que muy pocos pueden definir de manera precisa. Aquellos que han intentado conceptualizarlo se enfrentan con la dificultad de los múltiples significados derivados de disciplinas que abarcan desde la sociología, la psicología, la lingüística, la antropología, la comunicación política, los movimientos sociales, los medios de comunicación y las campañas electorales. En estos trabajos, los distintos investigadores se han referido al concepto de marco con varios nombres. En la psicología cognitiva se le ha definido como esquema (*schemata*) o guión (*script*); en la lingüística como estructuras de expectación; en la comunicación política se le ha dado el nombre de segundo nivel de la *agenda setting*; ha recibido también el de *frame* en la inteligencia artificial, la lingüística cognitiva, la sociología, los movimientos sociales y las campañas electorales.

A pesar de su omnipresencia en las ciencias sociales y humanidades, el análisis de los marcos enfrenta varias dificultades y carencias. En primer lugar, constituye un ejemplo de conceptualización fragmentada. Falta un consenso sobre qué se entiende por marcos y cómo se pueden encontrar en un texto. Se trata de un término ampliamente aceptado y desarrollado en varias disciplinas y desconocido o desacreditado en otras, lo cual no demuestra una carencia o debilidad teórica, sino la falta de intercambio de conocimiento científico entre disciplinas y campos de estudio. Ante estas dificultades, el objetivo del presente trabajo es contribuir a que el análisis de

los marcos adquiera estatus teórico-metodológico, por la vía de agrupar las distintas perspectivas que, de otra manera, permanecerían fragmentadas. En lugar de que el paradigma de la teoría de los *frames* continúe fracturado, es de nuestro interés realizar una síntesis interdisciplinaria que despierte su potencial latente. Debido a la confusión que ocasionan las distintas definiciones, perspectivas y contextos, propongo utilizar el concepto de marco o *frame* como el término que integra y expresa la idea general que subyace en el *frame analysis* o análisis de los marcos.<sup>1</sup> Se trata de realizar una síntesis integradora en el concepto de marcos o *frames*, definidos como marcos de pensamiento, marcos de discurso, esquemas cognitivos y esquemas lingüísticos que permiten a los individuos percibir, interpretar y comunicar sus concepciones sobre la realidad.

## HALBWACHS

En 1925, en su libro *Les Cadres sociaux de la mémoire*, Maurice Halbwachs introdujo por primera vez a las ciencias sociales el concepto de memoria colectiva. Al acuñar este término, realizaba una novedosa y original contribución en la medida en que, por costumbre, se hablaba de la memoria de un individuo, pero no de la de un grupo.

<sup>1</sup> Como indica Teresa Sádaba: “El *frame* para Goffman es tanto un marco como un esquema. Un marco que designa el contexto de la realidad y un esquema o estructura mental que incorpora los datos externos objetivos. Marco y esquema serán las dos acepciones que se consideren separadamente por quienes desarrollan más adelante la teoría del *framing*. En Goffman, la integración de estos dos conceptos en el de *frame* hace que no se pueda dar una traducción unívoca del término. En él se agregan dos niveles, el individual y el social, puesto que una misma realidad adquiere significaciones particulares para quienes la observan, pero también existe un significado común sobre ella. Siempre que un individuo ‘enmarca’ una situación, lo hace utilizando esquemas. La organización de la experiencia [...] por marcos sociales y esquemas mentales, fusionados en los *frames*” (Sádaba, 2008: 33).

Maurice Halbwachs es conocido porque su obra gira en torno al concepto de memoria colectiva. Quiero rescatar y reconstruir otro concepto que me parece de igual o mayor relevancia. Me refiero al de marco, que introduce en su libro *Los marcos sociales de la memoria*. Cuando este autor habla de marcos se refiere a marcos de grupos. En lugar de concebir a la memoria únicamente como una facultad del individuo, en esta obra expone la idea de que existe una memoria individual y una memoria social. También considera que la memoria es adquirida, evocada, localizada y reconocida socialmente; desde su perspectiva, recordar es establecer un vínculo con los marcos colectivos de referencia que sitúan a la memoria en coordenadas en el tiempo y en el espacio. Los grupos poseen memoria, que aseguran su identidad y permanencia. Estas memorias colectivas consisten en reconstrucciones y no en simples recolecciones, de tradiciones, ideas e imágenes derivadas de experiencias concretas en el presente. Para Halbwachs la memoria se presenta en dos niveles, uno individual y otro colectivo. En el primero, los individuos siempre usan marcos sociales para recordar. En el segundo nivel considera la memoria colectiva de los grupos a los cuales pertenece el individuo: la familia, la clase social, el religioso.

Para él esta última es una reconstrucción del pasado, la adaptación de la imagen de la tradición a las creencias y necesidades espirituales del presente. El concepto de memoria colectiva guarda estrecha relación con las nociones de tiempo y espacio. Como consecuencia de los marcos temporales como las fechas, las memorias son ubicadas y evocadas. El tiempo matemático y abstracto no le sirve a la memoria colectiva; para cada grupo social el tiempo tiene un significado diferente, no es lo mismo el calendario escolar que el religioso; tampoco los es el calendario agrícola que el industrial. Las memorias de un grupo pueden ser enmarcadas en un tiempo continuo, cuantificable. La memoria colectiva encuentra su esencia en las experiencias de vida de los antecesores, el pasado vive en los testimonios y tradiciones, de tal manera

que es una imagen reconstruida con elementos del presente. A diferencia de la historia que es una pintura de eventos sincrónicos, la memoria colectiva es el reflejo de las tradiciones, emana de la conciencia e identidad del grupo, y posee una dimensión espacial. Un grupo deja su huella en el espacio que ocupa, y éste tiene un especial significado para el grupo. Así, las memorias tienen su soporte en imágenes espaciales: casas, calles, barrios. La memoria se encuentra vinculada al espacio en el que localiza puntos de apoyo para situar los acontecimientos.

Los grupos forjan sus identidades vía marcos de la memoria colectiva (mitos, rituales, símbolos). El recuerdo es una reconstrucción del pasado con ayuda de datos tomados del presente, y preparada con otras reconstrucciones realizadas en épocas anteriores. El tiempo sirve para enmarcar los recuerdos. La identidad de un grupo se construye a través de narrativas y tradiciones con la finalidad de otorgar a sus miembros un sentido de comunidad y mantener los lazos que los mantienen unidos. El grupo social es una comunidad imaginada; los mitos, rituales y símbolos son vehículos de la memoria colectiva.

El concepto de marco en Halbwachs nos lleva a considerar que los marcos sociales constituyen un proceso de construcción simbólica de identificación-diferenciación en relación con un grupo de referencia. Se trata de un proceso identificador a través del cual las colectividades crean distinciones, establecen jerarquías y elaboran reglas de inclusión y exclusión. Los marcos sociales cumplen tres funciones: de ubicación, de selección y de integración. A través de la función locativa, el individuo se coloca en el interior de un campo simbólico con el cual define la situación en la que se encuentra y traza las fronteras que delimitan el territorio del sí mismo (*self*). Mediante la función selectiva, una vez que ha definido las fronteras y los contenidos de la situación, se encuentra en condiciones de ordenar sus preferencias y de elegir unas alternativas y descartar otras. Con la función integrativa articula el pasado, el presente y el futuro en su biografía.

## BARTLETT

La memoria, además de recordar y recuperar información, incluye otros procesos mentales como la decodificación y el almacenamiento de información. También constituye un sistema cognitivo que procesa, almacena y nos permite recordar nuestro conocimiento general acerca de la historia del mundo pasado y actual.

La psicología cognitiva se ha ocupado de analizar cómo la gente percibe, comprende y recaba información sobre la historia pasada y contemporánea. Los estudiosos de esta disciplina piensan que la memoria consiste en un proceso cognitivo que descansa sobre el conocimiento del mundo a través de los esquemas (*schemas*). Uno de los mayores campos de estudio de la psicología cognitiva ha sido el de los esquemas como modelos cognitivos humanos. El concepto de esquema (*schema*) tiene sus orígenes en la obra del psicólogo inglés Frederick Bartlett, quien lo emplea en su libro *Remembering* (1932). En sus trabajos sobre la memoria, demostró que la forma en que los individuos recuerdan está determinada por sus experiencias pasadas. Desde su punto de vista, no es simplemente un proceso de almacenamiento de los estímulos percibidos, sino que consiste en un proceso constructivo: “El pasado opera como una masa organizada más que como un grupo de elementos en que cada uno mantiene su carácter específico” (Bartlett, 1932: 197). Esta masa organizada son los esquemas que cambian y se van desarrollando en función de nuevas experiencias.

Para este psicólogo los individuos se forman una impresión general y ubican los objetos percibidos como parte de cierto esquema, a la vez que complementan los detalles con su conocimiento previo. El concepto de esquema se refiere a las reacciones o respuestas adaptativas de un organismo. Esto significa que en donde quiera que exista orden y una conducta regular es posible una particular respuesta solamente porque está relacionada con otras respuestas semejantes que ya han

sido organizadas. Los esquemas determinan las formas en las cuales somos influidos por reacciones y experiencias que ocurrieron alguna vez en el pasado. En *Remembering*, Bartlett analiza cómo recuerdan las personas y argumenta que los individuos adquieren y tienen recuerdos de material nuevo a partir de las estructuras de conocimiento ya existentes en la memoria. Tales sistemas de memoria fueron denominados por Bartlett esquemas y los define como una organización activa de interacciones o experiencias pasadas, las cuales debe suponerse que siempre operan sobre cualquier respuesta orgánica bien adaptada (Bartlett, 1932: 201). Estos esquemas están abiertos cuando los individuos intentan comprender una nueva historia. Bartlett demostró el rol de los esquemas en la historia del proceso del recuerdo, al implementar el método de una reproducción serial, en la que se les solicitó a los participantes recordar una historia en más de una ocasión, con varios intervalos de retención. Como resultado encontró que las personas tienden a cambiar aspectos de la historia que no concuerdan con su conocimiento del mundo, con la intención de adaptarla de acuerdo con sus expectativas en ese mundo. Y concluye que el principio de memoria es una reorganización o reconstrucción de eventos, y no una exacta reproducción.

En este sentido, los seres humanos son capaces de interpretar eventos y relaciones complejas porque utilizan esquemas, supuestos preexistentes acerca del modo en el que el mundo está organizado. La teoría de los esquemas tiene como punto de partida una concepción cognitiva del individuo en su relación con el mundo. Los humanos son unidades procesadoras de información frente a los estímulos provenientes del mundo exterior. Esta teoría supone la existencia de dispositivos organizadores en los seres humanos que median entre los estímulos y la conducta resultante de la percepción sobre esos estímulos. Así, los esquemas son estos dispositivos organizadores.

En lo básico, el modelo de procesamiento de la información mediante el uso de esquemas consiste en que los seres

humanos siempre se ven confrontados con información nueva (estímulos) proveniente del ambiente circundante. De manera que tratan de acoplarla dentro de un esquema ya existente y que ha demostrado ser útil para interpretar información sobre la misma situación. El modelo tiene dos fases, en la primera se da la emisión y recepción de la información y en la segunda su procesamiento propiamente dicho. Supone que el organismo humano recibe un mensaje proveniente de una fuente externa, el cual contiene un contenido de información referente a una situación o caso. La particularidad de los esquemas es que son estructuras cognitivas, un conjunto de categorías abstractas que pueden llenarse con diversos tipos de fenómenos empíricos. Los esquemas realizan especificaciones acerca de las situaciones concretas, es decir, permiten elaborar una descripción de todos los detalles que componen una situación a partir de cualquier información que se posea sobre ella. ¿Cuál es la dinámica del modelo? El proceso inicia con la recepción del mensaje. En esta fase el agente identifica la fuente y realiza una especificación parcial de la situación a la que se refiere dicho mensaje. De esta manera, queda tipificada la situación como perteneciente a una determinada categoría de eventos externos. Si ya existe un esquema referente a dicha categoría, el agente prueba si la información nueva se acopla lo suficientemente bien a él. Si es así, no se presentan problemas y ésta es interpretada según el esquema preexistente. Si la información nueva no se acopla con el esquema preexistente, entonces como respuesta se puede desacreditar a la fuente de la información nueva con el fin de desvirtuar la credibilidad de esta última y así desecharla, conservando la integridad del viejo esquema sin cambios. O por el contrario, se puede cancelar este último y se hace necesario entonces encontrar uno que pueda acoplarse con la nueva información. Si no existe un esquema previo referente a esa categoría de eventos el agente busca uno que proporcione un acoplamiento satisfactorio para la información nueva. En este proceso de búsqueda dos resultados son posibles: si fracasa,



el proceso termina sin que se produzca ninguna interpretación de la información. Si es exitoso, el esquema se utiliza para llevar a cabo la interpretación. Una vez obtenido y elegido un esquema que acople satisfactoriamente la información se produce la especificación completa de dicha información. Es decir, el evento es interpretado de acuerdo con el esquema elegido.

## BATESON

El concepto de *frame* fue introducido por primera vez por el antropólogo Gregory Bateson en su artículo *A Theory of Play and Fantasy* (1954) al tratar de explicar el fenómeno de la comunicación. Demostró que toda forma de comunicación, verbal o no verbal, no puede entenderse sin un marco de referencia en relación con un mensaje metacomunicativo, o metamensaje. Al observar a dos animales jugar, notó que únicamente con referencia al metamensaje “esto es un juego”, un animal podía entender el movimiento hostil de otro sin la intención de agresión que el movimiento hostil denotaba.

Bateson utilizó el concepto de *frame* psicológico para designar el límite de un conjunto de mensajes o acciones con sentido. Desde su punto de vista, son cuatro los usos y funciones de los *frames*. Primero, los *frames* psicológicos son excluyentes; es decir, al incluir ciertos mensajes en un *frame*, otros son excluidos. Segundo, los *frames* psicológicos son incluyentes, al excluir ciertos mensajes en un *frame*, otros mensajes son incluidos. Es como el marco alrededor de una pintura, si lo consideramos como un mensaje cuya intención es la de ordenar y organizar la percepción del observador. Así, el marco dice: presta atención a lo que está adentro y no te fijas en lo que está afuera. Tercero, los marcos psicológicos están relacionados con lo que llamamos premisas. El marco de la pintura le dice al observador que no debe emplear el mismo tipo de pensamiento al interpretar la pintura que el que debe

de usar al interpretar el papel tapiz de la pared fuera del marco. Cuarto, un marco es metacomunicativo. Todo mensaje que explícita o implícitamente defina un marco, *ipso facto* da instrucciones o ayuda al observador en sus intentos por comprender los mensajes incluidos en el marco. Cada mensaje metacomunicativo o metalingüístico define, explícita o implícitamente, el conjunto de mensajes sobre los cuales comunica; cada mensaje metacomunicativo es o define un marco psicológico.

El proceso de demarcar fronteras alrededor de un objeto, tema, problema o controversia significa el sentido literal de *frame* o marco, como algo que rodea algo más, ya sea una pintura o una ventana (el establecimiento de fronteras para describir mecanismos de inclusión y exclusión, o juicios de frontera). En el arte, un marco es un accesorio que rodea una pintura. En la fotografía y en el cine, la imagen es producida y limitada por un marco. El enmarcado o encuadre consiste en la acción de enmarcar dentro del campo visual del objetivo de una cámara fotográfica o cinematográfica los elementos seleccionados. Según el modo de enmarcar o encuadrar a una persona se le podrá ver el cuerpo entero, la mitad o solamente la cara. Como objeto material, el cuadro cumple la función simbólica de señalar la pintura, la fotografía o una película de cine como una obra de arte, separada y aislada del mundo por una frontera visible. De manera que el marco o cuadro define lo que es la imagen y lo que está fuera del campo visual. También constituye la construcción de un significado a través de un proceso de inclusión-exclusión; por ejemplo, en el caso de una fotografía se destacan algunos elementos (que quedan en el cuadro) y se suprimen otros (que quedan fuera del cuadro). Las palabras encuadrar y encuadre surgen con el cine para representar el proceso mental y material mediante el cual se obtiene una imagen en un determinado campo desde cierto ángulo. En el cine, el oficio de encuadrador lo desempeña la persona que a través de la cámara verifica el encuadre.

Por lo que se refiere al proceso metacomunicativo, Bateson distingue al menos tres niveles lógicos diferentes en la comunicación. El primero es el denotativo (“el gato está sobre el tapete”); el segundo es el metalingüístico (“el sonido verbal: gato, representa cualquier miembro de una clase tal y cual de objetos”), y el tercer nivel, que se llama metacomunicativo (“esto es juego”). Por otra parte, descubrió que los animales, en el más alto nivel de la escala evolutiva, y los humanos, poseen la capacidad de comunicarse simultáneamente en dos o más niveles de abstracción. A este fenómeno lo denominó metacomunicación, es decir, una comunicación que le dice al receptor del mensaje cómo interpretarlo. El metamensaje es un indicador y marcador de contexto, es un mensaje que clasifica acciones u otros mensajes. Para explicar este proceso de significación, el alumno de Bateson, Stephen Nachmanovitch (2009) pone como ejemplo un perro que se acerca meneando la cola y le da un leve mordisco en el brazo, sin lastimarlo. El movimiento de la cola es el metamensaje sobre el otro mensaje de la mordida. El mensaje *esto es un juego* establece un *frame*. El juego no es el nombre de una acción, sino el de un *frame* para la acción. En otros casos, en el juego de las nutrias o los monos, existe un intercambio de mensajes, lo cual significa que los animales que juegan interactúan en múltiples niveles de organización mental. El juego-pelea de las nutrias constituye la entrega del mensaje de que un ligero mordisco no es una mordida. El mensaje *esto es juego-pelea* indica que eso no es realmente una pelea. El juego es un marco metacomunicativo, una señal implícita (esto es un juego) que establece un contexto interpretativo para una acción subsecuente. El metamensaje es un indicador y marcador de contexto, uno que clasifica acciones u otros mensajes. Lo mismo sucede en nuestra realidad social; por ejemplo, en el teatro el escenario es un marcador de contexto que delimita un espacio separado: no se llama a la policía cuando una persona es asesinada en una obra de teatro.

## LA PRESENTACIÓN DEL *SELF*

La perspectiva del análisis de los marcos se encuentra presente en Goffman desde sus primeras obras, en las que en el estudio de los fenómenos psicosociales se percibe la búsqueda de estructuras a través de las cuales los actores interpretan la realidad y guían su acción. En su primer libro, *The Presentation of Self in Everyday Life* (Goffman, 1959), considera que el escenario es un marco, lo cual permite comprender qué sucede en la escena. Goffman aborda el tema de las técnicas dramáticas que los actores usan para dar a otros una específica impresión de sí mismos o acerca de la definición de una situación. En la obra emplea el concepto de marcos de apariencias (*frameworks of appearances*) para referirse al manejo de las impresiones que los actores emplean para presentar a la audiencia una definición de la situación (Goffman, 1959: 242).

También define la actuación (*performance*) como la actividad de un individuo que ocurre durante un periodo de tiempo marcada por su continua presencia frente a un grupo de observadores y sobre los cuales trata de influir (Goffman, 1959: 22). En su análisis de la presentación de la persona en la vida cotidiana, Goffman considera que el sí mismo de los individuos cuando se presentan en público es el resultado de un proceso denominado manejo de impresiones (*impressions management*), a través del cual los sujetos tratan de utilizar las impresiones que emiten o comunican a los otros en la situación de interacción, con la finalidad de que se formen una imagen del sí mismo, de su *self*, conforme a sus deseos. Una de las impresiones más efectivas en el proceso de construcción del *self* es la de la naturalidad. En efecto, uno de los resultados más valorados del manejo de las impresiones es el de transmitir a los otros que, así como me presento, así como me manejo en público, así es como yo soy naturalmente. Esa imagen que proyecta en los otros es lo que soy de manera esencial. Vester (1989: 191-203) considera que precisamente esa imagen de naturalidad

es, en sí misma, consecuencia de la aplicación de un código de naturalidad. Las diversas impresiones que forman en conjunto la expresión de un *self* (gestos, posturas, maneras de hablar, contenido del habla, etcétera) en sí mismas están codificadas, dentro de sistemas de significado. En otras palabras, los gestos y posturas de las personas no son, en sí mismas, meras acciones físicas, sino verdaderos signos, que emiten significados a quienes los observan. Uno de los códigos más importantes utilizados en la presentación del *self* consiste en una serie de oposiciones binarias. Interpretamos los gestos que expresan al *self* 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 *self*. Los códigos son objetos culturales que existen independientemente de la conciencia y el pensamiento individuales de los agentes. Mediante dichos objetos, el *self* se organiza.

El *self* alcanza a constituirse porque existen marcos (o códigos) que estructuran la experiencia social de los agentes en términos de oposiciones binarias. Mediante estas últimas, los actores organizan su *self* según las oposiciones principales: asumir un comportamiento masculino, frente a uno femenino; o un gesto natural, frente a uno simulado. El marco mediante el cual un *self* se expresa y es interpretado puede denominarse código de significación, y permite al participante en la interacción social leer la expresión personal como un signo de la identidad de la persona. Dicho código determina qué expresiones y gestos realizados por la persona y qué información revelada por ella han de ser tratados como significativos. Con la ayuda de este código uno puede esperar recibir información sobre la naturaleza sustancial de la persona y leer la expresión como un signo esencial. El código de significación también presiona a las personas para que aparezcan como espontáneas en los encuentros sociales. Mediante este marco, se percibe que la autenticidad de la identidad de un individuo es el resultado, no de una ontología natural, sino del manejo adecuado de una estructura de símbolos codificados.

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, los mundos físico y mental se ven poblados 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 persona siente hacia dónde debe dirigirse en busca de apoyo, y en donde ubicar los centros de poder que deben 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.

Goffman también analiza los rituales de la vida cotidiana. El objeto sagrado primario en éstos es el “sí mismo” (*self*), que es representado socialmente mediante rituales realizados en los escenarios (*front stages*). Esas representaciones son sostenidas a través de un trabajo oculto de ensayo en los bastidores (*back stages*) de los escenarios sociales, que se localizan en todos aquellos espacios en los cuales se pueden realizar representaciones públicas de la acción social: las calles, las filas, los restaurantes, las escuelas. Los bastidores normalmente se identifican con espacios asignados al despliegue de actividades privadas: la casa particular, los dormitorios. En el área de bastidores los actores realizan los aspectos menos impresionantes del *sí mismo*; en ellos se preparan para salir al escenario y también son el lugar donde 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, los rostros, las 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 orientada, en gran medida, a la protección de estas autodefiniciones. El código ritual, por ejemplo, en las conversaciones, 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 mediante acuerdos temporales. Para Goffman, los individuos no poseen un sí mismo antes de la interacción, sino que la interacción los impele a tener un sí mismo, a actuar como si lo tuvieran. La sociedad los fuerza a presentar una imagen de sí mismos. Este sí mismo es real sólo como símbolo; se trata de un concepto utilizado 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.

Los códigos del *self* son microestructurales; sin embargo, se incrustan dentro de un marco más amplio de significación que es la cultura. Y el elemento que permite explicar el vínculo entre los códigos microestructurales y las macroestructuras culturales es el ritual. En su estudio del orden de la interacción, Goffman descubrió que la interacción social está llena de rituales y que son éstos los que permiten entender cómo los códigos microestructurales están vinculados con las macroestructuras culturales. Al igual que Durkheim, Goffman enfoca su atención en los signos utilizados en el ritual. Para el primero, lo más importante de los rituales era el papel que desempeñaban en el mantenimiento del orden moral de las sociedades

primitivas, el cual es un universo simbólico en el que se hallan codificados los signos de lo sagrado y de lo profano. Mediante los rituales ese universo simbólico es representado para una audiencia que, de esta manera, adquiere el conocimiento de los códigos que regulan esas relaciones entre lo sagrado y lo profano. La sociedad tiene que garantizar la obediencia a los códigos mediante la imposición de reglas, normas 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 vida cotidiana. Los rituales poseen rasgos de formalidad y un tipo de orden litúrgico, mismo que indica que tienen un código que organiza la estructura de las acciones dentro del ritual. En los rituales cotidianos, el gesto ritual funciona como un signo. El gesto ritual significa la posición espacial o la posición social de quien lo ejecuta. El gesto, así, se vincula con el orden social. Para Goffman, el orden ritual de una sociedad hace referencia al sistema cultural de marcos, es decir, a los códigos o claves de transformación o transcripción de significados culturales.

### **MARCOS DE REFERENCIA PRIMARIOS**

En su última obra, *Frame Analysis* (2006), Erving Goffman retoma el concepto de *frame* de Bateson, en el sentido de que cada mensaje metacomunicativo define, de manera explícita o implícita, el conjunto de mensajes sobre los cuales comunica; es decir, cada mensaje metacomunicativo es o define un marco psicológico. Goffman considera que con la finalidad de interactuar y comunicarse en una particular situación, las personas deben enmarcar sus experiencias con el propósito de darles significado. De tal manera, los mensajes que un sujeto recibe en una comunicación sugieren cierto marco a partir del cual es posible comprender la situación. Una vez que los individuos escogen un marco, la interpretación de la acción está determinada por ese en específico. El marco sirve para evaluar los mensajes que contiene.



Los marcos constituyen herramientas conceptuales para analizar franjas (*strips*) de actividad de la vida cotidiana, las cuales representan el material empírico al cual se le aplica el análisis de los marcos. El concepto de franja se emplea para referirse a una fracción de actividad y secuencia de acontecimientos. En la vida cotidiana los individuos se enfrentan a definiciones de la situación, pero sin crearlas; los actores sociales se encuentran con situaciones ya definidas por su entorno, su cultura. En la tarea de definir esas situaciones las personas recurren a los marcos.

Goffman argumenta que los seres humanos enmarcan los objetos sociales y naturales con la finalidad de organizar su entendimiento y como guías para la acción social. El análisis de los marcos forma parte de un paradigma en las ciencias sociales que estudia la acción social, y su estructuración como *frame*, campo o espacio que a la vez permite comprender el sentido, dirección, orientación e intencionalidad de esa acción. Cada cultura y sociedad estructuran marcos de referencia, de acuerdo con su momento histórico y sujetos a cambios y alteraciones, como sucede en los procesos revolucionarios. Si para Bateson los *frames* califican el mensaje que está dentro de ellos, para Goffman un *frame* establece un contexto interpretativo y significativo en el que se desarrollará una actividad. Para este último, un *frame* es un esquema interpretativo que permite a los actores darle sentido a una determinada franja de actividad. Goffman considera que los *frames* son un conjunto de premisas de organización de la experiencia que delimitan y restringen no sólo la comprensión e interpretación de los mensajes, sino también la entera franja de actividad social. En este sentido, los *frames* no sólo actúan como esquemas de interpretación cognitivos y afectivos, sino que también guían la acción. Para él, los mensajes metacomunicativos indicarán la actividad que se desarrollará en un momento particular, así como el conjunto de reglas y expectativas relevantes para esa situación.

En *Frame Analysis*, Goffman trató de establecer los códigos o claves de transformación mediante los cuales, en los rituales

de interacción, se produce el encuentro entre las microestructuras de significado que componen la expresión del *self* y las macroestructuras de significado que conforman la cultura. Toda experiencia humana remite a un marco compartido por un grupo social en una determinada cultura. Cuando los individuos se encuentran en una particular situación y se plantean la pregunta: ¿qué está pasando aquí?, recurren a marcos de referencia para tratar de responderla. Este tipo de marcos son los de referencia primarios (*primary frameworks*) y constituyen esquemas interpretativos que no dependen de ninguna interpretación original previa para darle sentido a la experiencia. Permiten situar, percibir, identificar y etiquetar un sinnúmero de acontecimientos. Existen dos clases de marcos de referencia primarios: los naturales y los sociales.

Los marcos de referencia naturales identifican los sucesos puramente físicos, no dirigidos, ni guiados. En ellos no participa alguna agencia o actor que interfiera de manera causal o intencionadamente. Este tipo de marcos involucran la acción de fuerzas, de leyes de la naturaleza. En ellos prevalece el determinismo natural. Un ejemplo sería la salida del sol.

Por lo que respecta a los marcos de referencia sociales, éstos implican las intenciones humanas, incorporan la voluntad, el esfuerzo y el control de una agencia. Goffman los denomina acciones guiadas, sujetas a criterios de valoración social. Un ejemplo de ellos sería bajar la persiana para protegerse de los rayos del sol. La salida del sol constituye un suceso natural, bajar la persiana de la ventana para impedir que entren los rayos del sol representa una acción guiada. Un huracán es un fenómeno natural, la reconstrucción a causa de la devastación que provoca constituye un marco de referencia social. La diferencia entre una acción guiada y un acontecimiento natural es el propósito. Se trata de una distinción del mundo en términos de eventos naturales y actos guiados.

Los actos de la vida cotidiana resultan comprensibles sobre la base de algún marco de referencia social. Se trata de una correspondencia entre la percepción y la organización y

estructuración de lo percibido. Los marcos de referencia sociales de un determinado grupo social constituyen un elemento central de su cultura, y están formados por su sistema de creencias o cosmología. No obstante, los individuos muestran resistencia a cambiar de marcos de referencia. Los marcos sociales son marcos cognitivos que nos dejan interpretar acontecimientos en los cuales los seres humanos son responsables. También son esquemas interpretativos que permiten identificar, localizar, percibir y clasificar un número infinito de eventos. Por otro lado, esbozan un mundo de significados y dotan a las personas de códigos para interpretar y comunicar los significados de la realidad que experimentan. Los marcos sociales se conforman por las intenciones, sentimientos y motivos de los actores, e implican una acción cognitiva, mental.

## MARCOS DE REFERENCIA SECUNDARIOS

Además de los marcos de referencia primarios existe un segundo tipo: los marcos de referencia transformados, que Goffman define como aquellos en los que una situación, aun cuando presenta semejanzas con la del marco primario, adquiere un significado distinto. Existen dos clases de marcos transformados: los códigos (*keys*) y las fabricaciones (*fabrications*).

En los *keys* todas las personas que participan en el suceso están conscientes de la transformación del marco, es decir, conocen que están ante la copia del modelo y no ante el original. Ejemplos son el de las nutrias jugando a pelear; el de dos amigos que pelean en broma; una orquesta que ensaya un concierto. Las nutrias comunican que están jugando; los amigos saben que juegan, y la orquesta que está ensayando. El código es una transformación que no se oculta. Las señales o mensajes metacomunicativos, que Goffman llama códigos, constituyen un canal comunicativo que corre paralelamente al mensaje lingüístico sin interrumpirlo, dotándolo de

nuevos significados. Denomina códigos, claves o modulaciones al proceso en el cual un marco particular es invocado. Mediante esta analogía musical se decide en qué clave el marco es interpretado. Los códigos constituyen específicas claves o modulaciones de lenguaje que señalan o construyen el marco que rodea un evento comunicativo en particular. Son el conjunto de convenciones mediante las cuales una determinada actividad, una vez interpretada a la luz de un marco primario, es transformada en un modelo de esta actividad, pero visto por los participantes como algo distinto.

Un código (*key*) es un conjunto de convenciones mediante las cuales se produce la transformación de un marco de significado primario, con el fin de producir nuevas claves o modulaciones (*keyings*) que dan como resultado novedosos tipos de acción social. Goffman presenta cuatro códigos clave o modos básicos que pueden ser típicos de las culturas contemporáneas. La primera clave se denomina *simulación*, mediante la cual se produce la imitación de actividades o eventos serios, a manera de juego o diversión, para entretener a la audiencia que observa sus acciones. Ejemplos de simulación son los juegos, los sueños y los guiones dramáticos. El marco de simulación es esencial para las industrias culturales en las sociedades actuales (el cine, la publicidad), pero también para la política contemporánea (las campañas políticas). La segunda se denomina *competencia*, cuyas actividades en la vida social de hoy día se fundamentan etológicamente en los instintos de agresión animal. Mediante el marco de significado de la competencia, la agresión es canalizada y ritualizada. Una multitud de signos son utilizados para demarcar las fronteras de la competencia, de tal manera que lo que ocurre al interior de este tipo de marco no puede considerarse como una verdadera agresión, sino como un juego o, en todo caso, como algo que no ocurre en serio. El caso más típico del funcionamiento de este marco lo constituye el boxeo, en donde la disposición espacial del *ring*, la presencia de los jueces, la división temporal de los episodios de combate, contribuyen a señalar tanto a los participantes,

como a la audiencia, que lo que ocurre no es una pelea de verdad, sino una verdadera competencia. La tercera clave se denomina *ceremonial*, mediante la cual un evento es reconvertido en su significado; y más aún, es mediante el marco del ceremonial que muchas actividades adquieren su significado. Por ejemplo, las que giran en torno a una ceremonia de matrimonio pueden ser consideradas, fuera del marco ceremonial, como sin sentido, ni conexión lógica, pero en la medida en que el ceremonial les otorga una unidad (la de simbolizar la unión social entre dos personas que así pasan a formar parte de la comunidad de las familias que conforman a una sociedad), las actividades que giran en torno a ella adquieren sentido. La cuarta es la de las *recreaciones técnicas*, con la cual Goffman se refiere a todas aquellas tareas de aprendizaje para el manejo de habilidades técnicas. Un conjunto de actividades en la vida moderna sólo pueden ser comprendidas si se les coloca dentro de este marco de interpretación; se trata propiamente de labores de ensayo que contribuyen a que los actores se desempeñen más efectivamente en la vida real. Lo más importante de estas acciones es que mediante su aplicación contribuyen a formar, en los actores que las llevan a cabo, nuevas estructuras de significado, o novedosos marcos, a partir de los cuales pueden enfrentarse de un modo efectivo con las situaciones de la vida real. De hecho, mediante la práctica continua, los agentes no sólo adquieren una destreza técnica, sino las disposiciones cognitivas y los marcos de significado que les permiten identificar, en la realidad exterior, los momentos en que esas habilidades técnicas han de ser desplegadas.

En un marco transformado, los participantes en la situación son conscientes de la transformación del marco; es decir, saben que están ante la copia y no ante el modelo. Por ejemplo, los músicos en un ensayo saben que no se encuentran en un concierto. Los códigos (claves o modulaciones) constituyen una transformación del marco que se lleva a cabo con el conocimiento de todos los participantes en la situación o evento; es una transformación que no se oculta.

Otro tipo de transformación del marco es el de las fabricaciones (*fabrications*), en la cual el cambio no es percibido por una parte de los participantes. En las fabricaciones, los actores no son conscientes de la transformación del marco, creen que están ante el modelo original cuando en realidad se encuentran frente a una copia. La fabricación es un marco transformado que se oculta. En esto radica la diferencia entre estos dos tipos de marcos transformados: las claves o *keys* son una transformación que no se oculta, mientras que las fabricaciones son una que sí se encubre. Para Goffman, estas últimas revelan las acciones de los individuos destinados a manipular la actividad con el objetivo de falsear los acontecimientos, de manera que, de un lado, tengamos a los embaucados y engatusados y, del otro, a los timadores e impostores. En los marcos fabricados se engaña a una parte de los participantes, en ellos no se dan actividades francas.

## **HABITUS**

Analizando los orígenes cognitivos del *habitus* en Pierre Bourdieu, Lizardo (2004) distingue dos usos del concepto: como una estructura perceptual y clasificatoria, y como una estructura generadora de acciones prácticas. Para Lizardo, Bourdieu recupera de Piaget el concepto de estructura (cognitiva) psicológica. De esta manera, puede apreciar el sentido en el cual el *habitus* es una estructura estructurada, y cómo la intersección de campo y disposiciones interiorizadas en el *habitus* constituye mucho más que el punto de contacto entre agencia y estructura; se trata, más bien, de dos órdenes estructurales (objetivo e interiorizado) ontológicamente distintos pero estrechamente ligados. El conocimiento consiste en estructuras cognitivas que ayudan a transformar y a su vez son transformadas por el ambiente. El conocimiento siempre es social, práctico y tiene sus cimientos en la acción, y no es individualista, o meramente cognitivo en el sentido simbólico represen-

tacional. Bourdieu (1977: 95) habla del *habitus* como la matriz de percepciones, apreciaciones y clasificación para la acción. Para Piaget, el proceso dialéctico de interacción entre el individuo y el medio ambiente se encuentra gobernado por bloques de conocimiento preexistentes que la persona aporta en la interacción. Este conjunto de experiencias acumuladas, de dos tipos, de categorías y de procedimiento, definen la percepción y a la vez son definidas por los nuevos estímulos del ambiente externo. Al mismo tiempo, es posible utilizar representaciones previamente desarrolladas del ambiente y esquemas de acción elaborados para enfrentar experiencias pasadas y nuevas situaciones.

El *habitus* es un conjunto de esquemas objetivados. Bourdieu es un estructuralista y un constructivista. Como estructuralista, da a entender que en la sociedad existen estructuras objetivas independientes de la voluntad de los individuos, que determinan y orientan sus prácticas y representaciones. Como constructivista, considera que existen actores que son agentes de su propio destino a través del *habitus*. Mientras que al terreno de las estructuras le corresponden los campos, al del constructivismo le son propios los *habitus*.

De acuerdo con Bourdieu, el *habitus* es un sistema de definiciones adquirido inicialmente durante la niñez en el hogar como resultado de prácticas conscientes e inconscientes de los familiares. Es consecuencia de la familia, la posición de clase, el estatus, la educación, la ideología y los gustos derivados de la historia individual. El *habitus* es historia corporeizada, internalizada como segunda naturaleza; es la presencia activa de todo el pasado del cual uno es producto. Para Bourdieu los *habitus* son esquemas de percepción y de acción. Consisten en disposiciones adquiridas, propias y comunes a los actores que pertenecen a un campo en particular. Este concepto denota el carácter, la condición del cuerpo, estilos de vestir, disposiciones, estados de sentimiento. El *habitus*, o hábito, constituye los sistemas incorporados de disposiciones o predisposiciones socialmente adquiridos. Estas disposiciones

clasificadoras se manifiestan a través de la apariencia externa, las opiniones, la conducta, la postura corporal, las maneras de caminar y de sentarse.

El *habitus* es un principio generador y unificador que re traduce las características de una posición social en un estilo de vida. Existe en la cabeza de los actores, en sus prácticas sociales, en la interacción, en la conducta y en las maneras de hablar y de hacer cosas. A la vez, es el sistema de esquemas adquiridos que funcionan en estado práctico como categorías de percepción y de apreciación o como principios de clasificación al mismo tiempo que como principios organizadores de la acción. El *habitus* es el proceso mediante el cual lo social es interiorizado en los individuos y permite que las estructuras objetivas concuerden con las subjetivas. El sistema de hábitos constituidos desde la infancia tiene su origen en estructuras objetivas que generan prácticas individuales y esquemas de conducta que se traducen en acciones.

El *habitus* es el resultado de las diferencias, al tiempo que contribuye para establecer distinciones visibles para los demás actores. De esta manera, ayuda a sostener la diferenciación social en las prácticas sociales. En este sentido, los *habitus* establecen prácticas que, a su vez, reflejan y constituyen esquemas clasificatorios, principios de división del mundo social. A estos esquemas Bourdieu los llama formas simbólicas o categorías sociales de percepción. Estos *habitus* establecen signos distintivos, un trabajo simbólico que resulta crucial para la reproducción de las relaciones de dominación, en la medida en que transforma la diferencia en distinción. La distinción es la forma simbólica y legitimizada de la desigualdad, ya que estructura las percepciones de los actores de tal modo que las diferencias son vistas como algo natural y evidente.

El *habitus* es el proceso mediante el cual lo social es interiorizado en los individuos y permite que las estructuras objetivas concuerden con las subjetivas. Sistema de hábitos cons-



tituidos desde la infancia. El generado por las estructuras objetivas genera prácticas individuales, esquemas de conducta que se traducen en acciones.

Para Bourdieu lo que produce el orden, no como un modelo objetivo de relaciones objetivas, sino como realidad social vivida por los actores, son las prácticas. Es a través de éstas que los actores perciben la existencia de un orden en el mundo social, y por las cuales ese mismo orden es continuamente actualizado. Por ello, el principio de producción del orden observado no es otro que el principio generador de las prácticas, el *habitus*. En este sentido, el *habitus* es un sistema de disposiciones durables y transportables producidas por las estructuras constitutivas de un medio ambiente particular. Este sistema de disposiciones se constituye en el principio de la generación y estructuración de las prácticas y representaciones. También es una estructura estructurada (es decir, condicionada por las condiciones sociales objetivas) que está predispuesta a funcionar como una estructura estructurante (o sea, como el principio que modela las prácticas de los actores, acordes con las condiciones sociales objetivas de las cuales es producto el *habitus*). En esta frase se condensa el carácter circular del *habitus*: es producto de unas condiciones de producción, mismas que a su vez existen porque los actores las crean en sus prácticas, que son generadas por el *habitus*. El peso del pasado se encuentra en los actores en la forma de *habitus*, quienes no se orientan por expectativas al futuro, sino por las disposiciones, producto de la historia de la colectividad en la que están insertos. El *habitus* es un sistema de disposiciones que no son elegidas por los actores, sino que se les imponen a sí mismos como necesarias. Es un conjunto de esquemas generados por la historia, y como producto de ésta produce las prácticas individuales y colectivas. Las experiencias, depositadas en cada organismo en la forma de esquemas de percepción, pensamiento y acción, tienden a garantizar la conformidad de las prácticas y su consistencia en el tiempo.

## CONCLUSIONES

Para Goffman, las definiciones de una situación se elaboran de acuerdo a *frames* que constituyen los principios de organización que gobiernan los acontecimientos sociales y nuestra participación subjetiva en ellos (Goffman, 2006: 11). Los marcos son las premisas organizativas de la actividad de los actores sociales. Cuestionar ¿cuál es la situación? significa preguntar ¿cuál es el *frame*? Todos los marcos implican expectativas de tipo normativo que se refieren a cuan profunda y plenamente debe estar implicado el individuo en la actividad organizada por el marco. También permiten definir las situaciones de interacción y la estructura de la experiencia que tienen las personas en la vida social: en realidad no se define sólo la significación de los episodios de la vida cotidiana, sino también el tipo de implicación requerido por ellos. Definir una situación implica también establecer los modos apropiados de participar en ella: no es solamente dar un sentido a lo que está pasando sino estar dentro de ello, espontáneamente implicados en lo que ocurre (Wolf, 1979: 42).

Definir una situación quiere decir responder a la pregunta sobre qué está sucediendo; es establecer los límites del comportamiento apropiado, el marco que distingue el episodio y sus contenidos de otras realidades sociales cercanas o parecidas; cualificar a los sujetos según el tipo de rol y personaje que encarnan en esa ocasión. Significa identificar una cierta estructura de interacciones, expresiones, comportamientos, expectativas y valores, como adecuados a los sujetos en aquel momento. Definir la situación es estipular el significado del encuentro. El marco con el cual cada actor social encuadra las secuencias de actividad. Situaciones sociales, los actores que participan, los roles que encarnan, las finalidades propuestas, el grado de compromiso, el interés. Definir la situación significa identificar qué estructura dar a la interacción (Wolf, 1979: 35-36).

Considerando que los marcos son recursos cognitivos que organizan el significado atribuido a una situación al tiempo que disponen la participación en ella, resulta interesante la definición de Isaac Joseph, que resalta tanto su función cognitiva como práctica: “Un marco es un dispositivo cognitivo y práctico de atribución de sentidos, que rige la interpretación de una situación y el compromiso en esta situación, ya sea que se trate de la relación con otro o con la acción en sí misma” (Isaac, 1999: 63). “Marco (*frame*): dispositivo cognitivo y práctico de organización de la experiencia social que permite comprender lo que nos ocurre y tomar parte en ello. Un marco estructura tanto la manera como definimos e interpretamos una situación como la forma en que nos comprometemos en un curso de acción” (Isaac, 1999: 119).

Los marcos ya existen en la memoria cultural de los actores. En consecuencia, conocer algo es más bien reconocerlo, incluirlo dentro de alguno de los marcos que componen el bagaje cultural de cada individuo. Por lo tanto, los individuos sólo pueden percibir algo que de alguna forma esté asociado con sus conocimientos anteriores. De manera que la cultura constituye una reserva de marcos, y decidir cuáles son utilizados depende de la cultura específica del emisor y del receptor de los mensajes del discurso. Los datos que se acoplen con dificultad a los marcos del individuo serán sometidos a una descomposición selectiva; los que lo hagan al marco fácilmente serán tomados en cuenta; mientras que los huecos que resulten se llenarán añadiendo elementos que correspondan al marco. Un mismo conjunto de datos puede acoplarse a diferentes marcos. Según sea el marco seleccionado, diferentes características del objeto o evento se volverán visibles o relevantes y otras quedarán ocultas. Un marco es una estructura predefinida (en el sentido de que ya pertenece al conocimiento del mundo que posee el receptor) que permite el reconocimiento y orienta la percepción. Es una estructura de percepción seleccionada dentro de las que existen en la memoria, que se utiliza cada vez que el actor se enfrenta a

una nueva situación. El marco incluye no sólo una síntesis de los componentes del objeto o evento, sino también hechos relacionados, antecedentes y consecuencias. Los marcos no sólo permiten la percepción en su forma más simple en el sentido de una mera recepción de estímulos externos. El empleo de un marco en el discurso no nada más describe un objeto, sino que construye una escena que va más allá del objeto en sí mismo, conectándolo con otros objetos. El discurso es el espacio en el que se llevan a cabo los esfuerzos por definir la realidad pública de manera que alcance una validez colectiva. Los marcos son las herramientas utilizadas en dichos esfuerzos.

El *framing* cognitivo se refiere al proceso de interpretación del significado y provee las bases para reflexionar sobre el hecho de que todo lo que se encuentra dentro de las fronteras de nuestra conciencia puede ser interpretado mediante distintos sistemas de referencia. Bateson (1955) ponía el ejemplo de dos monos que observó mordiendo en el zoológico. Aunque la mordida era semejante a las observadas en peleas reales, era obvio que en este caso se trataba de sólo un juego. Los animales estaban intercambiando signos que les permitían distinguir cuando una mordida era enmarcada como juego o como una pelea en serio. Mientras que el primer proceso es de comprensión e interpretación, el segundo comprende la construcción de significado y la producción de signos. Esto nos permite distinguir entre un proceso cognitivo y un proceso semiótico del *framing*. En la distinción entre *framing* cognitivo y *framing* semiótico podemos decir que es posible descifrar e interpretar algo sin expresar nada acerca de ello. Asimismo, si bien la interpretación es independiente de los procesos semióticos, éstos no lo son de sus fundamentos cognitivos. La distinción entre los dos procesos es necesaria para el análisis del proceso de *framing* desde el punto de vista del observador. En tanto que nunca podemos saber a ciencia cierta cómo la gente interpreta lo que sucede a su alrededor, cualquier análisis nuestro depende de los signos usados en la cons-

trucción de significado. Únicamente los signos son directamente observables, y su significado depende necesariamente de la interpretación. De manera que, cuando tratamos de reconstruir los procesos cognitivos de interpretación dependemos de los procesos semióticos.

El *framing* semiótico se refiere al proceso de construcción de significado a través del lenguaje, o mediante la producción de signos, con la finalidad de inducir ciertas interpretaciones de eventos, hechos y afirmaciones en una audiencia. La construcción de significado describe un proceso semiótico de producción de signos, que incluye el lenguaje, gestos, lenguaje corporal, mímica. La construcción de significado es el proceso de producción de signos, de tal manera que el conjunto de esos signos indica un sistema de referencia (*frame*) que determina la manera en que alguien interpreta algo: datos, cosas, otros signos y los signos usados, gente, eventos, acciones. Los signos producidos pueden ser lenguaje relacionado con signos, pero también mímica, gestos, modulaciones de voz, lenguaje corporal, vestimenta, y cosas como diagramas, mapas. El *framing* se refiere al proceso de construcción y representación de nuestras interpretaciones del mundo que nos rodea. En síntesis, el proceso cognitivo alude a la interpretación, a la comprensión; mientras que el proceso lingüístico a la construcción de significado y a la producción de signos.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, Mariela (2011). "Notas sobre la noción de 'Frame' de Erving Goffman". *Intersticios: Revista Sociológica de Pensamiento Crítico* 2 (5): 187-198.
- BARTLETT, Frederick 1932 [1995]. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.

- BATESON, Gregory (1955). "A Theory of Play and Fantasy", *Psychiatric Research Reports* 2, 39-51. American Psychiatric Association.
- BOURDIEU, Pierre (1977). *Outline of Theory of Practice*. Nueva York: Cambridge University Press.
- ENTMAN, Robert (1993). "Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm". *Journal of Communication* 43 (4): 51-58.
- ENTMAN, Robert (2004). *Projections of Power. Framing News, Public Opinion and U.S. Foreign Policy*. Chicago: The University of Chicago Press.
- GAMSON, William (1992). *Talking Politics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- GOFFMAN, Erving (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Nueva York: Doubleday Anchor.
- GOFFMAN, Erving (2006) [1974]. *Frame Analysis: los marcos de la experiencia*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- HALBWACHS, Maurice (2004). *Los marcos sociales de la memoria*. Concepción: Anthropos.
- ISAAC, Joseph (1999). *Erving Goffman y la microsociología*. Barcelona: Gedisa.
- JOHNSTON, Hank y John Noakes (editores) (2005). *Frames of Protest. Social Movements and the Framing Perspective*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- LAKOFF, George (2004). *No pienses en un elefante*. Madrid: Universidad Complutense.
- LIZARDO, Omar (2004). "The Cognitive Origins of Bourdieu's Habitus". *Journal for the Theory of Social Behaviour* 34 (4), 375-401.
- MANNING, Philip (1992). *Erving Goffman and Modern Sociology*. California: Stanford University Press.
- NACHMANOVITCH, Stephen (2009). "This is Play". *New Literary History* 1 (40): 1-24.
- NIZET, Jean y Natalie Rigaux (2006). *La sociología de Erving Goffman*, España: Melusina, col. "Circular".

- REESE, Stephen, Oscar Gandy Jr. y August Grant (editores) (2001). *Framing Public Life. Perspective on Media and Our Understanding of the Social World*. Mahwah, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- SÁDABA, Teresa (2008). *Framing: el encuadre de las noticias. El binomio terrorismo-medios*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- SCHAFFNER, Brian y Patrick Sellers (editores) (2010). *Winning with Words. The Origins and Impact of Political Framing*. Nueva York: Routledge.
- SCHANK, Roger y Robert Abelson (1977). *Scripts, Plans, Goals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Hillsdale, Nueva Jersey: I. Erlbaum Associates.
- TANNEN, Deborah (editora) (1993). *Framing in Discourse*. Nueva York: Oxford University Press.
- VESTER, Heinz Günter (1989). "Erving Goffman's Sociology as a Semiotics of Postmodern Culture". *Semiotica* 34 (76): 191-204.
- WOLF, Mauro (1979). *Sociologías de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.